

日本市場視察プログラム | ゲーム分野 | 日本

2026年9月14(月)～18日(金)



The Market Entry Programme for Small and Medium-sized Enterprises is a funding programme of the:



Federal Ministry
for Economic Affairs
and Energy



MITTELSTAND
GLOBAL
FOREIGN MARKET
ENTRY PROGRAMME

The Market Entry Programme commissioned by the Federal Ministry for Economic Affairs and Energy is implemented by:

GTAI GERMANY
TRADE & INVEST

発行情報

発行者

SBSシステムズ・フォー・ビジネス・ソリューションズ

電話: +49 (0)30 586 1994 10

Email: info@sbs-business.com

www.sbsbusiness.eu

www.germantech.org

編集・制作

ドイツ貿易・投資振興機関 (GTAI)

SBSシステムズ・フォー・ビジネス・ソリューションズ

参加ドイツ企業

発行日

2026年

発行形態

デジタル版

デザイン

ドイツ貿易・投資振興機関 (GTAI)

SBSシステムズ・フォー・ビジネス・ソリューションズ

写真クレジット

参加ドイツ企業

目次

日本市場視察プログラム ゲーム分野	1
ご挨拶	4
はじめに	5
参加企業紹介	6
1 エイシル・インタラクティブ - AESIR INTERACTIVE GMBH	6
2 アンデリー・マネジメント - Anderie Management	8
3 ビービージー・エンターテインメント - BBG Entertainment GmbH	10
4 ビッグポイント - Bigpoint GmbH	12
5 ブルー・バックパック - Blue Backpack GmbH	14
6 クレクスプロ - Crexpro GmbH	16
7 ゲームインフルエンサー - Gameinfluencer GmbH	18
8 ジーシーラディックス - GCRadix GmbH	20
9 ヘッドアップ - Headup GmbH	22
10 ハイパッションスタジオ - HighPassionStudios UG	24
11 カリプソ・メディア・グループ - Kalypso Media Group GmbH	26
12 ベンジャミン・ロックマン・ニュー・メディア - Benjamin Lochmann New Media GmbH	28
13 ロックフィッシュ・ゲームス - ROCKFISH Games GmbH	30
14 スタジオ・メルカス - Studio Merkas e.UG	32
15 ソウルヴェン - Soulven GmbH	34
16 セカンド・ステージ - Second Stage GmbH	36
17 ヤガ・スタジオ - Yaga Studio GmbH	38
お問い合わせ	41

ご挨拶



ドイツ貿易・投資振興機関 (GTAI)
ドイツ連邦経済・エネルギー省 (BMWE)
外国市場参入プログラム・ディレクター
Christian Tippelt

ドイツ連邦経済・エネルギー省 (BMWE) が実施する外国市場参入プログラムは、ドイツの中小企業による輸出活動をあらゆるステージで支援しています。参加企業は、市場開拓の初期段階から具体的なビジネスパートナーとの接点構築に至るまで、市場情報の提供、市場視察ミッションの実施、ネットワーク構築などを通じて幅広い支援を受けることができます。また、本プログラムの重要な特徴の一つとして、各事業の準備段階から実施、さらにはフォローアップに至るまで、きめ細かなサポートを提供することで、質の高い持続可能なビジネス連携の構築を後押ししている点が挙げられます。

今回の訪日ミッションは、外国市場参入プログラムのショーケースイベントの一環として実施されるものであり、新たなビジネス交流の促進に加え、日本とドイツの実りある協力関係をさらに発展させる重要な契機となることを期待しております。

最後に、本事業の成功のためにご尽力いただいたドイツの参加企業の皆様、日本国内の関係機関および関係者の皆様に、ドイツ連邦経済・エネルギー省を代表して心より感謝申し上げます。

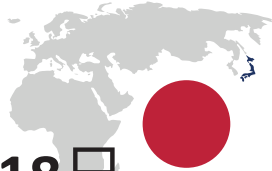
はじめに

ドイツ企業代表団

2026

日本

9月14日～18日



ゲーム分野



ドイツ連邦経済・エネルギー省(BMWE)の支援のもと実施される日本市場開拓事業の一環として、革新的なコンピュータおよびビデオゲーム業界を代表するドイツ企業17社が来日します。本事業では、世界有数のゲーム市場である日本において、新たな市場機会の開拓、戦略的パートナーシップの構築、そして最新技術の紹介に取り組みます。

本事業は、ゲームおよびインタラクティブメディア分野におけるドイツ企業の強みを紹介するとともに、日本の業界関係者との新たな協力関係の構築を促進することを目的としています。参加ドイツ企業は、豊富な専門知識と革新的なソリューションを有しており、日本のゲーム産業のさらなる発展と国際展開、そして長期的かつ相互に有益な協力関係の構築に貢献することが期待されています。

また、代表団は、世界のゲーム業界において最も重要なイベントの一つとされる東京ゲームショウにも参加します。会期中は、国際的なビジネスパートナーとの交流、革新的な技術の紹介、さらには業界を代表する意思決定者らとの直接的な意見交換など、多くの機会が提供されます。

私たちは、日本企業の皆様をはじめ、業界関係者ならびに政府機関関係者の皆様に、東京で開催されるネットワーキングイベントへのご参加を心より歓迎いたします。本イベントでは、ドイツゲーム産業に関する貴重な知見を得られるほか、来日するドイツ代表団との交流の機会が設けられています。また、新たなビジネスパートナーシップや協働プロジェクトの可能性を探る場としてもご活用いただけます。

さらに、ドイツ代表団は日本で開催される主要な業界イベントにも参加いたします。関心をお持ちくださる全ての皆様には、この機会を是非活用して、ゲーム産業をリードするドイツ企業との交流や意見交換、新たなビジネス関係の構築につなげていただければ幸いです。こうした出会いが、有意義な対話と将来を見据えた協力関係の礎となることを期待しております。本事業は、ドイツ連邦経済・エネルギー省(BMWE)の支援のもと、SBSシステムズ・フォー・ビジネス・ソリューションズが、ドイツゲーム産業協会(game)および関連する二国間商工会議所と連携して実施しています。

参加ドイツ企業および各社の関心分野の詳細につきましては、次ページ以降の参加企業紹介をご参照ください。

aesir interactive



THE LEGEND OF KHIIMORI



概要

受賞歴を持つゲーム開発スタジオとして、最先端のテクノロジーを駆使し、没入感あふれるクロスプラットフォーム対応のゲーム、シミュレーション、およびインタラクティブ体験の開発を手がけています。

MADE IN
Germany

WWW.AESIR-INTERACTIVE.COM

Ganghoferstrasse 68
80339 München
Germany
www.aesir-interactive.com

担当者:
マルク・ボッシュ - ビジネスデベロップメント
hq@aesir-interactive.com
携帯: +49 151 2714 0878
対応言語: 英語、イタリア語、フランス語、
(ドイツ語も可)

会社概要

アイセル・インタラクティブは、ドイツ・ミュンヘンを拠点とするゲームスタジオ兼パブリッシャーです。プレイヤーが何度でも戻ってきたいゲームを創り出すことを目標に設立されました。コンセプトの立案からライブオペレーションに至るまで、当社のチームが主体性を持って取り組んでいます。

社名の「Aesir」は北欧神話に由来しており、当社のものでつくりに対する姿勢を象徴しています。洗練性、規律、そして卓越性を重んじながら、現行世代および次世代プラットフォーム向けのゲーム開発に取り組み、世界的に著名なパブリッシャーとのパートナーシップを築いています。また、当社の核となる理念は、コミュニティ主導の開発です。世界中のプレイヤーとともに、そしてプレイヤーのために、ゲームを創り続けることを大切にしています。

現在、当社はドイツを代表するAA+クラスのゲーム開発スタジオおよびパブリッシング企業へと成長することをビジョンに掲げています。

実績および海外展開

PC・コンソール向けにシミュレーションやオープンワールドアドベンチャー、ライセンスIP作品を開発しています。代表作に「Windstorm(ウインドストーム)」、「Horse Tales(乗馬物語)」、「Police Simulator: Patrol Officers」、「Ambulance Life」があり、現在は初の完全セルフパブリッシング作品「EverRail」をはじめ複数の新規タイトルを開発中です。また、「The Legend of Khiimori」はKickstarterで約50万5,000ユーロを調達し約9,000人の支援を獲得。当社とコミュニティとの強い信頼関係を示しています。

ターゲット

年齢や地域を問わず、PC・コンソールゲームユーザーを対象としています。本格的なシミュレーションやオープンワールド体験を手頃な価格で提供し、カジュアルプレイヤーから没入感を求めるコアユーザーまで楽しめる作品を展開しています。

製品・サービス

Unreal Engine 5を活用し、PCおよび主要な現行世代コンソール向けの次世代ゲームを開発しています。複数の専門チームが並行して開発を進めることで、本格的なシミュレーションタイトルから没入感あふれるオープンワールド体験まで、多様なジャンルとスタイルにわたる幅広いポートフォリオを展開しています。リアルで価値あるプレイヤー体験を生み出すことを使命としてしています。正確性や奥行きが求められる場面では、一切妥協することなく細部まで徹底的に作り込みます。

