

**KLASSIKER DER
SPIELELEGESCHICHTE**

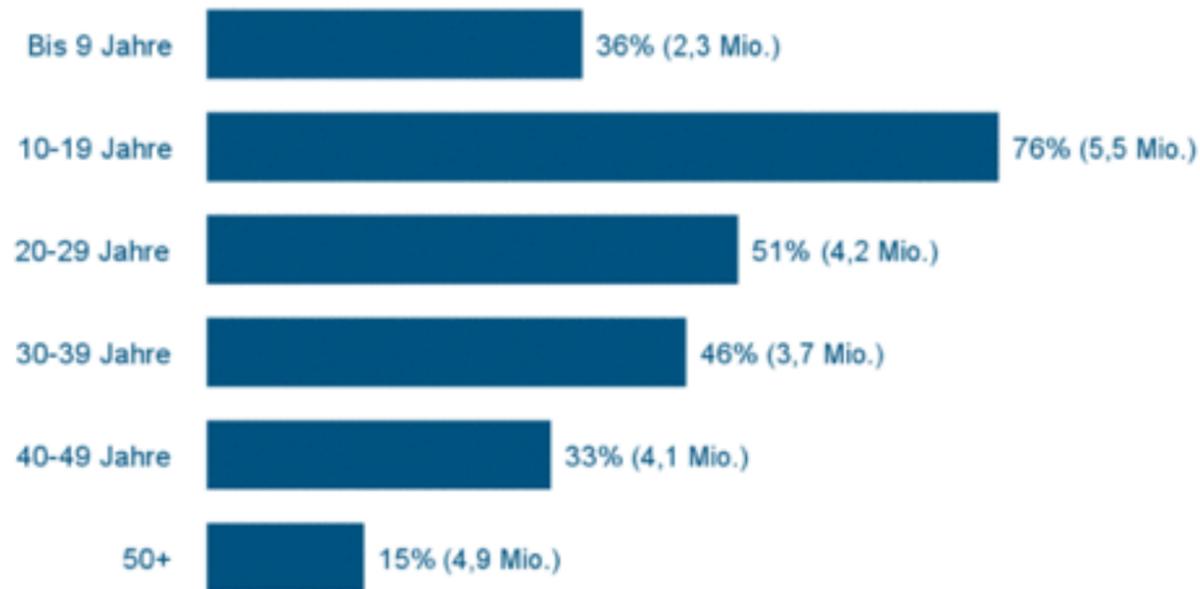
DEUTSCHLAND

18. APRIL 2013



Deutsche Gamer

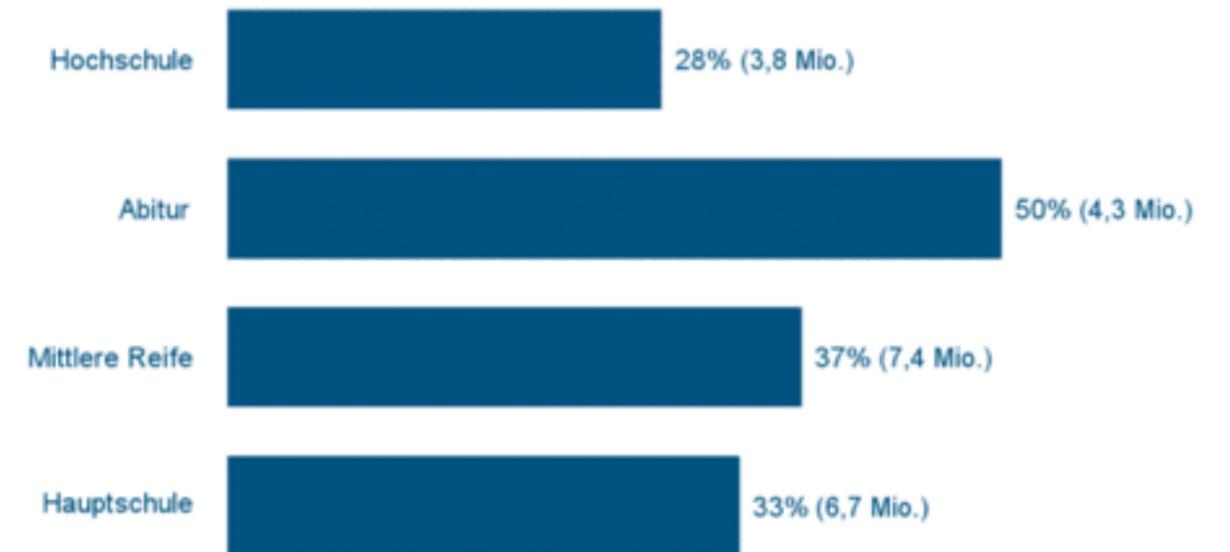
Der deutsche Gamer ist im Durchschnitt 32 Jahre alt



Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Altersgruppen.

