Vlaanderen
is internationaal
ondernemen

DE GAMESECTOR IN DUITSLAND

FLANDERS INVESTMENT & TRADE MARKTSTUDIE

FLANDERS
INVESTMENT
& TRADE

Marktstudie

DE GAMESECTOR IN DUITSLAND

December 2021

Robbe Devriese
FIT Berlijn Wirtschafts-und Handelsvertretung Flanderns
Belgische Ambassade
Jägerstraße 52-53
10117 Berlin

T +49 30 20 64 25 02 | berlin@fitagency.com

INHOUD

1. Inleiding 2

2. Het profiel van de Duitse gamer 2

3. De markt voor computerspellen en toebehoren 4
   - 3.1. Algemene tendenzen (2019) 4
   - 3.2. De impact van Covid-19 6

4. Betekenis van de gamesector voor de Duitse economie 8
   - 4.1. Het profiel en marktaandeel van de Duitse gamebedrijven 8
   - 4.2. Tewerkstelling 10

5. Gamesbeleid in Duitsland 11
   - 5.1. De federale overheid 11
   - 5.2. De deelstaten 12

6. Het landschap van de Duitse game-industrie 17
   - 6.1. Federaties 17
   - 6.2. Evenementen 18

7. Agentschappen en instituten 20

8. Grootste ontwikkelaars en publishers 20

9. LITERATUUR 22

10. Jobs in de Duitse gamesector 23

1. INLEIDING

Al voordat COVID-19 de mensen dwong om meer tijd thuis door te brengen, was de gamesector in volle groei. Ook in Duitsland, de grootste markt voor games in Europa en de vijfde grootste ter wereld, was dit het geval.

In 2019 overschreed de omzet van de sector voor het eerst de kaap van 6 miljard euro en het daaropvolgende jaar meteen die van 8 miljard. Politici spreken ook steeds vaker over de gamesector en het potentiële belang ervan voor de Duitse economie. Het thema kwam zelfs aan bod tijdens de verkiezingen van 2021.

Duitsland is de belangrijkste handelspartner van Vlaanderen en ook in Vlaanderen zijn games een *hot topic*. In 2018 werd een grondige studie over het Vlaamse gamebeleid gevoerd in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media en kondigde de Vlaamse regering vervolgens een 'Actieplan Gaming' af om tegemoet te komen aan de noden van de sector. Net als in Duitsland wordt het belang van games in Vlaanderen steeds verder erkend door beleidsmakers. In 2020 steeg de omzet van de gehele Belgische gamesector met 17% tot 82 miljoen. Met 82 gamebedrijven (tegenover 19 in Wallonië en 13 in Brussel) staat Vlaanderen in voor het gros hiervan. Ontwikkelaars worden via het VAF Gamefonds al langer ondersteund in Vlaanderen.

In 2021 werd de Flemish Games Association (FLEGA) een strategische partner van Flanders Investment & Trade. De verdere internationalisering van de Vlaamse gamebedrijven wordt zo een prioriteit voor de volgende jaren. Een mooie gelegenheid om het gamelandschap in Duitsland in kaart te brengen en onze Vlaamse ondernemers verder vertrouwd te maken met de belangrijkste gamemarkt in Europa.

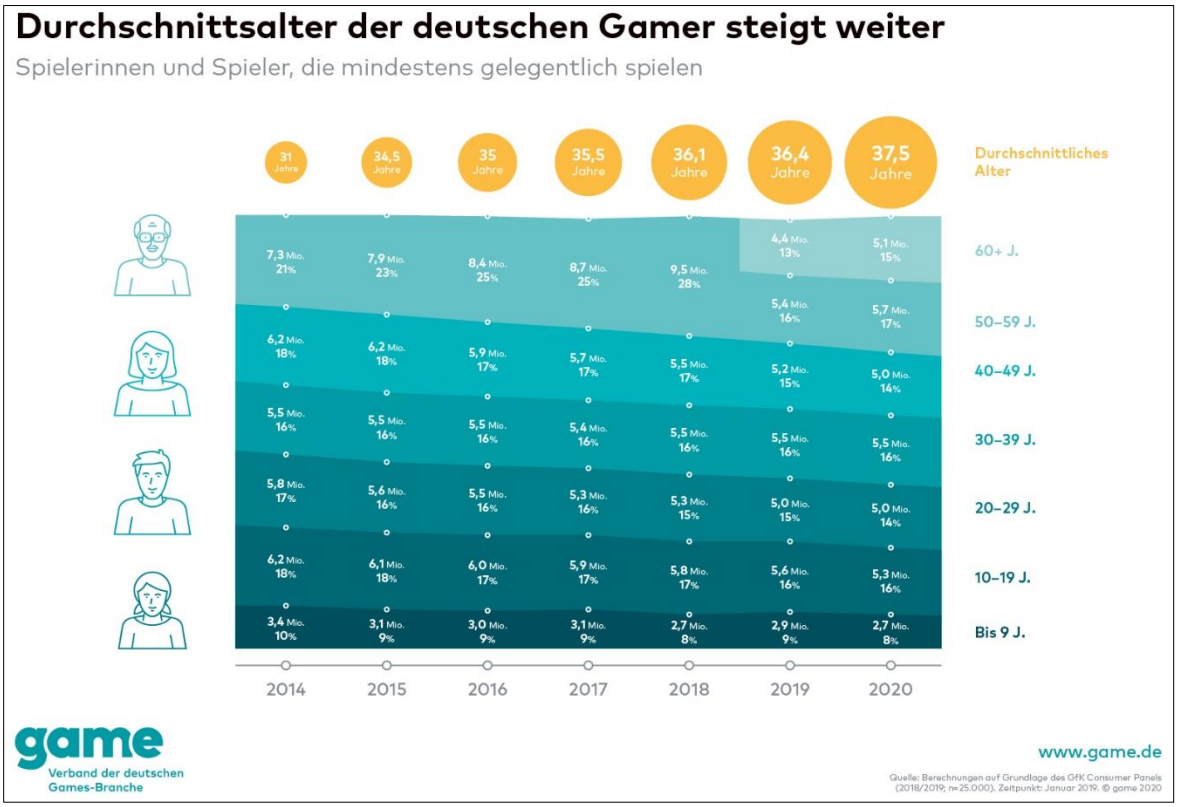
Deze studie kwam tot stand in de loop van 2021 en is in de eerste plaats gebaseerd op gegevens uit 2019, gepubliceerd door het Verband der Deutschen Games-Branche, en gebaseerd op onderzoek van GfK, Duitslands grootste marktonderzoekinstituut en App Annie, het belangrijkste instituut voor mobiele data-analyse in Duitsland. Waar mogelijk werd ze aangevuld met meer recente data. Hierbij dient opgemerkt te worden dat GfK in 2020 de definitie van hardware voor de game-industrie uitbreidde, wat leidde tot een algemeen sterkere stijging voor dat jaar.

2. HET PROFIEL VAN DE DUITSE GAMER

In 2019 telde Duitsland zo'n 83 miljoen inwoners. Daarvan gaven 34,3 miljoen aan wel eens een spelletje te spelen op pc, console of smartphone. Het gaat hier om maar liefst zo'n 41% van de bevolking. Een opmerkelijke vaststelling: dit cijfer wordt amper beïnvloed door leeftijd of geslacht. Hoewel het cliché wil dat vooral mannen gamers zijn, blijkt dat in Duitsland vrouwen maar liefst 48% van het totaal uitmaken. Een ander cliché wil nog steeds dat games spelen iets voor jongeren is, maar we mogen niet uit het oog verliezen dat de eerste computerspellen in de jaren '80 in Europa op

de markt kwamen. De *early adapters* van toen zijn het medium sindsdien trouw gebleven en de gemiddelde leeftijd van de gamer ligt dan ook op 37,5.

Van de 37,4 miljoen inwoners boven de 50 jaar spelen er maar liefst 11 miljoen al eens een computerspel. Deze zogenaamde *silver gamers* maken daarmee 30% uit van het totale aantal gamers. Computerspellen zijn zelfs te vinden in rusthuizen. Een start-up uit Hamburg, RetroBrain, zet zelfs in op de ontwikkeling van games voor personen die lijden aan dementie of fysieke beperkingen om hun motorische vaardigheden en coördinatievermogen te trainen. De ontwikkelaars werken hiervoor samen met de Berlijnse Humboldt-Universiteit en het Charité-ziekenhuis.