また、自社オリジナルIPの開発やパブリッシングに加え、外部パブリッシャーや著名IPとの協業も行っており、共同開発プロジェクトにおいては制作ノウハウとクリエイティブなビジョンの両面から貢献しています。さらに近年では、セルフパブリッシング事業にも進出し、一部の厳選したタイトルにおいては、企画から発売までを一貫して自社で手掛けています。

強み

- ・13年にわたる開発実績
- ・企画からライブオペレーションまで対応するフルスタック開発
- ・Unreal Engineの専門知識
- ・世界各地で活躍する110名超の技術・設計チーム
- ・主要プラットフォームでの開発実績
- ・効率的な開発ツールと自動化されたCI/CD環境
- ・IP、ブランド、多様なステークホルダーとの協業経験

理想的なビジネスパートナー

当社のビジョンに共感し、ゲームとともに育て、世界中のファンへ届けるパブリッシングパートナーおよび投資家を求めています。

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

運営

共同運営



Anderie Digital



Anderie Management

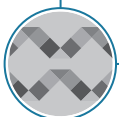


GovMediX

AI Based Digital Transformation

概要

ルッツ・アンデリー氏は、ゲーム及びエンターテインメント業界において国際的に著名な専門家であり、戦略面・業務運営面の両方に対応する経営コンサルタントです。



MADE IN
Germany

WWW.ANDERIE-MANAGEMENT.COM



Kirchweg 16
65835 Liederbach / Frankfurt
Germany
www.anderie-management.com

担当者:
ルッツ・アンデリー - CEO
La@anderie-management.com
携帯: +49 173 658 54 91
対応言語: ドイツ語、英語

会社概要

ルッツ・アンデリーは、ゲーム業界のデジタル化分野における国際的に認められた専門家であり、業界インサイダーです。自身のコンサルティング会社アンデリー・マネジメントを通じて、企業に対し、戦略立案、マネタイズ、組織再構築に関するアドバイスと実践的な経営支援を行っています。アンデリーは21歳で最初の会社を設立し、現在はゲーム分野のスタートアップ支援にも携わっています。

また、フランクフルト応用科学大学のビジネス情報システムの教授であり、SRHハイデルベルク専門大学では情報・メディア・デザイン学部の講師も務めています。また、ゲーム業界のビジネス書でAmazonベストセラー作家でもあり、著者はオンラインと紙媒体を合わせて10万部以上販売されている他、YouTubeチャンネル「Games Industry Management」も運営しています。

製品・サービス

- ・戦略立案、収益化、事業再構築支援
- ・アクティブ(暫定)マネジメント
- ・スタートアップアドバイザリー
- ・コンサルティング
- ・市場参入支援
- ・ネットワーキング
- ・営業及びマーケティング

実績および海外展開

ソニー・プレイステーション、バンダイナムコ、Atari

ターゲット

ゲーム業界のデベロッパー、パブリッシャー、サービスプロバイダー

強み

- ・ゲーム業界における強固で信頼性の高いネットワーク
- ・経営管理、営業、マーケティングに関する豊富なマネジメント経験
- ・ゲーム開発スタジオ、政治、パブリッシャーにおける意思決定者へのアクセス
- ・AI分野における理論・実践の両方に精通した専門知識

理想的なビジネスパートナー

中小企業からグローバル大企業まで、規模を問いません。特に以下企業とのパートナーシップを希望します。

- ・ゲーム開発スタジオ
- ・パブリッシャー
- ・ブロックチェーン・NFTプラットフォーム
- ・AI技術企業
- ・eスポーツ団体
- ・デジタルトランスフォーメーションコンサルティング企業



BBG
Entertainment

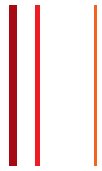


概要

ミュンヘンを拠点とするゲームパブリッシャー。レトロゲームおよびファミリー向けタイトルを中心に、クラシックIPの再活性化やエミュレーション技術が強みとし、日本および欧米のタイトルをグローバルに展開しています。

WWW.BBG-ENTERTAINMENT.COM

MADE IN
Germany



BBG

Entertainment

ビーबीジー・エンターテインメント - BBG Entertainment GmbH

Cuvilliéstr. 14
81679 Munich
Germany
www.bbg-entertainment.com

担当者:
ミキ・フィルシュ - 代表 - 代表
mf@bbg-entertainment.com
電話番号: +49 177 6976931
対応言語: ドイツ語、英語

会社概要

ビービージー・エンターテインメントは、ミュンヘンを拠点とするゲームパブリッシャー兼デベロッパーです。開発からパブリッシング、マーケティング、流通に至るまで、業界屈指の経験豊富なチームが全プロセスを網羅しています。

2008年の設立以来、当社は主に2つのコア領域に注力してきました。ひとつは、誰もが安心して楽しめる非暴力的なファミリー向けのカジュアルゲーム。もうひとつは、学びとエンターテインメントを融合させた学習・知育型ゲームです。

エルサレム・ヘブライ大学のライセンスを受けた知育タイトル「Einstein Brain Trainer (アインシュタインの脳トレ)」は、世界各国のiPadチャートで1位を獲得し、当社が国際的に高い評価を得る契機となりました。

また伝説的なゲームIPを保有・管理しており、2016年に「BOULDER DASH® (バルダー・ダッシュ)」、2023年に「ASTROSMASH® (アストロスマッシュ)」「SHARK! SHARK!® (シャーク!シャーク!)」等の名作フランチャイズを取得しました。

2026年には、1982年創設のパブリッシングレーベルFirst Star Softwareを再始動し、レトロゲーム事業とグローバル展開の中核としてさらなる成長を目指しています。

製品・サービス

PC・コンソール・モバイル向けに開発とパブリッシングを手がけ、リメイクやリマスター、移植、新規開発を通じて、クラシックIPを再活性化しています。

2025年には「BOULDER DASH®」40周年記念版を世界展開。Intellivision® (インテレビジョン) の名作「ASTROSMASH®」や「SHARK! SHARK!®」を再始動し、リメイク版とオリジナル版を展開しています。レトロゲームのエミュレーションやリマスター、複数プラットフォームへの移植を得意としています。

日本のレトロゲームやレトロ風インディー作品にも注力し、文化的価値の高いIPを世界へ発信しています。

実績および海外展開

当社のルーツは、CEOステファン・ベレンドセンが2002年に設立したLiving Mobileにあります。欧州のモバイルゲーム黎明期にiモードやJ2ME/DoJa向けタイトルを展開したパブリッシャーです。

これまでに100タイトル以上を手がけ、ハドソン、バンダイナムコ、カプコン、ドワンゴ、ソニー・コンピュータエンターテインメントなどと国際的なパートナーシップを築いてきました。

また、川島隆太博士の公式ライセンスによる脳トレタイトルの成功は、日本と欧米のゲームコンセプトを橋渡ししてきた当社の経験を示しています。

ターゲット

レトロゲーム愛好家、インディーゲームファン、カジュアルプレイヤー、家族向けエンターテインメントを楽しむ層。

強み

独自のエミュレーションフレームワークと、最新プラットフォーム向けリマスター・移植の効率的なパイプラインを保有しています。アーケードから8ビット・16ビット機、PlayStation、Sega Saturn、Nintendo Wiiまで幅広いシステムに対応し、効率的なマルチプラットフォーム展開を実現しています。また、高い技術力に加え、日本企業との協業経験と国際マーケティングの知見を有しています。

理想的なビジネスパートナー

モバイルゲーム事業では、日本のパブリッシングパートナーを募集しています。クラシックIPの復活に関心を持つ権利保有者や、欧米展開を目指す日本のインディー開発者・パブリッシャーとの協業も歓迎します。

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

運営

共同運営





BIGPOINT. GREAT GAMING, FOR EVERYBODY.