© BIU/GfK 2012

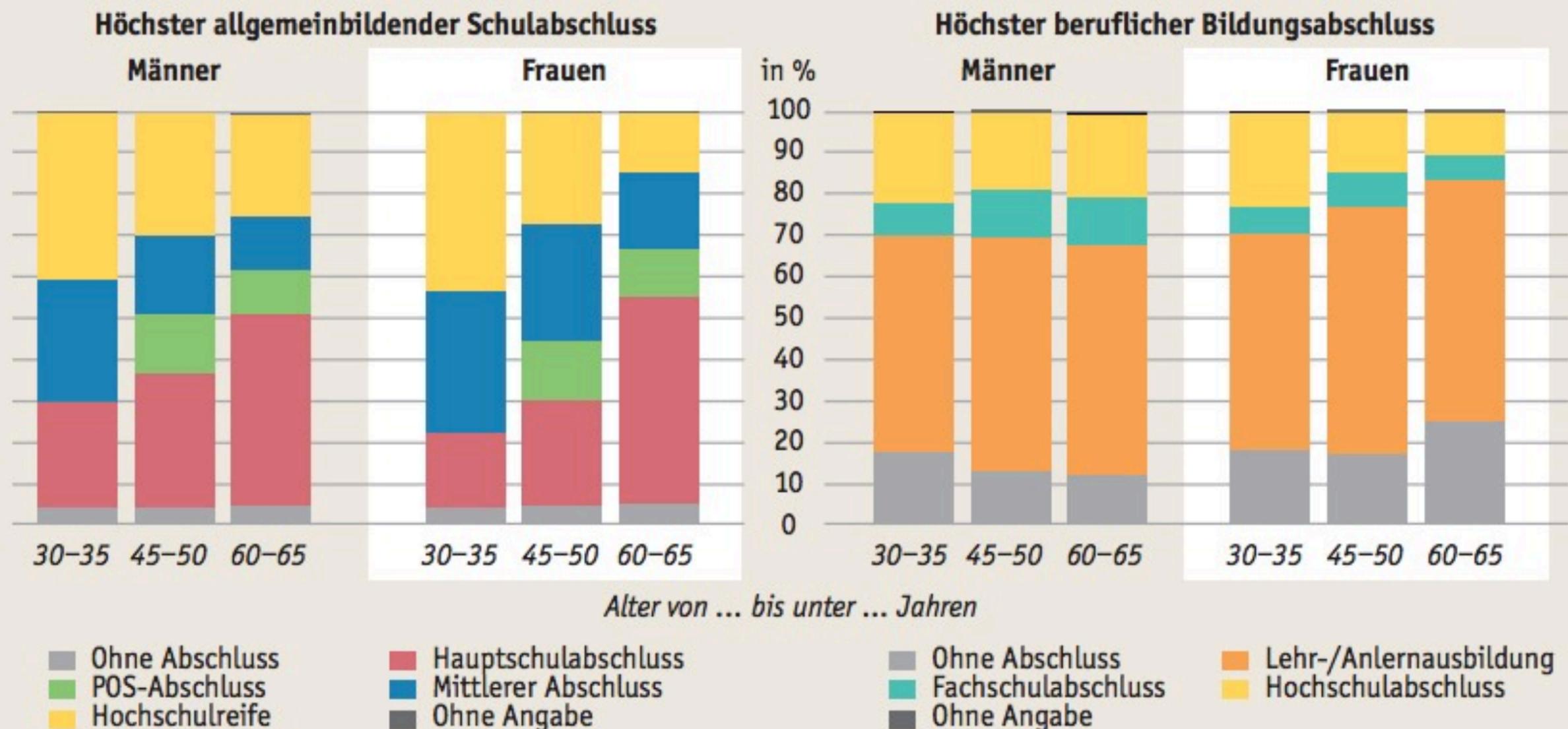
Gamer finden sich in allen Bildungsschichten



Gamer-Verteilung in den unterschiedlichen Bildungsgruppen. Angaben für Deutschland.