Figuur 1: Gemiddelde leeftijd van de Duitse gamer 2014-2020. Bron: https://www.game.de/marktdaten/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/

Uiteraard spelen niet alle Duitsers even frequent: 36% geeft aan regelmatig te spelen, terwijl 42% het op af en toe houdt. De meest opmerkelijke trend in speelgedrag is te merken in het gebruik van het medium. Waar velen bij computerspellen nog vaak denken aan spelconsoles en pc's, is het meest populaire medium de smartphone. Niet onlogisch, aangezien gebruikers deze constant bij zich hebben en intensief gebruiken.

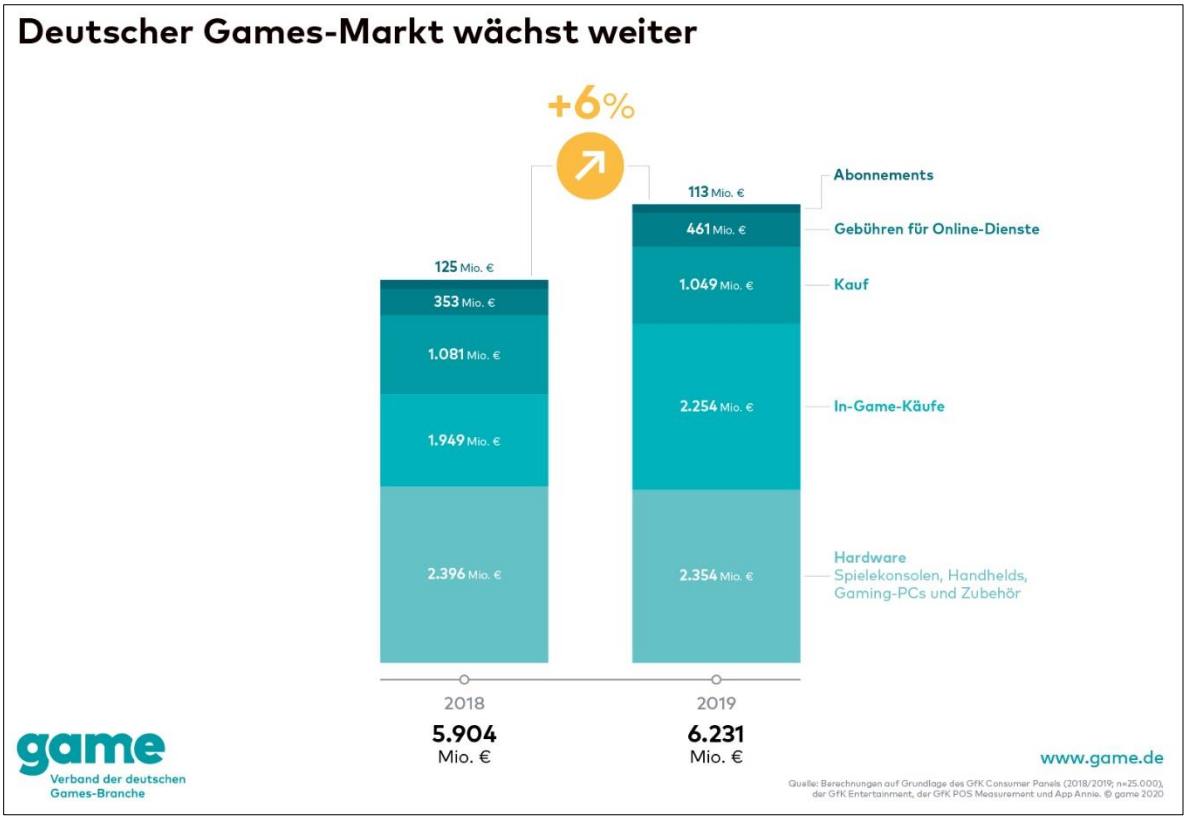
En gebruikers zijn er genoeg: 88,8% van de Duitsers heeft een smartphone en in de leeftijdsgroepen tot 60 jaar ligt het cijfer zelfs rond de 95%. Dat zijn zo'n 73,9 miljoen gebruikers en 19,5 miljoen van hen gebruikt de smartphone ook voor spelletjes. In 2019 nam dit cijfer met meer dan een miljoen toe tegenover het jaar voordien. Duitsers uit alle maatschappelijke groepen vinden steeds makkelijker

de weg naar de app-store. Games zijn alomtegenwoordig omdat ze maar een paar klikken met de duim verwijderd zijn. Het aanbod in de app-store is dan ook heel divers: van mobiele versies van bekende computergames tot *spielereien*, bedoeld om de tijd te verdrijven op het openbaar vervoer, in de wachtkamer of in de aanschuifrij. Steeds sterkere mobiele netwerken en steeds meer gratis wifi geven dit fenomeen nog een duwtje in de rug.

Het succes van de smartphone gaat echter niet ten koste van de traditionele pc. Ook het aantal gamers dat de pc gebruikt is in 2019 gestegen tot 16,3 miljoen. Dat is meer dan de 15,9 miljoen gebruikers die een spelconsole (zoals Nintendo Switch, Xbox of Playstation) gebruiken. Dit is weliswaar een vermindering van 800.000 spelers ten opzichte van 2018, maar er wordt algemeen verwacht dat dit aantal terug gestegen zal zijn sinds Playstation 5 en Xbox Series S in november 2020 op de markt kwamen. We beschikken echter nog niet over cijfers van 2020.

3. DE MARKT VOOR COMPUTERSPELLEN EN TOEBEHOREN

3.1. ALGEMENE TENDENZEN (2019)



Figuur 2: Omzet Duitse gamemarkt 2018-2019. Bron: www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-waechst-weiter/

De verkoop van computerspellen en toebehoren (voornamelijk hardware) steeg in 2019 met 6% tot 6,2 miljard euro. We zien echter een groot onderscheid tussen de verschillende marktsegmenten. De stijging is vooral te wijten aan de omzet van gaming software (inclusief online diensten), die met 11% steeg naar 3,9 miljard euro. Binnen de algemene stijging van de omzet van software, kunnen we nog verschillende tendensen onderscheiden. De sterkste stijging vond plaats op het vlak van vergoedingen voor online services en abonnementen, met maar liefst 30% tot 461 miljoen euro. Een andere belangrijke tendens is de stijging van de in-game-verkoop, met 16% tot 2,3 miljard.

Deze stijgingen zijn voldoende om de daling op de omzet van hardware (consoles, gaming pc's en toebehoren) te compenseren. Deze daalde met 2% tot 2,4 miljard. Met name de omzet van spelconsoles kende een dip en daalde van 613 naar 498 miljoen euro. Dit kunnen we terugvoeren tot de vaststelling dat de laatste modellen van de populairste consoles alweer enkele jaren oud zijn. Zoals eerder aangehaald wordt verwacht dat de introductie van de Playstation 5 en de Xbox Series S voor een heropleving zullen zorgen. De omzet van gaming pc's steeg dan weer met 2% tot 779 miljoen.

Ook de omzet van accessoires tekende een stijging op: voor consoles met 25% tot 225 miljoen en voor gaming pc's met 6,5% tot 822 miljoen. Daarmee is dit meteen de grootste groei in deze categorie. Het betreft hier diverse attributen, gaande van speciale muizen en toetsenborden tot grafische kaarten en VR-brillen.

Een ander opvallende trend is de dalende omzet van de eenmalige verkoop van computerspellen op fysieke dragers en van exclusieve abonnementen op een titel, respectievelijk dalingen van 3% tot 1 miljard en 10% tot 113 miljoen euro. Dit wil niet zeggen dat de verkoop van games zelf voorbijgestreefd is: ze is toch nog zeker goed voor 1/6de van de totale omzet van de game-industrie 65% van de games voor pc's en consoles wordt nog op een fysieke drager verkocht. Het wordt wel steeds duidelijker dat het lang niet meer het enige mogelijke verdienmodel is. Downloads zitten in de lift en maken nu 33% van de verkochte spellen voor pc's en consoles uit, een stijging van 5% ten opzichte van het voorgaande jaar. Er is echter wel een groot onderling verschil: bij pc-spellen gaat het om 90% en bij consolespellen om een kwart.