概要

ビッグポイントは、グローバルチームと強固な国際パートナーネットワークを基盤に、複数のプラットフォーム向けにゲームの開発およびパブリッシングを行っています。

WWW.BIGPOINT.NET

MADE IN
Germany



Sachsenstraße 20
20097 Hamburg
Germany
www.bigpoint.net

担当者：
ステファン・トイプナー
営業・事業開発部門責任者
s.teubner@bigpoint.net
担当者：+49 151 571 409 15
対応言語：ドイツ語、英語

会社概要

2002年に設立されたビッグポイントは、誰もが楽しめるゲームを理念に掲げ、ゲーム開発を行っています。

ドイツ・ハンブルクを拠点に、多様性に富んだグローバルチームが、ブラウザ・クライアント・モバイルなどの複数のプラットフォーム向けに高品質なゲーム体験を提供しています。

自社タイトルの開発に加え、強固な国際パートナーネットワークを通じて、他社ゲームのパブリッシングおよびプロモーションも展開しています。

実績および海外展開

過去20年以上にわたり、当社は世界中で数百万人に楽しめる受賞歴のあるゲームの開発・リリース・運営を行ってきました。

こうした実績は、高い品質と業界に対する深い知見を裏付けるものです。

自社タイトルに加え、「Game of Thrones: Winter is Coming (ゲーム・オブ・スロース: 冬来たる)」や「Pirates of the Caribbean: Tides of War (パイレーツ・オブ・カリビアン: 大海の覇者)」など、他社との共同パブリッシングによる主要ブラウザゲームも手がけています。

製品・サービス

ビッグポイントでは、ブラウザ・クライアント・モバイル向けの高品質なオンラインゲームを開発し、世界中のプレイヤーに魅力的で親しみやすい体験を提供しています。

20年以上の経験をもとに、カジュアル層からコアユーザーまで、幅広いプレイヤーに対応したゲームを設計しています。

自社開発にとどまらず、他社タイトルのパブリッシングも行い、開発者がより多くのグローバルユーザーにリーチできるよう支援しています。

また、広範なパートナーネットワークを活用し、マーケティング・流通・ライブ運営において専門的なサポートを提供することで、優れたゲームが適切な評価と成功を得られるよう支援しています。

ターゲット

当社のターゲットは、モバイル・クライアント・ブラウザといった各プラットフォームでプレイする、幅広い層のゲーマーです。

プレイヤーは世界中に広がっており、特に欧米市場に強みを有しています。

強み

ゲーム開発およびパブリッシングにおける20年以上の実績を背景に、ドイツ国内で高いプレゼンスを確立しており、国内有数のパートナーネットワークを有しています。

理想的なビジネスパートナー

当社が求めるパートナーは、欧米市場への展開を目指すゲーム開発会社およびパブリッシャーであり、実績と信頼性を備えた企業です。



the Berlin Apartment



OH APOLLO

CONSTANCE

概要

ブルー・バックパックは、ドイツ・ベルリンを拠点とする、受賞歴を持つインディーゲーム開発兼パブリッシャーです。



MADE IN
Germany

WWW.BLUEBACKPACKGAMES.COM



Blue Backpack GmbH

Normannenstraße 1-2
10367 Berlin
Germany
www.bluebackpackgames.com

担当者
ロベルト・マイ - CEO
r.may@bluebackpack.com
携帯: +49 157 74423616
言語: German, English

会社概要

ブルー・バックパックは、ドイツ・ベルリンを拠点とする、受賞歴を持つインディーゲーム開発兼パブリッシャーです。

当社は、映像制作会社 bildundtonfabrik (btf) のゲーム部門として2016年に設立されました。その後、btfとともに成長を続け、2025年にブルー・バックパックとして独立。現在は フロリアン・ケーネ氏 と ロベルト・マイ氏の共同代表体制のもとで運営されています。

現在、チームは22名で構成されています。その約半数がベルリンを拠点に勤務しており、残りのメンバーは3か国にまたがり、リモートで活動をしています。また、同社は Saftladen Indie Games Collective のメンバーでもあり、その開発者向けの共同運営スペースも主な活動拠点となっています。

当社では、常に複数のプロジェクトが並行して進行しており、ジャンルにとらわれることなく、一貫したビジョンに基づくアイデアを追求しています。その結果、非常に多様なゲーム作品の開発につながっています。

製品・サービス

当社は、物語性や世界観、アートディレクションを重視したビデオゲームの開発とパブリッシングを行っています。

・「The Berlin Apartment」ベルリンのアパートの一室を舞台に、100年以上にわたる歴史とそこに暮らした人々の人生を描くナラティブアドベンチャー。

・「Constance (コンスタンス)」心の葛藤によって形作られた世界を舞台に、筆を使った戦闘と感情豊かな物語が融合する手描きメトロイドヴァニア型アクションアドベンチャー。

・「Oh Apollo!」古代ギリシャのデルポイを舞台に、神託の巫女として予言を読み解き、訪問者に助言し、神殿を発展させるナラティブ・マネジメントゲーム。

実績および海外展開

当社は、「PARCO GAMES (パルコ・ゲームズ)」と、日本およびその他アジア地域を対象としたパブリッシングパートナーシップ契約を締結しています。これは、同社の作品が日本市場において早い段階から注目を集め、市場での可能性が評価されていることを示していると言えます。

ターゲット

- ・海外のビデオゲームパブリッシャー
- ・デジタル配信プラットフォーム事業者
- ・ストーリー性を重視したゲームに関心があるプレイヤー
- ・エンターテインメントおよびメディア関連企業
- ・アーティスティックで豊かな物語体験を重視するゲームコミュニティ
- ・没入感のある物語性、優れたアートデザイン、そして感情に訴えるゲーム体験を求めるコンソールゲームユーザー

強み

- ・優れたストーリーテリング力: 映像制作会社 btf で培った映画・テレビ制作の経験を活かし、シネマティックな物語と世界観の構築を強みとしています。
- ・独自のアーティスティックアイデンティティ
- ・感情的で成熟したテーマ性: メンタルヘルス、自己認識、歴史や記憶、人間関係などをテーマとし、深い体験を求めるインディーゲームユーザーから支持を得ています。
- ・「Best German Game 2019」をはじめとする受賞実績
- ・インディーゲーム業界との強固なネットワーク
- ・アジア市場への参入実績

理想的なビジネスパートナー

- ・パブリッシャーおよびディストリビューター
- ・メディアおよびコミュニティパートナー
- ・クリエイティブ分野の協業パートナー

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

運営

共同運営





概要

ベルリンを拠点とするクリエイティブエージェンシー、クレクスプロ。ポップカルチャー、ゲーム、アニメ分野を中心に、イベント運営、ソーシャルメディア、プロジェクト実行を強みとしています。


MADE IN
Germany

WWW.CREXPRO.DE



クレクスプロ - Crexpro GmbH

Christburger Straße 46
10405 Berlin
Germany
www.crexpro.de

担当者:
ナスタッサ・ケーラー - CEO
nk@crexpro.de
電話番号: +49 -
言語: ドイツ語、英語

会社概要

クレクスプロは、ベルリンを拠点とするクリエイティブエージェンシーで、ポップカルチャーおよびエンターテインメント分野において、イベント制作、ブランドアクティベーション、コミュニティ主導型のマーケティングを展開しています。

ゲーム、アニメ、マンガ、デジタルライフスタイルといった分野に強みを持ち、ブランドが熱量の高いニッチなコミュニティと自然につながるための支援を行っています。

イベントやコンベンションの企画運営、プロモーション施策の実行に加え、インフルエンサーマーケティングやソーシャルメディア戦略の設計まで幅広く対応しています。

また、プロジェクトマネジメント、コンテンツ制作、現地運営まで一貫して対応し、企画から実施までスムーズなプロジェクト推進を実現します。

クリエイティブなストーリーテリングとコミュニティインサイトを掛け合わせることで、ブランド価値を高め、長期的なエンゲージメントを創出する施策を展開しています。

製品・サービス

当社はプロジェクトの全工程をカバーします。

イベント制作においては、コンベンションやライブ体験、プロモーションイベントの企画実行を行い、コンセプトデザイン、予算管理、会場選定から、現場オペレーション、ステージ運営、出展者対応まで一貫して対応します。

ブランドアクティベーションでは、テーマ型ブースや体験型キャンペーン、ファンコミュニティに最適化された現地プロモーションなど、ターゲットとの接点を強化する施策を展開しています。

インフルエンサーマーケティングでは、適切なクリエイターの選定、コラボレーション管理、Instagram・TikTok・YouTubeなど各プラットフォームでのコンテンツ展開を統括し、自然なリーチの獲得を支援します。

製品・サービス

ソーシャルメディアおよびコンテンツ制作においては、キャンペーン企画、クリエイティブ制作、チャンネル運用を通じて、一貫したブランドストーリーの発信を担っています。

また、プロジェクトマネジメントおよびコンサルティングも提供し、関係者間の調整や進行管理を行いながら、スムーズな進行を実現します。

実績および海外展開

HOYOVERSE、ゲームスコムでのTENCENT、LEVEL INFINITE、NCSOFTのタイトル「Limit Zero Breakers (リミット・ゼロ・ブレイカーズ)」などの案件に携わっています。

強み

10年以上にわたる市場知見と、専門性の高いチームによる独自のマーケティング力を備えています。

さらに、迅速な展開を可能にするイベントパートナーネットワークを有しています。

理想的なビジネスパートナー

ゲームブランド、ゲーム開発会社およびパブリッシャー、ならびに飲食・美容分野を含むポップカルチャー関連ブランド。

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

運営

共同運営





GAME INFLUENCER

YOUR GATEWAY TO
3 BILLION VIDEO GAMERS



概要

ゲームインフルエンサーは、ゲームパブリッシャー向けに、個性豊かなインフルエンサーを活用した、記憶に残るインフルエンサーマーケティングキャンペーンの企画・実施を行っています。