© BIU/GfK 2012

Abb. B5-1: Bildungsabschlüsse der Bevölkerung 2010 nach Altersgruppen und Geschlecht (in %)

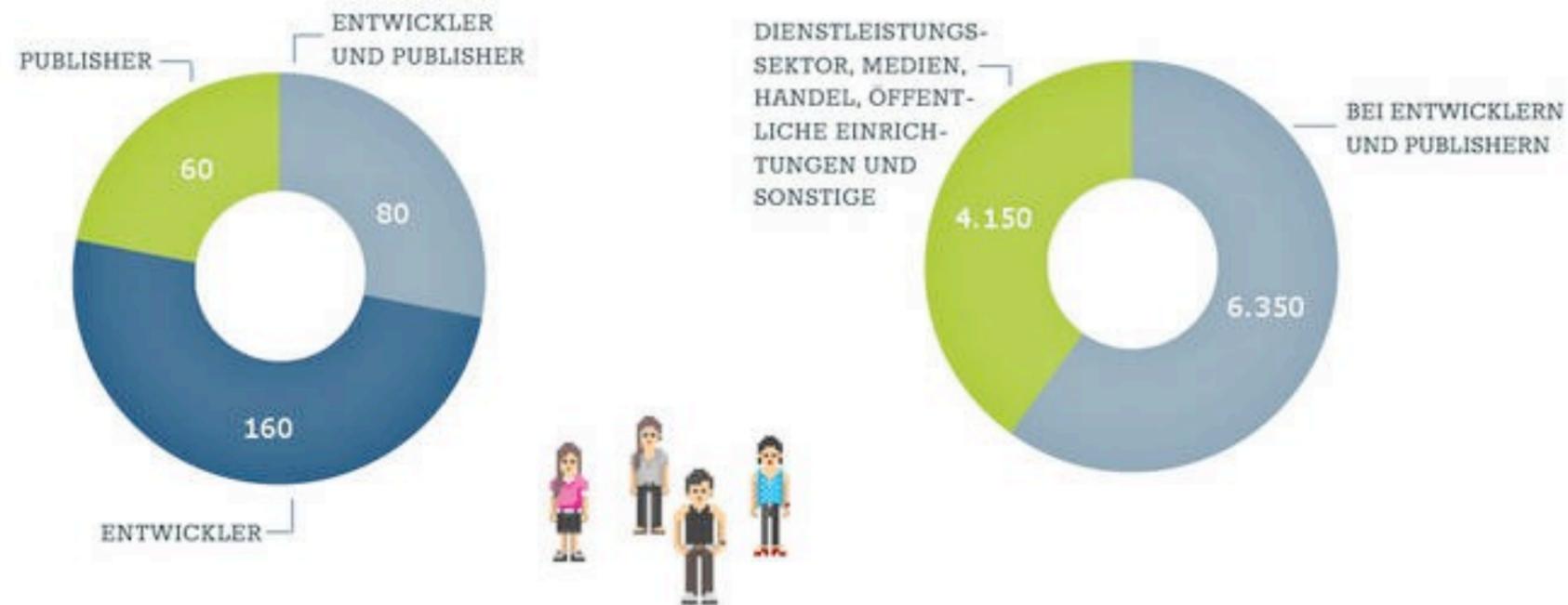


Quelle: Statistische Ämter des Bundes und der Länder, Mikrozensus 2010

→ Tab. B5-1A, Tab. B5-2A

Deutsche Games-Industrie

300 Entwickler und Publisher von Games
und 10.500 Beschäftigte in der deutschen Games-Industrie



Zeitschriften

<http://de.wikipedia.org/wiki/Kategorie:Computerspielezeitschrift>
<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerzeitschrift#Spielezeitschriften>

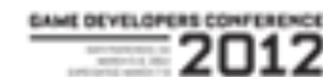
The logo for GEE, featuring the letters 'GEE' in a bold, black, blocky font with a registered trademark symbol.The logo for EDGE, featuring the letters 'EDGE' in a bold, black, blocky font with a registered trademark symbol.The logo for GameStar, featuring a white star inside a blue circle, followed by the text 'GameStar' in white on a blue rectangular background.The logo for 'making games', with 'making' in blue and 'games' in white on a blue background, all in a rounded, lowercase font.The logo for 'gd GAME DEVELOPER MAGAZINE', featuring 'gd' in a lowercase, bold font inside a white circle, followed by the text 'GAME DEVELOPER MAGAZINE' in a smaller, uppercase font.The logo for 'GAMES', featuring the word 'GAMES' in a stylized, yellow, italicized font on a blue background, with the tagline 'Wissen, was gespielt wird' above it.The logo for 'retro GAMER', with 'retro' in a lowercase, bold font and 'GAMER' in a bold, uppercase font, both in black.The logo for 'GAMESmarkt', with 'GAMES' in green and 'markt' in black, both in a bold, lowercase font.The logo for 'Computer Bild Spiele', featuring 'Computer Bild' in black on a white background and 'Spiele' in white on a red background, all in a bold font.The logo for 'elektrospieler', featuring the word 'elektrospieler' in a stylized, glowing font over a background of circuitry and game components.The logo for 'DIGITAL PRODUCTION', with 'DIGITAL PRODUCTION' in a bold, uppercase font and 'MAGAZIN FÜR POSTPRODUKTION & VISUALISIERUNG' in a smaller, uppercase font below it.

[...]