Het abonnementsmodel lijkt op zijn retour te zijn. Steeds vaker wordt het vervangen door een *free-to-play* model, wat de toegang laagdrempeliger maakt. Dit wordt gecompenseerd door de eerder vermelde sterke stijging van in-game-verkoop (dit kan betrekking hebben op een brede waaier aan producten, gaande van extra levels tot louter cosmetische elementen als de personalisering van avatars) en vergoedingen voor online services.

Ook abonnementsformules, waarbij de speler voor een vast bedrag toegang krijgt tot een waaier aan games (zoals Origin Access Premier van EA of Uplay+ van Ubisoft) vallen hieronder. Aangezien zowel het aanbod als het aantal gebruikers van dergelijke services de laatste jaren continu gegroeid zijn (die laatste met 5,9% tot 5,1 miljoen spelers), valt te verwachten dat we ook in de toekomst meer stijgingen mogen verwachten in dit segment. In deze categorie valt ook het tamelijk nieuwe aanbod van *cloud gaming*, dat nu nog goed is voor een omzet van 43 miljoen euro, maar waarvan verwacht

wordt dat dit door het uitkomen van Project xCloud (Microsoft) in september 2020 een sterke boost zal krijgen.

De opkomst van de download laat zich eenvoudig verklaren en is niet uniek voor Duitsland: het aanbod is groot en kan gemakkelijk van thuis uit aangekocht worden, het is nu eenmaal gemakkelijker. Deze trend wordt natuurlijk versterkt door het feit dat ontwikkelaars hier meer op gaan inzetten: oudere spellen, voorheen enkel beschikbaar op een fysieke drager, worden nu ook als download aangeboden en sommige nieuwe spellen verschijnen zelfs enkel nog als download.

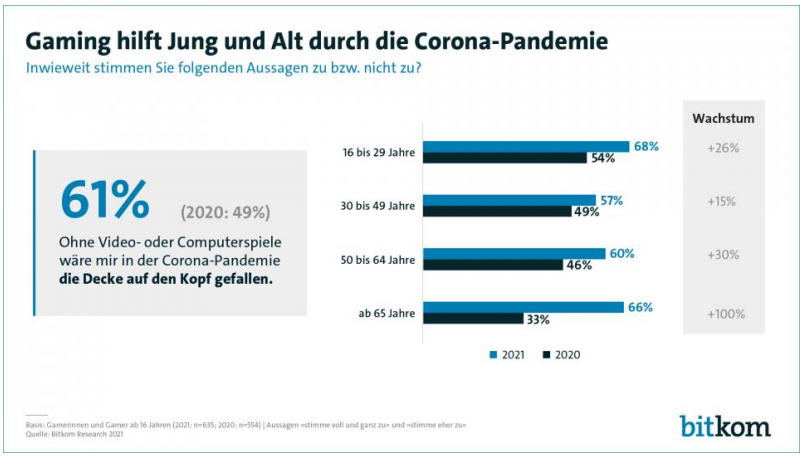
En natuurlijk, aangezien de smartphone tegenwoordig het meest populaire medium is waarop games gespeeld worden, hoeft het ook niet te verbazen dat mobiele apps een steeds belangrijker aandeel in de omzet hebben. Maar ook hier gaat het voornamelijk om in-game-verkoop (of in-app). De omzet van betalende apps liep met 13% terug tot 13 miljoen euro, maar daar staat tegenover dat in-app-verkoop goed is voor een omzet van maar liefst 1,8 miljard euro, een stijging van 23%. Dit steekt ook sterk uit boven de omzet van in-game-verkoop van traditionele pc- en consolespellen, goed voor 423 miljoen euro omzet. Duitsland volgt hierbij een internationale trend: wereldwijd zien we dat games ondertussen goed zijn voor 40% van de verkoop van apps, en daarbij zelfs voor 70% van de omzet zorgen.

3.2. DE IMPACT VAN COVID-19

Uit de eerste cijfers blijkt dat de verwachtingen voor 2020 ruimschoots werden overtroffen. Ten opzichte van het voorgaande jaar groeide de markt met maar liefst 32% tot 8,5 miljard euro. Opvallend is dat, in tegenstelling tot het voorgaande jaar, deze stijging zich in alle marksegmenten doorzette. Hardware was in 2020 goed voor een omzet van 3,3 miljard euro, een stijging van 26%. De opbrengst uit de spellen zelf bedroeg 5,2 miljard, een stijging van 36%. Als bevestiging van de eerder waargenomen trend, zette de sterkste stijging zich door bij de in-game-verkoop, dat met 44% steeg tot 3,3 miljard euro, en bij de vergoedingen voor online services, waar de opbrengst met bijna de helft steeg tot 692 miljoen euro. De verkoop van individuele games was goed voor 1,1 miljard, een stijging van 11%.

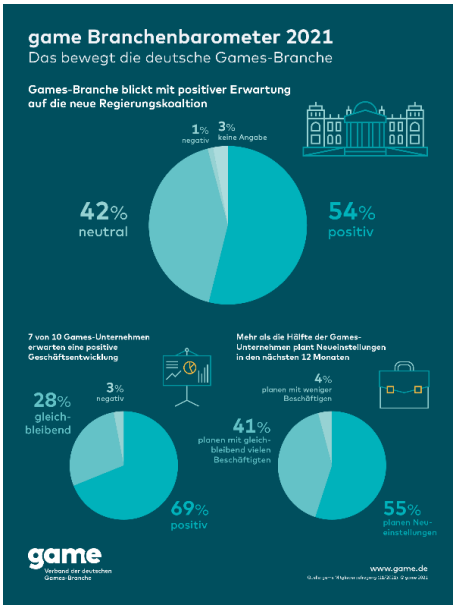
De coronapandemie zal niet vreemd zijn aan deze sterke stijging: in een jaarlijkse recente peiling over technologiegebruik van Bitkom, de belangenvereniging van de Duitse ICT-sector, gaf 49% van de respondenten in 2020 aan dat gamen hen door de lockdown en quarantaineperiodes geholpen heeft. In 2021 steeg dit aantal zelfs tot 61%.

Gamen is voor veel mensen niet louter een tijdverdrijf: *online communities* zijn ook een manier om in contact te blijven met de buitenwereld in deze barre tijden. Gameplatformen werden zelfs ingezet bij thuisonderwijs. In het algemeen nam de voorbije jaren het belang van digitalisering toe, wat vele Duitsers ertoe bracht om te investeren in een telecomupgrade in het huishouden. Dit is op zijn beurt dan weer een incentive om nieuwe games te ontdekken en te kopen.



Figuur 3: Het belang van games voor de Duitse bevolking in tijden van corona
Bron: https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Halb-Deutschland-spielt-Video-oder-Computerspiele

Duitse bedrijven schatten de nabije toekomst alleszins voorzichtig optimistisch in: bij de rondvraag van de beroepsfederatie 'game' onder haar leden eind 2021, bleek dat 69% van hen uitgaat van een positieve ontwikkeling voor de eigen onderneming in het komende jaar. Dit weerspiegelt zich ook in de vooruitzichten qua tewerkstelling: 55% van de ondernemingen is van plan om het komende jaar extra personeel aan te werven. Slechts 4% houdt rekening met een verminderd aantal personeelsleden; de rest verwacht het status quo te behouden.