WWW.GAMEINFLUENCER.COM





Wessobrunner Platz 6
81377 Munich
Germany
www.gameinfluencer.com

担当者:
ゲオルク・ブロクスターマン - CEO
georg@gameinfluencer.com
携帯: +49 -
対応言語:ドイツ語、英語

会社概要

ゲームインフルエンサーは、2016年より活動するミュンヘン拠点のインフルエンサーマーケティングエージェンシー兼テックプラットフォームです。ゲーム業界向けグローバルマーケティングに特化し、モバイル・PC・コンソールゲームを対象に、早期アクセス作品から大作タイトルまでクリエイター主導のキャンペーンを展開しています。インフルエンサーマーケティング、広告運用、PRを通じて、プレイヤー獲得、長期的なエンゲージメント、ROI向上を支援しています。

ターゲット

- ・国際的なプレイヤー獲得を目指すモバイル・PC・コンソールゲーム開発会社
- ・西洋市場で新規IPの成長を目指すゲームパブリッシャー
- ・信頼できるKOL (キー・オピニオン・リーダー)の支援を必要とするWeb3ゲームスタジオ
- ・ブランド認知度と顧客維持率の向上を目指すマーケティング及びコミュニティリーダー

製品・サービス

- ・ウィッシュリスト獲得向けインフルエンサーマーケティング
- ・厳選したクリエイター施策とターゲット配信によるSteamウィッシュリスト構築支援
- ・ゲームのローンチ、成長支援キャンペーン
- ・主要プラットフォームのクリエイターと連携し、ゲームライフサイクル全体でプレイヤー獲得を支援
- ・有料広告運用 (Amplify+)
- ・成果の高いクリエイターコンテンツを広告配信で拡大
- ・PR・コミュニケーション支援
- ・国際ゲームメディアやクリエイターコミュニティへの情報発信支援

強み

- ・大規模なデータセットと10年以上の経験に基づくインフルエンサーマッチング
- ・KPIに連動した成果重視型マーケティング思考
- ・自社有料メディアチームによる、高成果インフルエンサーコンテンツの広告リターゲティング
- ・約2,800名のグローバルなクリエイターネットワークを保有
- ・企画立案からキャンペーン分析までをカバーするフルサービス体制

実績および海外展開

当社は、米国、欧州、中東・北アフリカ、韓国、日本、東南アジアで1,000件以上のキャンペーン実績を有しています。主なクライアントはTencent、NetEase、FunPlus、Riot Games、CD PROJEKT RED、Ubisoft、SEGAなどが挙げられます。

主な対応分野

- ・Steam・PC・コンソール向けウィッシュリスト施策
- ・ゲームのローンチ、成長支援
- ・クロスリージョン型クリエイター施策 (APAC⇄欧米)
- ・成果重視のユーザー獲得戦略

理想的なビジネスパートナー

- ・欧米市場 (米国・EU・ラテンアメリカ) への参入または事業拡大を目指すアジアのゲーム開発会社
- ・グローバルな複数地域でのキャンペーンを展開するパブリッシャー
- ・ゲーム業界に関する深い知見を持つ信頼できるインフルエンサーマーケティングパートナーを求めるチーム
- ・クリエイターを通じたウィッシュリストへの事前登録促進や、パフォーマンスベースのユーザー獲得に関心を持つスタジオ

Mandragora



Total War: Warhammer 3 DLCs



Chicken Police 2



Hunt: Showdown



Project Cars 2



The Witcher 3



概要

ジーシーラディックスは、オーディオ分野における共同開発スタジオ兼テクノロジープロバイダーです。長年にわたる経験とAAAクラスのチームを提供しています。



MADE IN
Germany

WWW.GCRADIX.COM

会社概要

ジーシーラディックスは、業界最高水準の経験とプロフェッショナルなデリバリー体制を備えた共同開発チームです。

各部門は、競争力のある品質と安定性を提供することに特化しており、この業界が文化、社会、プレイヤーに与える芸術性と感情的な影響に対する情熱を共有しています。

実績および海外展開

ソニー、Microsoft、セガ、Primal Games、The Wild Gentleman、BMW、Bipedなど、業界の多くの企業から信頼されています。

ターゲット

インタラクティブオーディオや音響シミュレーションを必要とするあらゆるプロジェクト。

制作、コンサルティング、ターンキーシステム提供まで幅広く対応しています。

製品・サービス

ジーシーラディックスは、ゲーム、自動車、医療分野におけるあらゆるインタラクティブプロジェクト向けに、最先端技術、コンテンツ、そして実運用可能なプロダクション対応製品を提供しています。

・オーディオ共同開発: デザイン、テクニカルデザイン、実装・統合、プログラミング

・オーディオパイプライン: 「VoiceLink」

ボイスオーバーおよびナラティブコンテンツ、分岐型ダイアログ向けの完全な制作パイプライン。スクリプト制作から開発中プレースホルダー、ゲームデータまで

・ソースコンテンツ: あらゆるプロダクション向けにキュレーションされた音源ライブラリ

・オーディオプラグイン: デザイン、レンダリング、ランタイム向けクリエイティブプラグイン

強み

当社メンバーは長年に渡り、共同開発者としてだけでなく、主にゲームスタジオ内部にて経験を積んできました。

私たちは、クライアントの方向性、クリエイティブな側面・ビジネス面での価値観、そして競争環境を深く理解し、私たちのサービスを通じて彼らを成功へと導く方法を熟知しています。

理想的なビジネスパートナー

オーディオの重要性と当社の専門性を理解し、相互に信頼のもと、強固な協業関係を築くことができるパートナーを求めています。

私たちは、単に既存アセットのカタログを提供するだけではなく、それらがクリエイティブ面やビジネス面のビジョンにどのように適合し影響を与えるかまで考慮した上で、専門的な提案やフィードバックを主体的に行う協業関係を大切にしています。

HEAD UP



概要

ヘッドアップは、主要プラットフォームで独自の視点から個性的なゲームを展開する独立系パブリッシャーです。



MADE IN
Germany

WWW.HEADUPGAMES.COM



Nordstrasse 102
52353 Dueren
Germany
www.headupgames.com

担当者:
ディーター・シェラー - CEO
schoeller@headupgames.com
言語:ドイツ語、英語

会社概要

ヘッドアップは、主要なプラットフォームで独自の視点から個性的なゲームを展開する独立系パブリッシャーです。2009年の設立以来、既存の主流にとらわれない新たな選択肢を提供するという情熱のもと、事業を展開してきました。

ゲームというメディアへの強い思い入れと、パートナースタジオの価値を最大限に引き出すという志を原動力としています。

パブリッシングするゲームがクリエイターのビジョンに忠実でありながら、本来ふさわしい注目を得られるよう支援すると同時に、グローバルなプレイヤーとのつながりも重視しています。

プラットフォームに依存しないアプローチのもと、あらゆるジャンルとシステムにおいて品質を最優先としています。

世界で9,000万人以上のプレイヤーにリーチしつつ、欧米ゲームカルチャーに根ざしながらグローバルに展開しています。

実績および海外展開

2009年の設立以来、約200タイトルをリリースしています。主な作品には「Bridge Constructor (ブリッジ・コンストラクター)」「Pumpkin Jack (パンプキン・ジャック)」「The Coma (ザ・コーマ)」「Industria (インダストリア)」などがあります。

ターゲット

カジュアルからミッドコアまで、世界中の幅広いゲームユーザー層。プレミアム志向のユーザーにも対応しています。

強み

スリムで機動力の高い組織体制と、起業家的な柔軟性

製品・サービス

ビデオゲーム、モバイルゲーム、パブリッシング、開発、移植、流通、マーケティングコミュニケーション

理想的なビジネスパートナー

独立系のゲーム開発チームおよび、グローバルなゲーム流通パートナー。



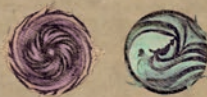
HighPassionStudios



概要

最先端のオーディオビジュアルゲーム体験を開発。代表作には、クリエーター収集型ゲーム「Dwellink: War of the Nine」があります。

Illushell



Shadow / Water

The Illushell is a large Dweller native to aquatic environments where it thrives primarily beneath the water's surface but is occasionally observed floating near it. To evade predation, the Illushell utilizes the bioluminescent tips of its antenna paired with its ability to manipulate surrounding shadows to create the illusion of a more formidable predator. This deceptive display serves as an effective deterrent in the dimly lit waters where it resides. Illushell dismissed as harmless, its most effective adaptation: it can emit electric currents.