Öffentlicher Sektor

<http://www.industriekompass-games.de/start?category=37>

Öffentliche Einrichtungen | eSport | Förderung | Jugendschutz | Wissenschaft



Förderung

<http://www.biu-online.de/de/themen/standort-deutschland/foerderung.html>

medienboard
Berlin-Brandenburg

Berlin-Brandenburg: Medienboard Berlin-Brandenburg:
Förderung Innovative audiovisuelle Inhalte

gamecity:**Hamburg** 

Hamburg: gamecity Hamburg
Maßnahmenpaket zur Förderung der Gamesbranche

Mitteldeutsche
Medienförderung 

Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen: Mitteldeutsche Medienförderung
Förderprojekte der mdm

**Film und Medien
Stiftung NRW**

Nordrhein-Westfalen: Film und Medien Stiftung NRW
Förderung Innovative audiovisuelle Inhalte

FFF Bayern

Niedersachsen/ Bremen: nordmedia
Gamesförderung nordmedia


INITIATIVE
RUHR

Bayern: FilmFernsehFonds Bayern
Computerspielförderung in Bayern

 gamearea
FRANKFURTRHEINMAIN

Gamearea Frankfurt/Main
gamearea FRANKFURTRHEINMAIN

Game Initiative Ruhr
GDI Ruhr

Preise



Deutscher Entwicklerpreis

<http://www.deutscher-entwicklerpreis.de/>



Deutscher Computerspielpreis

<http://www.deutscher-computerspielpreis.de/>



Deutscher Games Award

<http://www.lara-award.de/>

Die Deutschen



Deutsche Tugenden und Sekundärtugenden

Preussisch-Protestantisch-Calvinistische Tugenden

„Es gibt kein gutmütigeres, aber auch kein leichtgläubigeres Volk als das deutsche. Keine Lüge kann grob genug ersonnen werden, die Deutschen glauben sie. Um eine Parole, die man ihnen gab, verfolgen sie ihre Landsleute mit größerer Erbitterung als ihre wirklichen Feinde.“ (Napoleon)

Aufrichtigkeit
Bescheidenheit
Disziplin
Ehrgeiz
Fleiß
Gehorsam
Gemütlichkeit
Geradlinigkeit
Gerechtigkeitssinn
Gottesfurcht bei religiöser Toleranz
Härte
Mut
Naturverehrung
Ordnungssinn
Pflichtbewusstsein

Pünktlichkeit
Perfektionismus
Redlichkeit
Selbstverleugnung
Sparsamkeit
Tapferkeit ohne Wehleidigkeit
Treue
Unbestechlichkeit
Unterordnung
Vernunft
Weltoffenheit
Zurückhaltung
Zuverlässigkeit
Zielstrebigkeit
Zivilcourage

Tugendhafte Spiele



Aus ökonomischen, historischen, technischen und pragmatischen Gründen werden in Deutschland keine Militärsimulationen produziert.

»Stattdessen wird Deutschland bekannt für Aufbauspiele, bei denen es nicht um Eroberung und Zerstörung, sondern um Geldvermehrung und Ressourcen-Verwaltung geht«

retro gamer 2/2013: Made in Germany, Teil 1, S. 14.