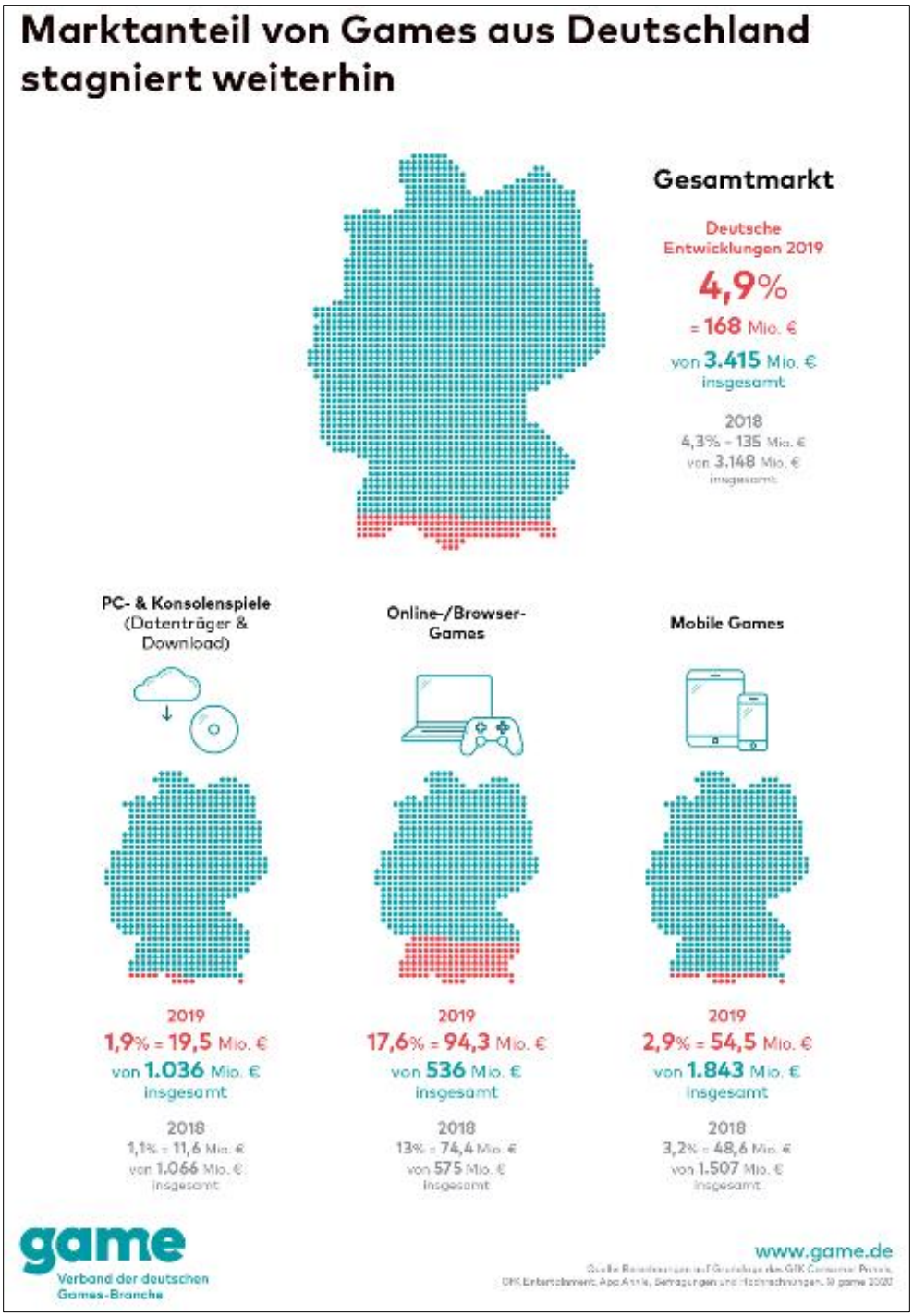
Figuur 4: Sectorbarometer 2021.
Bron: https://www.game.de/game-branchenbarometer-games-branche-blickt-mit-positiver-erwartung-auf-neue-regierungskoalition/

4. BETEKENIS VAN DE GAMESECTOR VOOR DE DUITSE ECONOMIE

4.1. HET PROFIEL EN MARKTAANDEEL VAN DE DUITSE GAMEBEDRIJVEN

Wereldwijd is de gamesector aan een sterke opmars bezig en dat is in Duitsland niet anders. Zoals we gezien hebben, stijgt de omzet van de gamesector, zij het met zeer uiteenlopende tendensen per categorie en zijn games niet meer weg te denken uit het leven van een groot deel van de Duitse bevolking. De medaille heeft echter twee zijden: de sector groeit wel, maar de thuismarkt lijkt er maar weinig van te profiteren. Duitse game-ondernemingen zijn sterk internationaal gericht en maken 46% van hun omzet in het buitenland. Tegelijk is het merendeel van de Duitse game-ondernemingen een kmo: 9 op de 10 heeft een omzet die niet boven de 5 miljoen uitkomt. Zowel in het binnen- als in het buitenland hebben zij het dan weer moeilijk om te concurreren met multinationals die miljoenen ter beschikking hebben voor de ontwikkeling van een enkel spel.

De Duitse ondernemingen blijven het moeilijk hebben om zich te positioneren op de eigen markt: hoewel hun marktaandeel in 2019 steeg van 4,3 naar 4,9%, kan hiermee nog niet eens de symbolische kaap van 5% gerond worden. Hoewel de gamesverkoop in Duitsland jaar na jaar nieuwe records vestigt, profiteren de Duitse bedrijven amper mee. Bovendien zijn het vooral de lokale blockbusters die profiteren. Anno 1800 van Ubisoft, Blue Byte en Tropico 6 van Kalypso Media zijn voorbeelden van populaire Duitse releases. Deze spellen zijn medeverantwoordelijk voor de kleine stijging van het marktaandeel van Duitse bedrijven op het vlak van pc- en consolespellen, van 1,1 tot 1,9%. Ook op het vlak van online games werd een (zelfs iets sterkere) stijging opgetekend van 13 naar 17,6%.



Figuur 5: Marktaandeel Duitse bedrijven 2019.
Bron: https://www.game.de/marktdaten/marktanteil-von-games-aus-deutschland/

Maar het is tekenend dat het Duitse marktaandeel net daalde (van 3,2 naar 2,9%) voor wat betreft mobiele apps. En laat dit nu net het marktsegment zijn dat steeds belangrijker wordt voor de totale omzet. Het gemak waarmee internationale games via de appstore gedistribueerd kunnen worden, zorgt er natuurlijk voor dat er in dit segment een grote concurrentie bestaat. Om er op dit vlak

bovenuit te steken, moet een bedrijf ook sterk op marketing kunnen inzetten, wat minder evident voor de kleinere Duitse ondernemingen.

4.2. TEWERKSTELLING

De gamesector in het algemeen, was in 2020 goed voor zo'n 30.000 arbeidsplaatsen in Duitsland. Een opmerkelijke vaststelling: in dezelfde periode dat de gamesector een dergelijke sterke groei optekende in Duitsland, daalde de effectieve tewerkstelling in de kernmarkt. Daar waar in 2019 nog 10.487 personen voor ontwikkelaars en publishers werkten, waren dat er in 2020 nog maar 10.071, ofwel een daling van 4%. Wanneer we echter het effectieve marktaandeel van de Duitse ondernemingen in rekening brengen, hoeven deze cijfers misschien niet te verbazen.

Het is enkel wanneer we ook het bredere plaatje bekijken dat de balans niet negatief uitvalt. De bredere sector die zich met games bezighoudt (o.a. dienstverlening, media, publieke sector) telt sowieso al een groter aantal werknemers en daar tekende zich een stijging van 5% op, van 17.367 naar 18.164. Niettemin kan wel degelijk gesteld worden dat de sector haar economische potentieel op dit ogenblik nog niet waarmaakt. De hoop leeft dat het nieuwe federale steunprogramma daar verandering in kan brengen.

Typerend is dat in de top-10 van grootste werkgevers in de sector vooral multinationals te vinden zijn. De lijst wordt met grote voorsprong aangevoerd door de Europese tak van het Japanse Nintendo (900 werknemers). De enige onafhankelijke Duitse bedrijven op de lijst zijn Gameforge uit Karlsruhe (300 werknemers), Crytek uit Frankfurt/Main (290 medewerkers) en Gamigo uit Hamburg (275 werknemers). Zij nemen respectievelijk de zesde, zevende en achtste plaats in. Het dient opgemerkt te worden dat tijdens de voorbije jaren veel grote overnames hebben plaatsgevonden in Duitsland, met name vanuit Zweedse hoek. Prominente Duitse ontwikkelaars die werden overgenomen zijn: Innogames (door Modern Times Group in 2017), Koch Media (door THQ Nordic in 2018) en Goodgame Studios (door Stillfront in 2018). Hierdoor figureren sinds kort ook deze 3 Zweedse ondernemingen in de top-10.