Size - 1.5M² Weight - 210.0Kg

WWW.HIGHPASSIONSTUDIOS.COM



HighPassionStudios

Pölzer Straße 50
95336 Mainleus
Germany
www.highpassionstudios.com

担当者:
ヤニック・フラウンホルツ - CEO
j.fraunholz@highpassionstudios.com
携帯: +49 157 51041928
対応言語: ドイツ語、英語

ターゲット

当社は、ゲーム開発、音響制作、3Dコンテンツ制作を専門とするゲームスタジオです。主力プロジェクトは、大人向けのクリーチャー収集ゲーム「Dwellink: War of the Nine」です。

自社のゲーム開発に加え、他企業向けに没入感のあるサウンドスケープ、キャッチーなジングル、精緻な3Dモデル（住宅からキャラクターまで）、そして、高品質な2Dグラフィックデザインも提供しています。

現在、「Dwellink」完成およびリリースに向けた開発資金を募集中です。リリース後は、トレーディングカード、プラッシュ、フィギュア、さらにはアニメシリーズ展開を視野に入れた総合的なマルチメディアフランチャイズへ成長させることを目指しています。

私たちは、「Pokémon(ポケモン)」で育ったものの、子供向けスタイルに物足りなさを感じている16歳以上のプレイヤー層をターゲットとしています。現在のクリーチャー収集ゲームの多くは、愛らしいモンスター、セルシェーディングなグラフィック、軽めのストーリーなど、依然として子供向け要素が中心です。

2024年初頭にリリースされた「Palworld(パルワールド)」は年齢層の高いユーザーに焦点を切り替えたことで大きな成功を収めました。「Dwellink」ではその勢いを維持し、より成熟したクリーチャー収集体験を提供することを目指しています。

強み

当社は創業当初から完全リモート体制を採用しており、固定費削減と高い効率性を実現しています。

さらに、チームの専門性とUnreal Engine 5の性能を組み合わせることで、小規模スタジオでありながら、視覚的に優れた高品質ゲームを制作可能にしています。

近年の急速な技術の進化によって、私たちのような情熱的かつ機動力の高い小規模チームでも、ハイレベルな作品開発の競争に挑むことができるようになってきました。

理想的なビジネスパートナー

現在、「Dwellink」のパブリッシャーとして「Indie.io」が参加しており、マーケティング、PR、コミュニティ運営、イベント展開、ローカライズ、移植対応などはすでに整っています。

現在はゲームの完成にフォーカスをして取り組んでいますが、完成には開発資金が必要となります。私たちが思い描く理想的なパートナーは、プロジェクトに多くの時間を割くことなく、「Dwellink」をマルチメディアフランチャイズとして共に育てていくことに興味を持つ投資家またはベンチャーキャピタルです。

製品・サービス

「Dwellink」は、Unreal Engine 5で開発されたシングルプレイ向けクリーチャー収集RPGです。

「Pokémon(ポケモン)」のコア要素と、「Elden Ring(エーデル・リング)」のようなソウルライクゲームの空気感と奥行き、高難度要素を融合しています。

プレイヤーはクリーチャーを収集、育成、進化させ、ターン制バトルを行います。舞台となるのは、ハイリスクなチェックポイントシステムと達成感のある難易度設計を備えた、ダークでフォトリアルなファンタジーな世界です。

モンスター収集ゲーム特有の中毒性あるメカニズム、大人向けテーマ、そして没入感あふれる世界観を組み合わせることで、「Dwellink」はこれまで十分に開拓されてこなかった独自のニッチな市場を狙っています。



kalypso
WHERE GAMES LIVE

概要

カリプソ・メディア・グループは、PC
および家庭用ゲーム機向けソフト
の開発・販売を行う独立系グロー
バル企業です。特にストラテジーゲ
ームの分野において、業界屈指の
強力なポートフォリオを保有してい
ます。



MADE IN
Germany

WWW.KALYPSOMEDIA.COM



Wilhelm-Leuschner-Strasse 11-13
67547 Worms
Germany
www.kalypsomedia.com

担当者:
ヨウコ・キクチ
日本カントリーマネージャー
yoko.kikuchi@kalypsomedia.com
携帯: +81 (0)90 3100 4658
対応言語: 英語、日本語

会社概要

カリプソ・メディア・グループは、ドイツ、イギリス、日本、アメリカ、フランスの5カ国・10拠点に200名以上のスタッフを有する、世界規模のパブリッシャー兼デベロッパーです。

当社は、デジタル販売に特化したレーベル「Kasedo Games」を設立しており、世界中で非常に強力なデジタル流通網を構築しています。

さらに、高品質なゲームを継続的に提供するため、自社内に4つの開発スタジオ (Realmforge Studios、Claymore Game Studios、Gaming Minds Studios、Gaming Minds Studios Paderborn) を所有しているほか、多くの有力な独立系デベロッパーとも提携しています。

製品・サービス

直近では「Disciples: Domination (ディサイブルズ:ドミネーション)」や「Sudden Strike 4」をリリースしており、今後「Tropico 7」の発売も控えています。

当社の「Kasedo Games」レーベルからは、「Rise of Industry 2」、「FIXION(イクシオン)」、「Warhammer 40,000: Mechanicus (ウォーハンマー40,000:メカニカス)」、「Uncle Chop's Rocket Shop」といったタイトルがリリースされています。

同レーベルの今後のラインナップには、「Warhammer 40,000: Mechanicus 2」や「Life Below」などが予定されています。

製品・サービス

当社は、ゲーム業界で最も高い知名度を誇るストラテジー・フランチャイズの数々を保有・運営しています。

主要タイトルには、「Tropico (トロピコ)」、「Commandos (コマンドス)」、「Port Royale (ポート・ロイヤル)」、「Dungeons (ダンジョンズ)」、「Sudden Strike (サドン・ストライク)」、「Railway Empire (レイルウェイ・エンパイア)」などがあります。

また、主なリリース実績には、「Commandos 2 - HD Remaster」、「Praetorians - HD Remaster (プレトリアン)」、「Railway Empire - Nintendo Switch™ Edition」、「Dungeons 3 Complete Collection」、「Railway Empire - Complete Collection」、「Port Royale 4 (ポート・ロイヤル4)」、「Tropico 6 - Nintendo Switch™ Edition」、「Commandos 2 - HD Remaster for Nintendo Switch™」、「Spacebase Startopia (スペースベース・スタートピア)」、「Disciples: Liberation (ディサイブルズ:リベレーション)」、「Matchpoint - Tennis Championships (マッチポイント・テニス・チャンピオンシップス)」、「Tortuga - A Pirate's Tale (トルトゥーガー・パイレーツ・テイル)」、「Railway Empire 2」、「Dungeons 4」、「The Inquisitor (ジ・インクイジター)」、そして「Commandos: Origins」が含まれます。

実績および海外展開

2006年から2026年までの間に60タイトル以上のゲームをリリースし、世界中に提供しており、アメリカ、中国、ドイツ、イギリス、日本、および欧州各国を最重要拠点として展開しています。

ターゲット

主にストラテジーやシミュレーションゲームを好む男性層をターゲットとしています。年齢は18歳から49歳程度が中心ですが、個々のタイトル特性によってターゲット設定は柔軟に対応しています。

強み

ドイツ最大級の独立系デベロッパー兼パブリッシャーとして、グローバルな規模で事業を展開しています。

理想的なビジネスパートナー

当社のタイトルをより広範な世界中のオーディエンスへ届けるため、デジタルおよびリテールの両面で、販売拡大を共に目指せる強力な流通パートナーを募集しています。

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

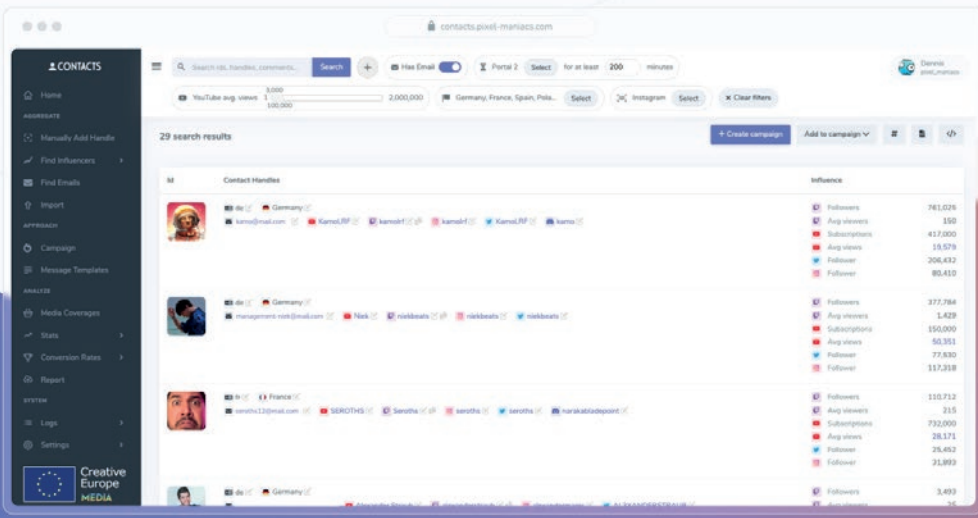
運営

共同運営



Build your own custom influencer database in
~~weeks~~ hours

No guesswork. No fluff.



“

With honesty, I am very impressed by it and we are going to love using it at Pathea.


IVAN KARADZHOV
SENIOR PUBLISHING
MARKETING MANAGER @
PATHEA GAMES

“

The Contacts Tool is exactly what I've been looking for after nearly a decade of doing organic influencer outreach ...