KRON: Bundesliga-Manager
ab 1989

Sekundärtugenden

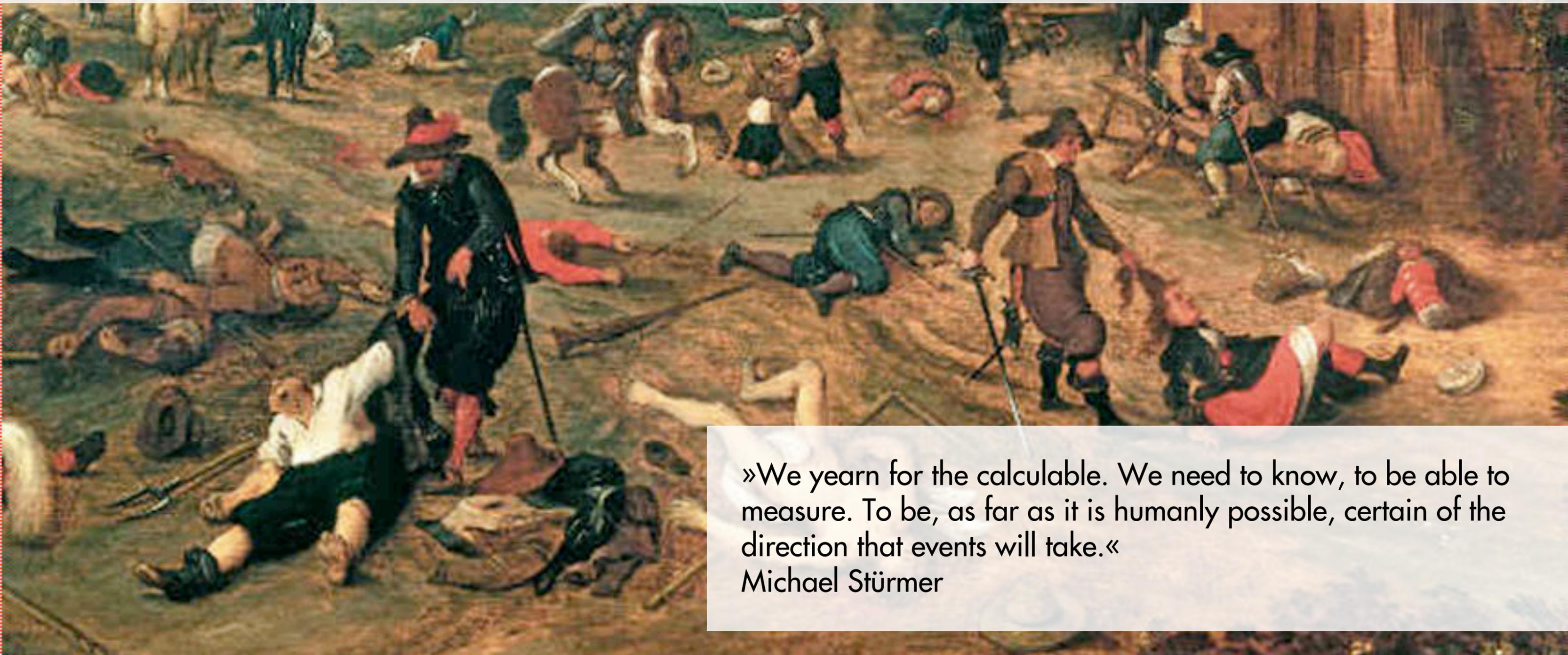


ab 1990

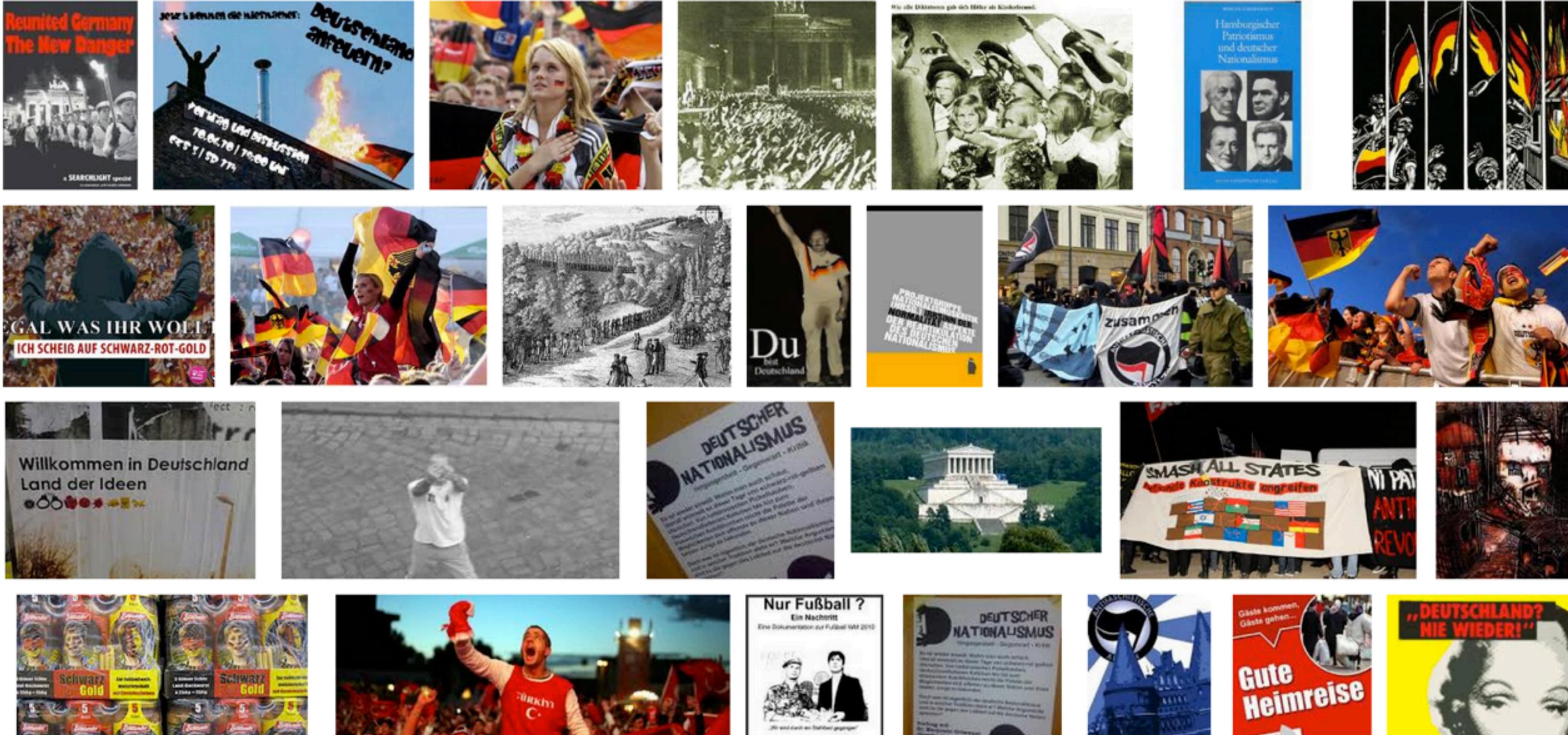
»Mit den Sekundärtugenden Pflichtgefühl, Berechenbarkeit, Machbarkeit, Standhaftigkeit kann man auch ein KZ betreiben«