Figuur 6: Grootse werkgevers in de Duitse gameindustrie 2019.
Bron: https://www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/groesste-arbeitgeber-games-2019/

5. GAMESBELEID IN DUITSLAND

5.1. DE FEDERALE OVERHEID

Onder de laatste regering van Angela Merkel (CDU) werden de eerste stappen ondernomen om de gamesector te ondersteunen. In 2019 trok de Bondsregering voor het eerst geld uit om de ontwikkeling van computerspellen te subsidiëren, nl. 50 miljoen euro. De bevoegdheid kwam bij het ministerie van Verkeer en Digitale Infrastructuur te liggen. Voor een enkel spel kon tot 200.000 euro toegewezen worden. In deze eerste fase was het doel van de subsidie louter economisch, m.a.w.: er zou geïnvesteerd worden in spellen waarvan verwacht werd dat ze goed zouden verkopen en dus een *return on investment* zouden opleveren. In een tweede fase, die inging in 2020, kwam hier nog een extra dimensie bij: voor de ontwikkeling van individuele spellen kon nu tot 1 miljoen euro toegewezen worden, maar in dat geval moet ook aangetoond worden dat het spel in kwestie over een culturele waarde beschikt (dit in navolging van een Europese richtlijn). Het totaalbedrag werd hierbij verhoogd tot 100 miljoen euro, met zicht op een totaalbedrag van 250 miljoen euro in 2023.

Zowel Duitse bedrijven als bedrijven die actief zijn in Duitsland komen in aanmerking voor steun.

Halverwege 2020 was van de beloofde som echter nog maar 10 miljoen euro uitgekeerd, wat tot openlijk gemor leidde van de sectorfederatie op de beurs Gamescom. Ook de bureaucratische hindernissen bij de subsidieaanvragen werden bekritiseerd. Zo mogen studio's niet beginnen aan de ontwikkeling van een spel zolang hun aanvraag lopende is, wat zorgt voor de onnodige vertraging en oplopende kosten.

Politici bleven niet doof voor deze kritiek en tegen het einde van 2020 was al 50 miljoen euro uitgekeerd. Als geste naar de branche werd het subsidieprogramma door de begrotingscommissie nog eens verlengd tot 2026 en verhoogd met 85 miljoen euro. Halverwege 2021 stelde de regering een officiële gamestrategie voor. In januari werd aangekondigd dat de ambitie moet zijn om van Duitsland de wereldwijde "vestigingsplaats nummer 1" te maken. Ook kanselierskandidaat Armin Laschet (op dat ogenblik minister-president van Noordrijn-Westfalen) onderhoudt al langer goede betrekkingen met de gamesector en had al in gelijkaardige termen gesproken. Niet toevallig zijn Beieren en Noordrijn-Westfalen in absolute cijfers de deelstaten die zelf het meest in de gamesector investeren. In het verkiezingsjaar 2021 was dit een duidelijk statement van de leidende politieke familie in Duitsland. Games stonden expliciet op het programma.

Ondertussen weten we dat Laschet geen kanselier geworden is en bij een van haar eerste zittingen hevelde de nieuwe regering van Olaf Scholz (SPD) de bevoegdheid voor het gamebeleid over naar het ministerie van Economie en Klimaatbescherming, geleid door Robert Habeck (Bündnis 90/Die Grünen). Alle beloften die de vorige regering heeft gemaakt op het vlak van gamebeleid en -subsidies worden in het nieuwe regeringsakkoord bevestigd en nieuwe beloftes werden gedaan om bureaucratische drempels af te bouwen. Ook de algemene voornemens van de regering, om te investeren in digitalisering, worden positief onthaalt.

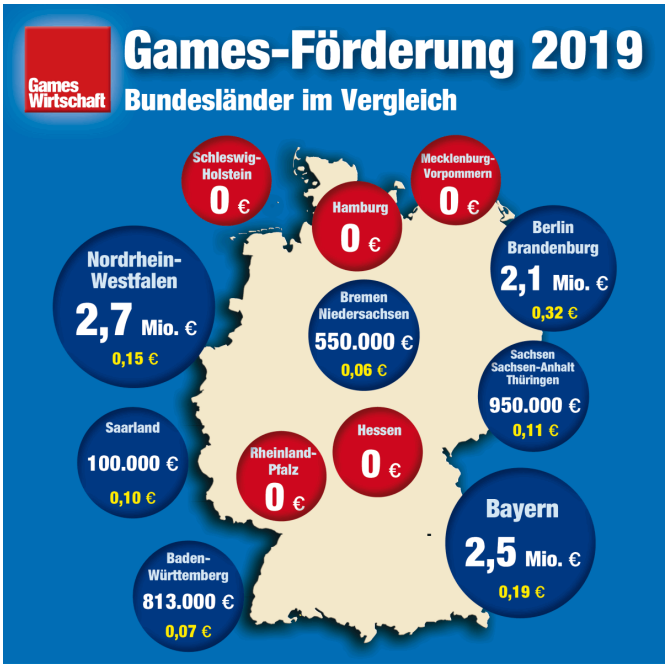
Sinds 2019 werden intussen meer dan 340 projecten gesteund door het federale subsidieprogramma. Meer dan 99% van de steun ging naar kleine en middelgrote ondernemingen, waarvan 87% zelfs naar kleine ondernemingen met minder dan 10 werknemers. Een overzicht hiervan kan men vinden op de online 'Förderlandkarte': https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Artikel/foerderlandkarte-bmvi-iframe.html

Voor meer informatie over het federale subsidieprogramma en de voorwaarden ervoor kan men (voorlopig nog) terecht op de website van het ministerie van Verkeer en Digitale Infrastructuur: https://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html

5.2. DE DEELSTATEN

Voor de aankondiging van een federaal subsidieprogramma konden game-ontwikkelaars in bepaalde deelstaten wel al rekenen op financiële ondersteuning. Meestal gebeurt dit in de vorm van renteloze leningen die, wanneer een spel flopt, niet terugbetaald moeten worden.

Zoals te zien is in onderstaande tabel, lopen de geïnvesteerde bedragen sterk uiteen. In ongeveer een derde van de deelstaten wordt niets voorzien, terwijl de bedragen elders oplopen tot 2,5 miljoen euro of meer. Sommige deelstaten gaan ook samenwerkingsverbanden aan voor de ondersteuning van mediaproducten, waaronder games. Wanneer we de investeringen tegenover het inwonersaantal plaatsen zijn de verschillen even opmerkelijk. De cijfers zijn volledig onafhankelijk van de grootte of economische slagkracht van een deelstaat, maar zijn daarentegen het gevolg van bewuste politieke keuzes.



Figuur 7: Financiële ondersteuning gamesontwikkeling in de deelstaten 2019.
Bron: https://www.gameswirtschaft.de/politik/computerspiele-foerderung-bundeslaender-2019/

Financiële ondersteuning gamesontwikkeling in de deelstaten (2019)			
Deelstaat	**Bedrag (€)**	**Bedrag per inwoner (€)**	**Bevoegde autoriteit**
Baden-Württemberg	813.000	0,07	Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg, Games BW (2020)
Beieren	2.500.000	0,19	FilmFernsehFonds Bayern
Berlijn/Brandenburg	2.100.000	0,32	Medienboard Berlin-Brandenburg
Bremen/Nedersaksen	550.000	0,06	Nordmedia
Hamburg	0	0	Gamecity Hamburg
Hessen	0	0	Hessisches Wirtschaftsministerium
Mecklenburg-Voor-Pommeren	0	0	
Noordrijn-Westfalen	2.700.000	0,15	Film- und Medienstiftung Nordrhein-Westfalen
Rijnland-Palts	0	0	Medienanstalt Rheinland-Pfalz
Saarland	100.000	0,10	Saarland Medien
Saksen/SaksenAnhalt /Thüringen	950.000	0,11	Mitteldeutsche Medienförderung
Sleeswijk-Holstein	0	0	Innenministerium Schleswig-Holstein
Bron: GamesWirtschaft 12-2-20			

Baden-Württemberg

Karlsruhe (standplaats van Gameforge en Topware Interactive) geldt als een van de belangrijkste centra van de Duitse gamesector. In de hele deelstaat zijn er 63 ondernemingen actief in de sector. Toch kreeg men vanuit de sector te horen dat Baden-Württemberg nogal onder zijn soortelijk gewicht speelde. Zeker, gemeten naar de investering per aantal inwoners, loopt de deelstaat ver achter op pakweg Beieren en Noordrijn-Westfalen (samen vormen zij de top-3 rijkste Duitse deelstaten).