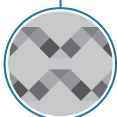
CONNOR BRIDGEMAN
MARKETING DIRECTOR @
LYRICAL GAMES

trusted by



概要

世界中のパブリッシャー、エージェンシー、デベロッパー向けに利用される招待制のオーガニックインフルエンサーマーケティングツールを開発するゲームスタジオです。



MADE IN
Germany

WWW.PIXEL-MANIACS.COM



Rednitzstr. 18
90449 Nuremberg
Germany
www.pixel-maniacs.com

担当者
デニス・クワイサー - ビジネス デベロップメント マネージャー
dennis@pixel-maniacs.com
携帯: +49 176 22359137
対応言語: ドイツ語、英語

会社概要

当社はドイツ・ニュルンベルグを拠点とする、小規模なインディーゲーム開発スタジオです。2004年に設立され、2011年から現在まで数百本に及ぶモバイルアプリやゲームを開発してきました。2015年からは、真に情熱を注ぎたい分野へ邁進することを決意し、PCとコンソール向けゲーム開発を手掛けています。また現在は、Creative Europe MEDIA(クリエイティブ・ヨーロッパ・メディア)の支援を受け、ゲーム業界向けのインフルエンサーマーケティングツールの開発も行なっています。

実績および海外展開

パートナー企業

<https://pitch.com/v/testimonials—pixel-maniacs-influencer-marketing-tool-3xw93f>

ターゲット

ゲーム業界で活動し、インフルエンサー・マーケティングに関心のある、デベロッパー、マーケティングエージェンシー、パブリッシャー

製品・サービス

あなたのゲームに最適なクリエイターを自動抽出。実際に同ジャンルをプレイしている人だけを見つけます。

仕組みは以下の通り:

- ・ベンチマークゲームに基づいて、クリエイターデータベースを自動的に構築します。
- ・ゲームを配信する全てのプラットフォームに、キーをアップロードして割り当てます。
- ・クリエイターの条件に基づいて、アウトリーチリストを作成しエクスポートします。
- ・ステークホルダーとメディアの掲載情報やコンバージョン率を共有します。

もう複雑なスプレッドシートに悩まされる必要はありません。最小限の時間投資で、全てのクリエイティブなコントロールを維持することができます。

強み

多くのインフルエンサーデータベースツールは、世界中のインフルエンサーが登録されており、必ずしも企業が利用しやすいものではありません。

当社の特徴:

- ・お客様独自のデータベースを構築・管理することができる(データのエクスポート機能完備)。
- ・お客様のニーズに合わせてカスタマイズしたデータ収集で、最適なインフルエンサーリストを作成。
- ・アウトリーチリスト、主要なディストリビューション、露出追跡機能により、効果的でオーガニックなアウトリーチパッケージを実現します。

理想的なビジネスパートナー

ビデオゲームのパブリッシャーまたはインフルエンサー活用などのマーケティング会社。



ROCKFISH
GAMES



EVERSPACE™ 2

GALACTIC EDITION

概要

ロックフィッシュ・ゲームスは、PC
およびコンソール向けの最
先端スペースアクションRPG
「EVERSPACE(エバースペース)
」を専門とするインディーゲームス
スタジオです。



MADE IN
Germany

WWW.ROCKFISHGAMES.COM



会社概要

当社は、PCおよびコンソール向けの最先端スペースアクションRPG「EVERSPACE(エバースペース)」を専門とするインディーゲームスタジオです。

業界ベテランのミハエル・シャードとクリスティアン・ローアは、高く評価されているEVERSPACE IPを通じて、スペースシューターのファンに向けたアドレナリン全開の新しい冒険体験を生み出すため、ロックフィッシュ・ゲームスを共同で設立しました。

3Dグラフィックスおよびモバイルゲーム分野で20年以上にわたり共同起業家として活動してきた後、シャードとローアはかつてのベテランチームと共にロックフィッシュ・ゲームスをゼロから築き上げ、過去10年間で業界全体から集まった30名のゲーム開発者とコミュニティ専門家からなるスタジオへと成長させました。

製品・サービス

- ・「EVERSPACE(エバースペース)」(2017年リリース)
スピーディーな戦闘とローグライク要素、美しいビジュアル、魅力的なストーリーを融合させた作品です。
 - ・常に変化し続け、美しく作り込まれた宇宙を舞台に、驚きに満ちた挑戦的な旅へとプレイヤーを誘います。圧倒的不利な状況下で、射撃、クラフト、アイテム収集を駆使して勝利を目指します。
- ・「EVERSPACE 2(エバースペース2)」(2023年リリース)
テンポの良いシングルプレイヤースペースアクションRPGで、プレイヤーはパイロット席へと導かれます。
 - ・パイロットとして操縦し、秘密、パズル、危険に満ちた、鮮やかで広大なオープンワールドで展開するエキサイティングなSFアドベンチャーを体験できます。未踏の宇宙に点在する100以上の精巧なロケーションを探策しながら、レベルアップして膨大な戦利品を発見します。
- ・「EVERSPACE(エバースペース)」および「EVERSPACE 2(エバースペース2)」(及びそれぞれのDLC)は、Steam、GOG、Microsoft Store、Xbox、PlayStationで購入可能です。

実績および海外展開

当社は、PC、Xbox、PlayStation、Switch向けに240万本以上を売り上げた「EVERSPACE」シリーズの複数のタイトルを自社パブリッシングしている独立系スタジオです。

最新作の「EVERSPACE 2」は、2024年のドイツコンピュータゲームアワードで最優秀ドイツゲーム賞を受賞しました。

ターゲット

「EVERSPACE(エバースペース)」は北米、西ヨーロッパ、中国を中心に、世界中でプレイされています。当社がターゲットとするプレイヤー層は幅広く、特にRPG要素を取り入れたスキル重視の車両戦闘を楽しむプレイヤーから高い評価を得ています。

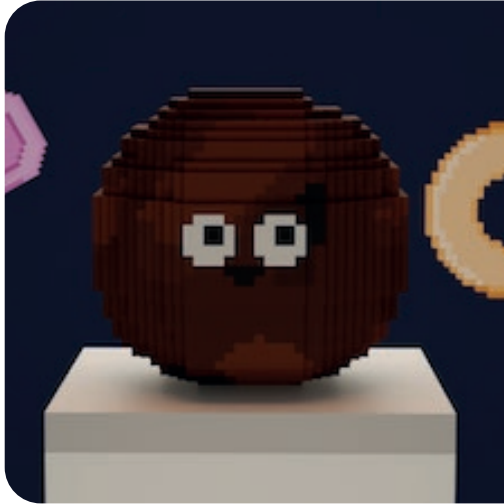
強み

当社は、10年以上にわたり共に活動してきた小規模ながら受賞歴を持つチームです。「EVERSPACE(エバースペース)」シリーズと「Unreal Engine 5(アンリアル・エンジン5)」に関する専門性で知られています。また、次期プロジェクトのために、ドイツ政府から800万ユーロの助成金を受領しました。

理想的なビジネスパートナー

アーティスト、スタジオ、制作会社、マーケティング会社、パブリッシング会社。

Current projects



Muddini's Adventure

GAMES



Qookies

EDUCATIONAL GAME



GastroMobil

DIGITAL AND ANALOG EXPERIENCE

概要

貴社のためにゲームを開発します！学習、マーケティング、機械、研究、科学、展示会など、様々な目的に応じて、オーディエンスを魅了し感動させる体験をお届けします。



MADE IN
Germany

WWW.STUDIOMERKAS.COM

会社概要

顧客エンゲージメントを高め、ブランド力を強化し、顧客ロイヤリティを向上させるために、当社はゲーム開発サービスという独自の機会を提供しています。モバイルアプリからバーチャルリアリティ体験まで、経験豊富な開発チームがお客様のビジョンを実現し、お客様にとって忘れられない体験を創出します。

ゲームの力を活用して、お客様のビジネスを新たなレベルへと引き上げましょう。詳細については、いつでもお気軽にご連絡ください。

実績および海外展開

- ・2018年より、自動車および機械工学分野におけるゲーミフィケーションソリューションに関してグローバル企業と協業
- ・プロジェクト「SWF」の開発(ジャーマン・コンピュータゲーム・アワード 2015年受賞)
- ・CeBITでの国際VRパネルスピーカー
- ・2020年よりXR Expoでのスピーカー
- ・2025年にスイスにスタジオを開設
- ・ルートヴィヒ・マクシミリアン大学、ミュンヘン工科大学、フラウンホーファー研究機構との協力

ターゲット

マーケティング、製品展示、既存顧客への付加価値提供のためにゲームの活用を必要とする大企業を主な対象としています。

製品・サービス

ゲーム開発プロジェクトは、ユーザーと開発者の双方に幅広いメリットをもたらします。ユーザーにとってのメリットは数多くあります。

ゲームは没入型でインタラクティブな体験を提供し、娯楽やストレス解消に役立つだけでなく、認知能力の向上にも貢献します。例えば、問題解決能力、空間認識能力、意思決定能力などが挙げられます。

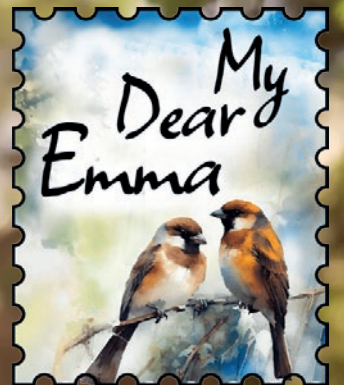
また、ゲームは人々を結びつけ、社会的なつながりを築き、コミュニティ意識を強化します。開発者にとって、ゲーム開発は非常に創造的な分野です。革新的なアイデアを実現し、新たなスキルを身につけ、同じ情熱を持つ仲間と協働する機会が得られます。

強み

20年以上にわたるゲーム開発の実績と、グローバル企業および国際的大企業との協働経験

理想的なビジネスパートナー

どなたでも歓迎します。なぜならゲームは普遍的なものだから!