Oskar Lafontaine (1982)

German Angst



»We yearn for the calculable. We need to know, to be able to measure. To be, as far as it is humanly possible, certain of the direction that events will take.«
Michael Stürmer



Helikopter Mission



Werbispiel der Bundeswehr von 1993. Neben den mit frei wählbaren Helicoptern zu bewältigenden Missionen müssen Fragen zur Bundeswehr beantwortet werden, wobei es aber egal ist ob die Antwort richtig oder falsch ist.

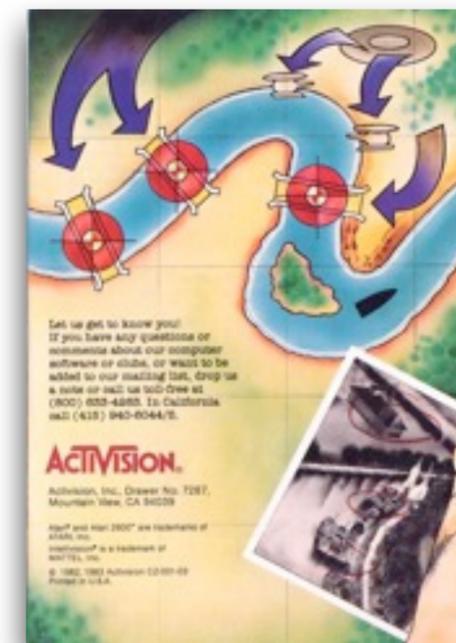
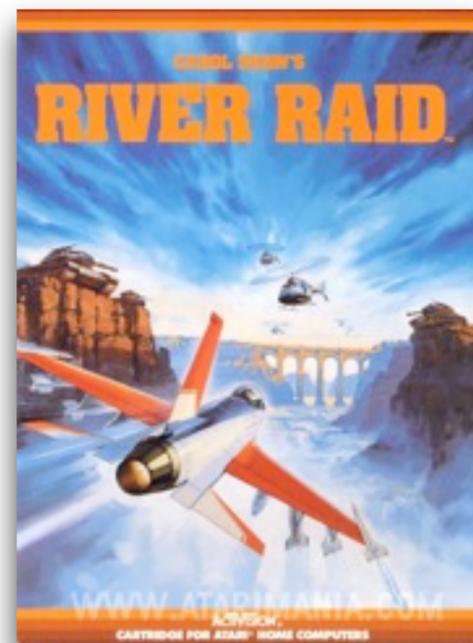
River Raid

<http://www.simulationsraum.de/blog/2011/03/31/river-raid-rage/>

...Das Videospiel ‚River Raid‘ ist kriegsverherrlichend und -verharmlosend.

Das Videospiel ‚River Raid‘ hat emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften.