Hier kwam verandering in met de oprichting van Games BW in juli 2020. De focus ligt op het ondersteunen van de ontwikkeling van games met een hoge culturele en pedagogische waarde. In 2020 werd zo'n 800.000 euro (net als het voorbije jaar) ter beschikking gesteld voor de ontwikkeling van 16 games; voor 2021 werd dit bedrag verhoogd tot 900.000 euro.

De belangrijkste ondernemingen in Baden-Württemberg zijn: Gameforge, Topware Interactive, Promotion Software, Black Forest Games en Studio Fizbin.

Beieren

"*Laptops und Lederhose*": zo presenteert Beieren zich aan de buitenwereld, als regio waarin traditie samengaat met hightechontwikkeling. Ook op het vlak van gaming was de deelstaat een voortrekker. In 2009 begon het FilmFernsehFonds ook met het ondersteunen van games; een decennium later had het fonds meer dan 10 miljoen euro geïnvesteerd in ca. 160 projecten. Om dit te vieren maakte de deelstaat in 2019 bijkomende middelen vrij en maakte ook bekend om game-ontwikkelaars bijkomend te ondersteunen op het vlak van bedrijfsontwikkeling, marketing en het aantrekken van knowhow. Het expliciete doel is dat er in Duitsland, en met name Beieren, AAA-games ontwikkeld worden en op de markt komen, vergelijkbaar met de blockbuster in de filmwereld. Hierdoor werd in 2019 een recordbedrag van 2,5 miljoen euro geïnvesteerd, wat een jaar later weer werd afgevlakt naar 2 miljoen euro.

De belangrijkste ondernemingen in Beieren zijn: Travian Games, CipSoft, Upjers, HandyGames, Mimimi Games, Chimera Entertainment en Realmforge Studios.

Berlijn/Brandenburg

Het hoeft niet te verwonderen dat hoofdstad Berlijn, bekend voor zijn digitale innovatie en start-upcultuur, ook de stad is met het grootste aantal ondernemingen in de gamesbranche in Duitsland. Het staat dan ook voorop wanneer het aankomt op investeringen. Samen met de omringende deelstaat Brandenburg ondersteunt Berlijn sinds 2004 via de lokale investeringsmaatschappij, audiovisuele en digitale media. Op een totaalbudget van ca. 31,6 miljoen euro ging in 2019 2,1 miljoen naar de ontwikkeling van games, goed voor een investering per capita die meer dan de helft hoger ligt dan bij opvolger Beieren.

In 2020 werd een recordbedrag van meer dan 3 miljoen euro geïnvesteerd in 44 projecten, maar liefst de helft meer dan het voorbije jaar. Ook de terugbetaling ligt met 0,5 miljoen euro hoger dan ooit.

De belangrijkste ondernemingen in Berlijn en Brandenburg zijn: Wooga, Ubisoft Berlin, Kolibri Games, Yager, Softgames en King.

Bremen/Nedersaksen

In 2020 besliste de deelstaat Nedersaksen om nog een tandje bij te steken bij het ondersteunen van de gameindustrie. In de top-50 van de grootste gamesbedrijven staat slechts een bedrijf uit deze deelstaat (Nukklear Games uit Hannover) en dat kan beter vond de regering van Stephan Weil (SPD). Het regeerakkoord van 2017 voorzag dan ook in een verhoging van de middelen van Nordmedia, het mediapromotiebedrijf voor films en media dat het samen met stadstaat Bremen uitbaat. Halfweg 2019 werd dan nog eens beslist om de maximumsommen waarop bedrijven aanspraak kunnen maken, te verhogen, wat resulteerde in een totaalbedrag van 700.000 euro voor 2020, bijna de helft meer dan het voorgaande jaar. Het dient opgemerkt te worden dat het in de eerste plaats Nedersaksen is dat in games investeert. In de regeling is dan ook een voorwaarde opgenomen dat studio's gevestigd in Bremen ook moeten investeren in Nedersaksen om aanspraak te maken op de middelen.

De belangrijkste ondernemingen in Bremen en Nedersaksen zijn: Nukklear, Quantum Frog en King Art Games.

Hamburg

Enkele weken voor de verkiezingen van begin 2020 maakte de regering van Peter Tschentscher (SPD) bekend dat de Senaat van Hamburg na 10 jaar terug zal investeren in games. Tussen 2020 en 2023 zal Hamburg hiervoor jaarlijks 400-500.000 euro uittrekken. Dit geld zal verdeeld worden door Gamecity Hamburg, een maatschappij die in 2010 in het leven werd geroepen om de positie van Hamburg in de game-industrie, te versterken. Daarnaast werd er ook gestart met een incubatorprogramma genaamd Games Lift, dat naast de financiële ondersteuning ook mentoring en coaching voor jonge ontwikkelaars aanbiedt.

De belangrijkste ondernemingen in Hamburg zijn: Goodgame Studios, InnoGames, Xyrality, Daedalic Entertainment, Rockfish Games, Bigpoint.

Hessen

Net zoals Baden-Württemberg kan Hessen bogen op een van de belangrijkste steden in het Duitse gameslandschap, nl. Frankfurt/Main, waar de grootste game-omzet in heel Duitsland gedraaid wordt. Maar de deelstaat kon en kan het de verwachtingen van de sector niet waarmaken. In 2018 kondigde de regering van Volker Bouffier (CDU) voor het eerst aan te willen investeren in educatieve spellen. Er werd een bedrag van 200.000 euro in het vooruitzicht gesteld, maar daarna belandde het project in de koelkast. Pas in 2021 kwam het project met de naam Serious Games Information Center, eindelijk van de grond. Als compensatie werd de beloofde som opgetrokken tot 325.000 euro en deze werd verdeeld onder 7 studio's. De sector blijft echter sceptisch, gezien de beperkte opzet van het programma, zeker in vergelijking met de andere grote deelstaten.

De belangrijkste ondernemingen in Hessen zijn: Crytek, Keen Games, Cloud Imperium Games, Deck 13, Limbic Entertainment. Naast deze Duitse bedrijven hebben ook multinationals Nintendo en Sony hun standplaats in Frankfurt, wat door het uitzonderlijke economische belang van deze stad verklaard kan worden.

Mecklenburg-Voor-Pommeren

Mecklenburg-Voor-Pommeren telt eigenlijk maar een grote studio, UnikatMedia. En dan is de vraag die zich stelt natuurlijk die van de kip en het ei: is dit het geval omdat er geen ondersteuning vanuit de overheid komt, of heeft de overheid geen interesse omdat de sector er niet noemenswaardig is? Voorlopig gaan er in Mecklenburg-Voor-Pommeren geen subsidies naar games en staat dit ook niet meteen op de agenda.

Noordrijn-Westfalen

In mei 2018 vond op initiatief van minister-president Armin Laschet (CDU) een eerste topontmoeting plaats met vertegenwoordigers van de gamesector. Deze lieten duidelijk verstaan dat Noordrijn-Westfalen, zowel op het vlak van economie als inwonersaantal de grootste Duitse deelstaat, vestigingsplaats nummer 1 moet worden voor de Duitse gamebranche. De deelstaat kan dan wel bogen op de aanwezigheid van de grote beurs Gamescon (in Keulen) en herbergt enkele uitgeverijen, maar hinkt achterop voor wat betreft eigen studio's. Om dit goed te maken, werd besloten tot een hervorming van de Film- und Medienstiftung NRW en een verhoging van de algemene budgetten. Tevens werd besloten tot de oprichting van een nieuw Exzellenz Start-up Center, waarbij games het zwaartepunt zullen vormen. In juni 2021 opende de Fusion Campus de deuren in Düsseldorf.