概要

プロダクト主導型の3Dコンサルティングおよびインディーゲームスタジオ。ソウルヴェンは、ゲーム、シミュレーション、インタラクティブ体験を開発に取り組んでいます。




MADE IN
Germany

WWW.SOULVEN.COM



Hanauer Landstr 521
60386 Frankfurt am Main
Germany
www.soulven.com

担当者
エユップ・ゼンギン - CEO
e.zengin@soulven.com
携帯: +49 151 23127916
対応言語: ドイツ語、英語

会社概要

ソウルヴェンは、ゲーム、シミュレーション、インタラクティブ体験に強みを持つデジタル3Dプロダクトの開発・制作を行っています。ポートフォリオには、オリジナルのインディーゲームタイトルの他、トレーニング、ビジュアライゼーション、実用用途向けのオーダーメイド3Dアプリケーションが含まれます。

自社プロダクトの開発に加え、開発に特化したコンサルティング事業も展開しており、コンセプト立案から実装までパートナーを支援しています。サービス内容には、ゲーム開発、リアルタイム3Dソリューション、シミュレーションおよびトレーニングシステム、フロントエンド・バックエンド開発、技術プロジェクトのリーダーシップなどが挙げられます。

また、当社は代理店型ではなく、プロダクト主導型の開発体制を採用しています。専門性の高い社内チームと現代的な開発ワークフローを活用し、スケーラブルで高品質なインタラクティブソリューションを構築しています。

製品・サービス

当社の製品・サービスには、自社ゲーム作品の開発に加え、ゲーム、リアルタイム3DおよびWebアプリケーション、シミュレーション、シリアスゲーム分野におけるクライアント向け開発が含まれます。

スタジオ、パブリッシャー、プラットフォーム企業、各種企業に対し3DまたはWeb開発、技術実装、プロトタイプング、インタラクティブプロダクト開発を支援しています。

現在の事業活動は主にドイツとヨーロッパを基盤としています。輸出活動として、国際的なデジタルゲーム流通、海外業界イベントへの参加、そして2026年の日本を含む新市場・新規パートナーシップの積極的な開拓を進めています。

実績および海外展開

当社は、物語性・雰囲気・技術的に野心的なゲームプロジェクトを国際市場を視野に入れて開発しています。

代表的な作品としては「The Evil VR(2016)」、 「Absinth(2018)」、「PRESERVERA Prologue(2022)」、「My Dear Emma Prologue(2026)」などがあります。これらの作品は、心理描写を中心としたストーリーテリング、フットリアリスティックなビジュアル、没入型ゲームプレイを特徴としています。

現在は2027年リリース予定の「My Dear Emma」の国際展開準備を進めるとともに、2028年予定の新ストラテジーゲームの開発にも注力しています。

ターゲット

B2B: インタラクティブ3D開発、リアルタイムアプリケーション、シミュレーション、デジタルトレーニング、シリアスゲームを必要とする中規模スタジオ、パブリッシャー、産業企業を支援対象としています。

B2C: 物語性、雰囲気、ビジュアル没入感を重視するプレイヤーを対象とし、ストラテジー中心のタイトルへの拡大も進めています。現在の主な市場はヨーロッパですが、より広範な国際展開に向けた準備も進行中です。

強み

当社は、プロダクト開発とコンサルティングを一体的に提供し、迅速なプロトタイプングと市場検証を可能にしています。専門性の高い社内チームが、3Dおよびゲーム開発の全工程を網羅。代理店モデルに依存せず、スケーラブルな製品開発とアジャイルな研究開発手法により、リスク低減と開発スピード向上を実現しています。

理想的なビジネスパートナー

ゲームスタジオやパブリッシャー、3D開発支援を必要とする企業との協業を求めています。共同開発やパブリッシングにも対応し、明確な目標と価値創出を重視しています。

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

運営

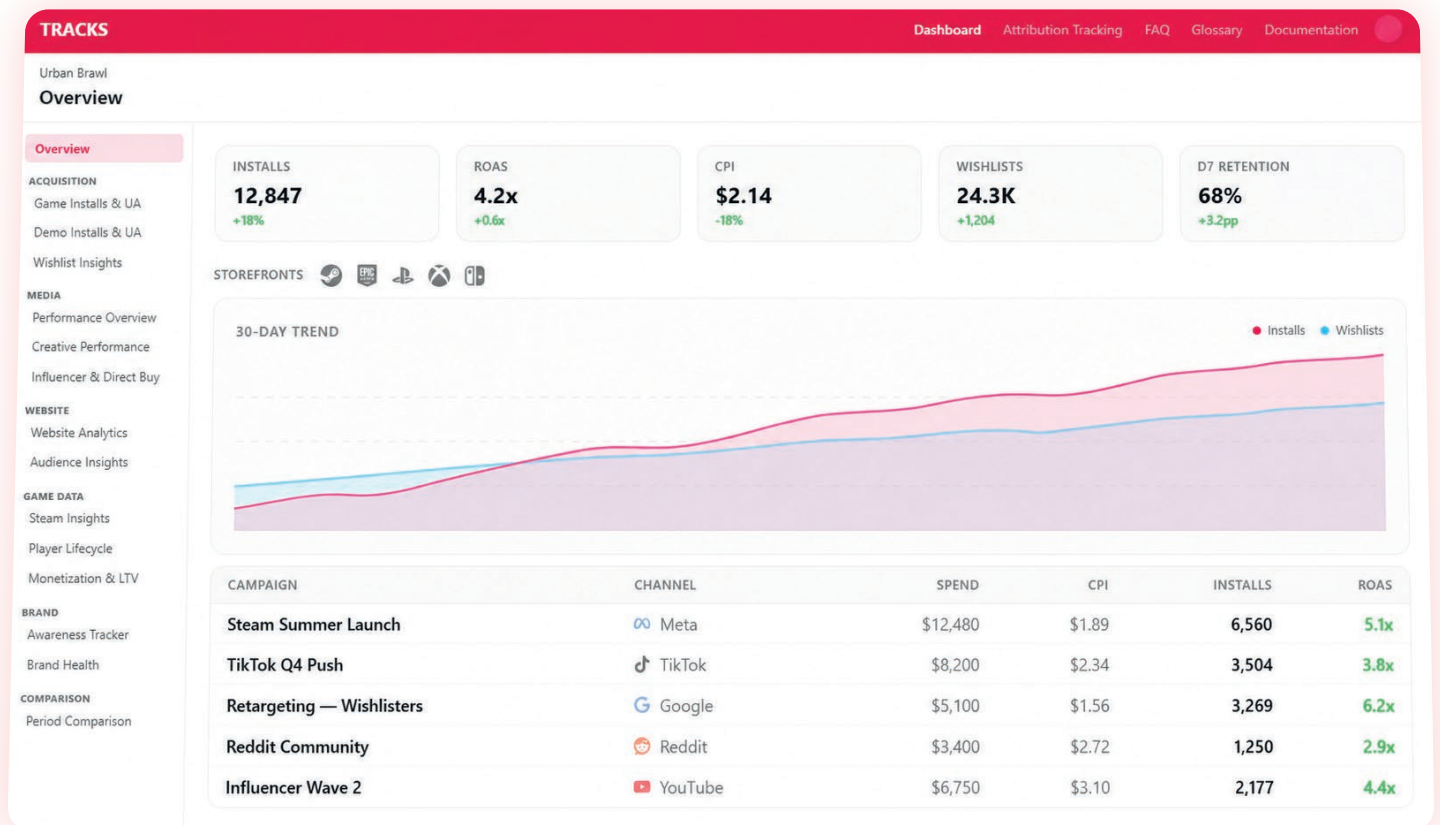
共同運営



SECOND STAGE

Turn Insights Into Players

TRACKS is an advanced marketing intelligence and attribution platform for PC and console games. From announcement to post-launch, measure what matters across every campaign, channel, and storefront.