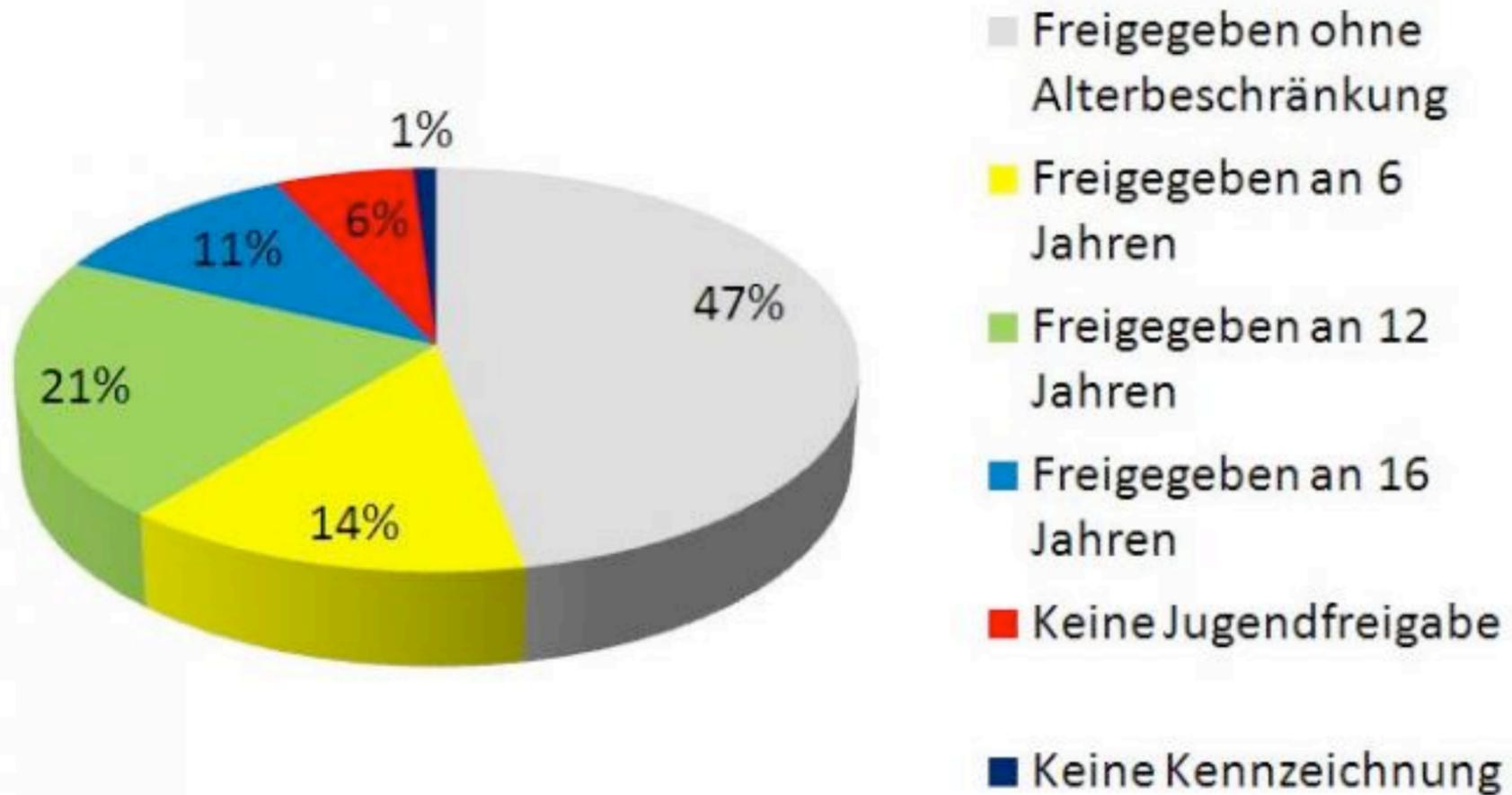
Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von ‚River Raid‘ zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a.



Activision: River Raid, 1982, Indizierung 1984

USK

Kennzeichnung USK 2010 (gerundete Werte)



Deutsche Spiele



»PC gaming remains strong in Germany, with multi-platform titles selling much better on PC than on consoles (e.g. Bad Company 2, Black Ops)«
Gamecritics, 2010

German Board Games



1995

»German board games in general, are very inspiring because of their constant inventiveness in regards to mechanics and their light touch with themes accompanied by a serious attention to surfaces and materials.«
Tracy Fullerton

»German games in general tend to be much more complex, abstract, and strategic than American games. They also rely more on their gameplay as a selling point, and less on their themes, than American games.«
Bryan Tinsman