In 2019 ontvingen 17 studio's en projecten (zowel gevestigde namen als start-ups) samen 2,05 miljoen euro aan renteloze leningen. Daarnaast werd ook de financiële steun voor evenementen zoals Gamescon en de Deutscher Entwicklerpreis gevoelig verhoogd. Voor 2020 werd zelfs een recordbedrag van 3 miljoen euro voorzien.

De belangrijkste ondernemingen in Noordrijn-Westfalen zijn: Piranha Bytes, Ubisoft Düsseldorf, Egosoft en Gaming Minds.

Rijnland-Palts

In oktober 2021 kondigde de regering van Rijnland-Palts aan via de Medienanstalt RLP en in samenwerking met radio- en tv-stations SWR en ZDF een nieuw programma op te zetten om innovatieve nieuwe mediabedrijven te ondersteunen. Specifiek voor games zal er ook samengewerkt worden met de lokale belangenvereniging GameUp! Rheinland-Pfalz Software & Gamesforum. Voor de eerste ronde zal 380.000 euro beschikbaar zijn, waarvan 95.000 euro voor games. Het volgende jaar zal dit verhoogd worden naar 1,01 miljoen euro, waarvan 230.000 euro voor games.

Saarland

De kleinste Duitse deelstaat investeert jaarlijks 100.000 euro in de ontwikkeling van games, wat misschien een peulenschil lijkt in vergelijking met wat grotere deelstaten investeren, maar per capita komt dit neer op een gelijkaardig bedrag als dat van Saksen, Saksen-Anhalt en Thüringen samen en veel meer dan het grote Baden-Württemberg. Een belangrijk deel hiervan gaat naar de Game Award Saar, een prijs die expliciet tot doel heeft de game-industrie in Saarland te ondersteunen.

De belangrijkste ondernemingen in Saarland zijn: Peachy360 en Supra Games.

Saksen / Saksen-Anhalt / Thüringen

Deze 3 oostelijke deelstaten werken al langere tijd samen op het vlak van mediaondersteuning; hiertoe werd in 1998 de Mitteldeutsche Medienförderung opgericht.

In 2019 werd er in totaal 950.000 euro geïnvesteerd in de gamebranche, waarvan 147.000 euro als rechtstreekse ondersteuning voor de ontwikkeling van 3 nieuwe spellen.

De belangrijkste ondernemingen in Saksen, Saksen-Anhalt en Thüringen zijn: Silver Seed Games en Rat King Entertainment.

Sleeswijk-Holstein

In 2019 trok de regering van Daniel Günther (CDU) 94.500 euro uit voor de opening van een eSports-House in Neudorf-Bornstein, een landelijke gemeente van iets meer dan 1.000 inwoners. De regering heeft als doel Sleeswijk-Holstein tot leider op het vlak van e-sport te maken. op de agenda staat ook nog de uitbouw van een e-sportcentrum in Kiel en een academie in Heide. 500.000 euro zal verder uitgetrokken worden voor de ondersteuning van verenigingen en teams.

In het licht hiervan is het des te opmerkelijker dat er in Sleeswijk-Holstein helemaal geen ondersteuning is voor de ontwikkeling van games zelf. Op dit moment telt de deelstaat slechts een grote studio, Seal Media.

6. HET LANDSCHAP VAN DE DUITSE GAME-INDUSTRIE

6.1. FEDERATIES

game – Verband der deutschen Games-Branche

Sinds 2018 is het in Berlijn gevestigde game – Verband der deutschen Games-Branche de enige officiële federatie van de gamesector in Duitsland, en vertegenwoordigt 320 leden. game ontstond uit het samengaan van GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche (opgericht in 2004) en

het Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. Beide waren op hun beurt de opvolgers van het Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland dat actief was tussen 1993 en 2004.

game telt onder zijn leden actoren uit de diverse takken van de gamesector, gaande van ontwikkelaars en publishers, handelaars en distributeurs tot e-sportorganisatoren en onderwijsinstellingen. game is medeorganisator van de vakbeurs Gamescom en de Deutscher Computerspielpreis. Daarnaast reikt het ook de Game Sales Awards uit voor de bestverkopende computerspellen. Jaarlijks publiceert game een jaarrapport over de ontwikkelingen in de sector.

eSport-Bund Deutschland

De eSport-Bund Deutschland (ESBD) werd in november 2017 gesticht in Frankfurt am Main en heeft momenteel zijn hoofdkwartier in Berlijn. De ESBD is een samensmelting van verschillende voorgaande initiatieven, en gaat uiteindelijk terug tot het Deutsche eSport Verband dat in 2004 opgericht werd. De organisatie is eigenlijk een overkoepelende organisatie van 30 organisatoren, clubs en ondernemingen en zet zich in voor de promotie van e-sport in Duitsland. Het doel van de ESBD is de oprichting van een nationale liga en de organisatie van trainer- en scheidsrechtercursussen.

Het dient echter wel opgemerkt te worden dat de status van de ESBD op dit ogenblik nogal onduidelijk is: er wordt geschat dat er op dit ogenblik in Duitsland zo'n 40.000 tot 150.000 teams of clans actief zijn. Een exact cijfer is niet bekend, zelfs niet bij benadering. Het kan dus moeilijk volgehouden worden dat de ESBD voor het hele veld spreekt, al is ze wel de meest zichtbare organisatie. Toch is de meest gehoorde kritiek dat ze niet representatief is voor het hele veld, aangezien enkele van de meeste succesvolle Duitse teams (zoals SK Gaming, Mousesports en Penta Sports) niet aangesloten zijn.

6.2. EVENEMENTEN

Gamescom/Devcom

De beurs Gamescom wordt sinds 2009 jaarlijks georganiseerd in de Kölnmesse in Keulen, als opvolger van de Games Convention in Leipzig (opgericht in 2002). De organisatie is in handen van de sectorfederatie game. Zowel qua oppervlakte als qua bezoekersaantal is Gamescom wereldwijd het grootste games-gerelateerde evenement. In 2019 telde de beurs 373.000 bezoekers uit meer dan 100 landen, zo'n 3.000 meer dan het jaar voordien. 1.153 bedrijven tekenden present, een stijging van 10% ten opzichte van het jaar voordien.

Daarnaast zetten de organisatoren van de beurs ook in op de verdergaande digitalisering, onder meer via livestreaming. Zo wist de toespraak van journalist Geoff Keighley op de openingsnacht online meer dan een half miljoen personen te bereiken. Deze aanpak wierp zijn vruchten af tijdens het coronajaar 2020: voor de eerste keer vond de beurs louter digitaal plaats en wist op de openingsnacht meer dan twee miljoen bezoekers uit meer dan 180 landen te bereiken. Het was wereldwijd het drukst bekeken online beursevenement. Over vier dagen heen wisten alle uitzendingen 10 miljoen unieke bezoekers te bereiken. Een groot aantal van de 370 participanten die hun producten

voorstelden, deden dat voor de eerste keer. Zij konden optimaal profiteren van de digitalisering. 70% van hen kwam uit het buitenland wat Gamescom dat jaar internationaler dan ooit maakte. Hiertoe werd ook bijgedragen door de samenwerking met lokale influencers die inhoud beschikbaar maakten in 7 talen.

De vele panelgesprekken en workshops stonden in het teken van *digital learning* en de inzet van games in de klas.

In het kader van Gamescom vindt sinds 2017 ook de beurs Devcom plaats, een evenement speciaal gericht op ontwikkelaars.