概要

セカンド・ステージは、どのインフルエンサー・広告・PR活動がウィッシュリスト登録、インストール数、DLC売上につながっているのかを、ゲームパブリッシャーが正確に把握できるように支援しています。

WWW.SECONDSTAGE.IO

MADE IN
Germany

Roedernstr. 5
13053 Berlin
Germany
www.secondstage.io

担当者
クリスティアン・シマンスキ - 共同創業者
christian@secondstage.io
携帯: +49 151 68592427
対応言語: ドイツ語、英語

会社概要

セカンド・ステージは、PCおよびコンソールゲーム向けのマーケティングインテリジェンス企業で、ベルリンを拠点としています。

当社の主力プラットフォームである「TRACKS」は、パブリッシャーに対して、どのインフルエンサー、有料広告、PR活動が、ウィッシュリスト登録・インストール数・DLC売上に貢献しているかを正確に把握できるよう支援します。

また、リサーチ及びコンテンツ制作向けのマーケティング支援ツール「Gamemarketer」と、コンバージョンに最適化されたゲームランディングページを数秒で作成できる「ReadySet.gg」の開発を進めています。(近日公開予定)

製品・サービス

「TRACKS」は、PC・コンソールゲーム向けの高度なマーケティング分析・アトリビューションプラットフォームで、欧州連合のCreative Europe MEDIA Programmeの支援を受けて開発されました。Steam、Epic Games Store、PlayStation、Xbox、Nintendoにおけるマーケティング投資とストアROIを直接結びつけ、リリース前後の施策最適化と真の費用対効果測定を可能にします。「The Outlast Trials(アウトラスト・トライアルズ)」、「Enshrouded(霧の王国)」、「Dawn of War IV(ドーン・オブ・ウォー IV)」などを手掛けるチームに活用されています。

主な機能

- ・認知からリテンションまでのフルファネル分析
- ・広告、インフルエンサー、直接購入のメディア効果比較
- ・A/Bテストを含むクリエイティブ分析とウィッシュリスト追跡
- ・YouTube、TikTok、X、Reddit、Twitch、ニュースなどでのブランドヘルス監視
- ・獲得経路別のプレイヤーライフサイクル分析
- ・1日複数回のデータ更新

実績および海外展開

Snail Games「Bellwright(ベルライト)」、Red Barrels「The Outlast Trials(アウトラスト・トライアルズ)」、PLAION「Dawn of War IV(ドーン・オブ・ウォー IV)」、Secret Mode「Enshrouded(霧の王国)」、Saber Interactive「Bus Bound(バス・バウンド)」など、多くの企業から信頼を得ています。クライアントは北米、欧州、アジアに広がっています。

ターゲット

PC及びコンソールゲームを手がけるゲームパブリッシャー、スタジオ、マーケティングエージェンシーを対象としています。

複数のチャンネルやストアフロントで有料顧客獲得キャンペーンを実施し、統一されたアトリビューションとROI測定を可能にします。発表段階からローンチ後まで、インディー作品からAAAタイトルまで幅広く対応可能です。

強み

- ・データ活用によるマーケティング最適化を目指すパブリッシャースタジオ
- ・ゲーム特化型マーケティングエージェンシー
- ・ゲーム領域のクリエイターネットワーク
- ・ゲーム向けアドテク企業
- ・ゲーム業界団体・イベント主催者

理想的なビジネスパートナー

- ・全ての施策を1つの集中ダッシュボードで可視化し、データ駆動型のマーケティングを最適化したいゲームパブリッシャー及びスタジオ
- ・ゲーム分野に特化したパフォーマンスマーケティングエージェンシー
- ・ゲーム領域のインフルエンサーやクリエイターネットワーク
- ・ゲーム特化型アトリビューションソリューションを求めるアドテク企業
- ・ゲームマーケティングに焦点を当てた業界イベントや業界団体



MOSTRA INTERNAZIONALE

 D'ARTE CINEMATOGRAFICA

 LA BIENNALE DI VENEZIA 2025

 Venice Immersive

雲在雨千米

THE CLOUDS
ARE
TWO THOUSAND
METERS UP



MOSTRA INTERNAZIONALE

 D'ARTE CINEMATOGRAFICA

 LA BIENNALE DI VENEZIA 2023

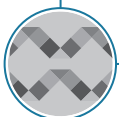
 Venice Immersive

 Achievement Prize

EMPEROR

概要

ヤガ・スタジオは、没入型XR体験と革新的なビデオゲーム開発を専門としており、2024年に設立されました。



MADE IN

 Germany



WWW.YAGASTUDIO.COM



ヤガ・スタジオ - Yaga Studio GmbH

Plautstr. 27-29
04179 Leipzig
Germany
www.yagastudio.com

Contact person:

カルロス・ヴァルザー - コミュニティマネージャー
carlos@yagastudio.com
対応言語: ドイツ語、英語

会社概要

ヤガ・スタジオは、クラフツマンシップと革新的なゲームエンジンの活用を通じて、創造性の限界に挑戦する取り組みをしています。自社オリジナルのビデオゲームIPや、物語性の高いインタラクティブ体験の開発、他企業への高品質な開発サービスの提供、国際共同制作も手掛けており、人々を楽しませ、感動をもたらす作品づくりを目指しています。

チームは、台湾、ベトナム、チリ、ドイツ出身のメンバーで構成され、ドイツ・ライプツィヒを拠点とする多文化でインクルーシブなクリエイティブスタジオです。

これまで手がけた作品は、カンヌ国際映画祭、ヴェネツィア国際映画祭、カルロヴィ・ヴァリ国際映画祭、サウス・バイ・サウスウエストなどの国際的な舞台で賞を受賞しています。

実績および海外展開

サウス・バイ・サウスウエストやヴェネツィア国際映画祭をはじめとする権威あるフェスティバルで高く評価され、革新的なXR体験の作品は、数々の賞を受賞し、エミー賞ノミネートの実績も有しています。

ターゲット

- ・XR・VRゲーム業界
- ・ビデオゲーム業界
- ・ストリーミングプラットフォーム

製品・サービス

主なサービス:

- ・XR体験コンテンツ開発
- ・VRゲーム開発
- ・ビデオゲーム開発

主な作品例:

- ・「WALLACE & GROMIT JAMTASTIC!(ウォレスとグルミット・ジャムスティック!)」

ウォレスが最新の朝食用ガジェットを試す壮大な冒険へと旅立つ中、そのテストを担うのはあなたです。ジャムを塗る手間を過去のものにしようと、ウォレスは新たに「ジャム・トースト・デリバリー・システム」を開発し、作品が展開していきます。

- ・「EMPEROR」失語症を患う父親の脳内を旅する体験へとユーザーを誘う、インタラクティブな物語型VR作品です。

強み

当社は、XR・VR分野で豊富な経験を持つゲーム開発者チームを中心に、成長と将来性が期待されるこの分野において高度な専門知識と開発力を提供しています。

理想的なビジネスパートナー

アジアのゲーム市場参入を見据え、日本のゲームパブリッシャー、プラットフォーム事業者、およびゲーム開発スタジオとのネットワーク構築と親密な協力関係の確立を期待しています。

共同制作やパートナーシップをはじめ、さまざまな形での協業機会を歓迎します。

日本市場視察プログラム | ゲーム分野

運営

共同運営



プロジェクト運営機関

SBSシステムズ・フォー・ビジネス・ソリューションズ



SBSシステムズ・フォー・ビジネス・ソリューションズは、企業の国際化支援を専門とするコンサルティング会社です。各オフィスでは、異文化環境への対応に優れた多言語に堪能なプロフェッショナルがビジネス展開をサポートしています。1999年の設立以来、ドイツの中小企業を対象に、オーダーメイドの国際化戦略の策定、計画および実施に注力し、グローバル輸出プロジェクトをサポートしてきました。また、当社の専門性はイタリア市場およびドイツ語圏市場にも及び、ドイツおよびイタリアの両国において、中小企業の製品・サービスの輸出を支援しています。2006年よりドイツ連邦経済・エネルギー省 (BMWE)、2015年よりドイツ連邦食糧・農業省 (BMEL) の委託を受け、輸出促進プロジェクトの運営を担っています。これまでに世界各国で約200件に及ぶ国際プロジェクトを成功に導いています。

プロジェクト運営機関

サン・テンコンサルティング合同会社



サン・テンコンサルティング合同会社はドイツ人科学者ラルフ・マイヤー博士によって設立されました。東京に拠点を置き、日本市場のコンサルティングで長年の経験を持ちます。B2Bコンサルティングに特化し、さまざまな分野で、外国企業の日本市場参入をサポートします。専門性の高いバックグラウンド、専門ビジネス知識、深い異文化理解を生かして、市場調査、現地オフィス開設、販売・マーケティング活動など、質の高いサポートをオーダーメイドで提供します。

スペシャルサンクス



Contact

info@sbs-business.com

Berlin office

Budapester Straße 31
p. +49 (0)30 5861 994-10
f. +49 (0)30 5861 994-99

Rome office

Via Appia Nuova, 666
p. +39 06 390 311 90
f. +39 06 390 311 61

sbsbusiness.eu

germantech.org

agrifoodble.de

Linked 

Business success through cross-culture thinking



www.gtai.de/mep