Berlin Games Week

Naast de Gamescom is de Berlin Games Week het belangrijkste evenement voor de Duitse gamesector. De organisatie ervan is in handen van Booster Space, een consultancybedrijf dat evenementen organiseert voor de game- en techindustrie. In feite is de Berlin Games Week geen evenement, maar een paraplu waaronder verschillende game-gerelateerde evenementen gedurende een week in november plaatsvinden. Een groot deel wordt gesteund door Medienboard Berlin-Brandenburg. Het gaat hierbij om netwerkevenementen voor professionals, maar ook om wedstrijden en fanbijeenkomsten. De organisatie zet ook specifiek in op het thema van gendergelijkheid, zowel binnen de sector als in de bredere gamewereld.

In 2019 vonden 27.000 ontwikkelaars, publishers, investeerders en andere professionals, samen met fans en spelers, hun weg naar de Duitse hoofdstad. Sindsdien ging het evenement noodgedwongen telkens online door.

Deutscher Computerspielpreis

Op 31 maart 2009 werd voor het eerst de Duitse prijs voor het beste computerspel uitgereikt. De prijs gaat uit van beroepsfederatie game en het bevoegde ministerie voor Verkeer en Digitale Infrastructuur en is dus een gezamenlijk initiatief van de politiek en de industrie. ([1]) De eerste prijs wordt uitgereikt voor games die een pedagogische en culturele waarde hebben en voor minstens 80% in Duitsland ontwikkeld worden. Sinds 2015 is het bereik van de prijs breder opengetrokken: er zijn nu 14 categorieën, waaronder een internationale en een publieksprijs. Het totaal uitgereikte bedrag werd dat jaar ook verhoogd van 250.000 euro naar 450.000 euro. In 2019 was het totaalbedrag 590.000 euro en tot op dat ogenblik was dit ook de enige noemenswaardige financiële ondersteuning voor de sector vanuit de federale overheid. De uitreiking vindt afwisselend in München en Berlijn plaats. De laatste twee jaren vond de uitreiking noodgedwongen enkel via livestream plaats.

[1] NB: Door de recente overheveling van de subsidiebevoegdheid naar het ministerie van Economie is voorlopig nog onduidelijk welk ministerie in 2022 voor de prijs afhankelijk zal zijn.

Winnaars in de categorie “Beste Duitse spel” sinds de hervorming waren: ‘Lords of the Fallen’ van Deck13 (2015), ‘Anno 2205’ van Blue Byte/Ubisoft (2016), ‘Portal Knights’ van Keen Games/505 Games (2017), ‘Witch It’ van Barrel Roll Games (2018), ‘Trüberbrook’ van Headup Games (2019), ‘Anno 1800’ van Ubisoft Mainz (2020) en ‘Desperados III’ van Mimimi Games/THQ Nordic.

Een volledige lijst van winnaars en genomineerden kan u vinden op:
https://deutscher-computerspielpreis.de/gewinner/

7. AGENTSCHAPPEN EN INSTITUTEN

- Booster Space Events & Consulting GmbH - https://booster-space.com/
- Cologne Game Lab (TH Köln – University of Applied Sciences) -https://colognegamelab.de/
- ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. - https://esportbund.de/
- Fusion Campus UG - https://fusioncampus.de/
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. - https://www.game.de/
- Gamecity Hamburg (Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH) - https://www.gamecity-hamburg.de/
- Games BW (MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH) - https://games-bw.mfg.de/
- Games Capital Berlin (Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie GmbH) - https://gamescapital.berlin/
- Games/Bavaria (WERK1.Bayern GmbH) - https://games-bavaria.com/
- GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz - https://game-up-rlp.de/
- Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH - https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/

8. GROOTSTE ONTWIKKELAARS EN PUBLISHERS

Aerosoft GmbH
Astragon Entertainment GmbH

Bigpoint GmbH
bitComposer Interactive GmbH
Black Forest Games GmbH
Bytro Labs GmbH

Chimera Entertainment GmbH

CipSoft GmbH
Crytek GmbH

Daedalic Entertainment GmbH
Deck 13 Interactive GmbH
Deep Silver Fishlabs Koch Media

Egosoft GmbH
Envision Entertainment GmbH
European Games Group AG

Flaregames GmbH

GameDuell GmbH
Gameforge 4D GmbH
Gamigo AG
Gaming Minds Studios GmbH
Goodgame Studios - Altigi GmbH
Grimbart Tales GmbH
Grimlore Games GmbH

HandyGames GmbH

InnoGames GmbH

Kalypso Media Group GmbH
Keen Games GmbH & Co. KG
King Art GmbH
Klang Games GmbH
Kolibri Games GmbH

Limbic Entertainment GmbH

magnussoft® Deutschland GmbH
MegaZebra GmbH
Mimimi Games GmbH

Neopoly GmbH
Nukklear GmbH

Piranha Bytes GmbH
Playa Games GmbH

Quantumfrog GmbH

Rat King Entertainment
Realmforge Studios GmbH
Remote Control Productions GmbH
Rockfish Games GmbH

Sandbox Interactive GmbH
Seal Media GmbH
Serious Games Solutions
Silver Seed Games UG
Softgames - Mobile Entertainment Services
Stratosphere Games
Studio Fizbin
Supra Games UG

Topware Interactive
Travian Games GmbH

Ubisoft Blue Byte GmbH
Unikat Media GmbH
Upjers GmbH

Whow Games GmbH
Wooga GmbH

Xyrality GmbH

Yager Development GmbH

Een uitgebreid overzicht van meer dan 27.000 Duitse bedrijven en instellingen die direct of indirect actief zijn in de gamebranche kan u vinden via de interactieve kaart, gelanceerd door game en te vinden op https://www.gamesmap.de

9. LITERATUUR

Beroepsfederatie game publiceert jaarlijks een rapport over de toestand van de Duitse gamesector. Deze rapporten en de bijbehorende statistieken worden op de website gepubliceerd. Het laatste rapport dateert van 2020 en kan hier geraadpleegd worden: https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf

In juni 2012 publiceerde de bondsregering haar *Strategie für den Gamesstandort Deutschland*, te raadplegen op:
https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/games/games-strategie.pdf?__blob=publicationFile

Er bestaan tal van magazines over games in Duitsland, vaak gespecialiseerd in hun eigen niches. Voorbeelden zijn Games Aktuell, GamePro, M! Games, GameStar, PC Games en N-Zone. Wie echter geïnteresseerd is in berichtgeving over de economische en sociale aspecten van de gamesector en -industrie, eerder dan de eigenlijke games zelf, kan sinds 2015 terecht bij *GamesWirtschaft*, gesticht door Petra Fröhlich (voormalig journaliste bij PC Games). Dit magazine valt volledig gratis online te raadplegen: https://www.gameswirtschaft.de/

Ook het in 2017 gestichte *GamerRepublic* heeft een focus op de industrie en de mensen erachter en probeert games als een cultuurgoed voor te stellen. Ook dit magazine valt volledig online gratis te raadplegen: https://gamerrepublic.de/

10. JOBS IN DE DUITSE GAMESECTOR

Wie op zoek is naar een job of naar personeel in Duitsland kan terecht op volgende websites:
https://www.games-career.com/
https://gamesjobsgermany.de/

DISCLAIMER

De informatie die u in deze publicatie vindt is bedoeld als achtergrondinformatie die u moet in staat stellen een beeld te vormen met betrekking tot de hierin behandelde materie. Zij is met de grootste zorg verzameld op basis van de beschikbare data en documentatie op het ogenblik van de publicatie. Deze publicatie heeft bijgevolg niet de ambitie van volledigheid of geldigheid voor uw specifieke situatie. Zij kan bijgevolg nooit beschouwd worden als een juridisch, financieel of ander gespecialiseerd advies. Flanders Investment & Trade (FIT) kan in die zin nooit verantwoordelijk gesteld worden voor gebeurlijke foutieve vermeldingen, weglatingen of onvolledigheden in deze publicatie. FIT kan evenmin verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik of de interpretatie van de informatie in deze publicatie. De verwijzingen in deze publicatie naar bepaalde entiteiten, bedrijven en/of personen houden geen bijzondere aanbevelingen in die voor Flanders Investment & Trade enige verantwoordelijkheid zou kunnen teweegbrengen.

Datum van publicatie: Januari 2022