1995



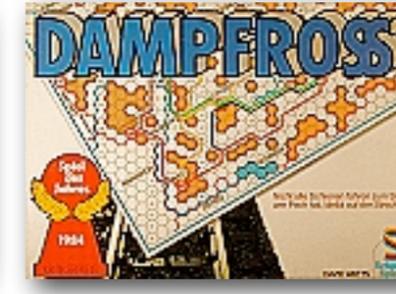
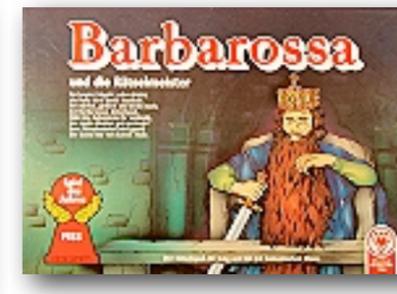
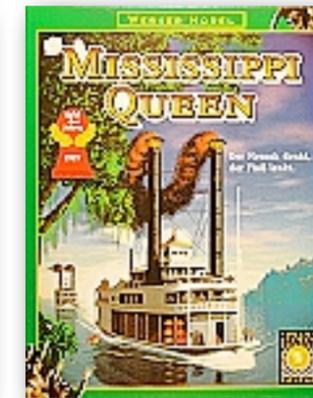
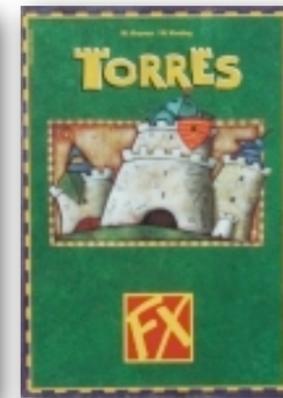
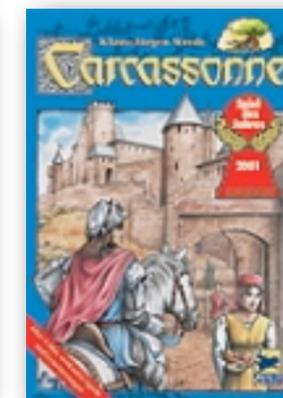
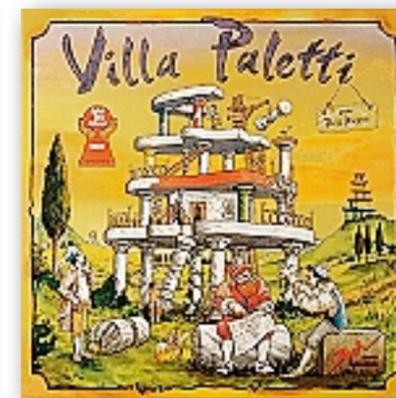
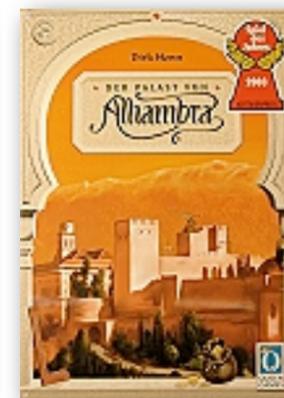
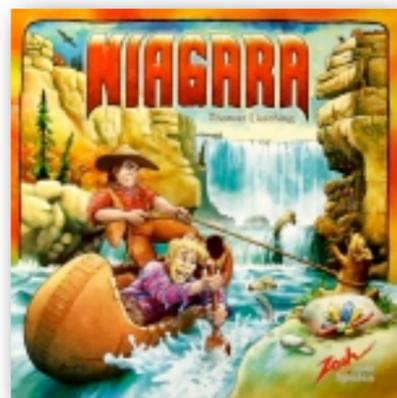
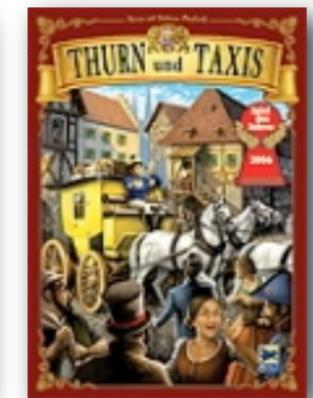
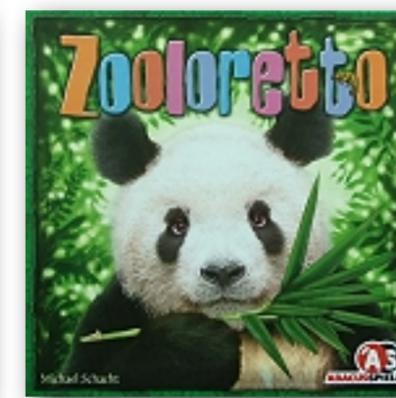
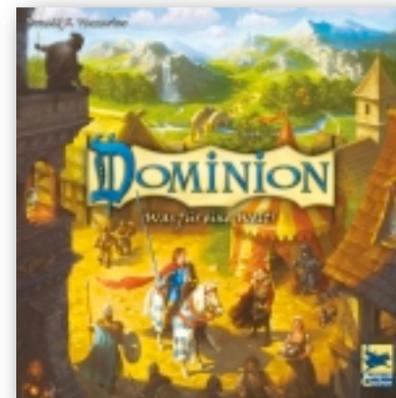
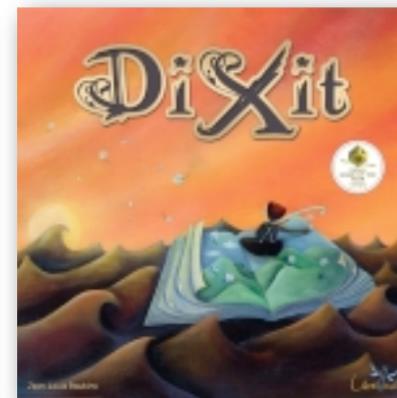
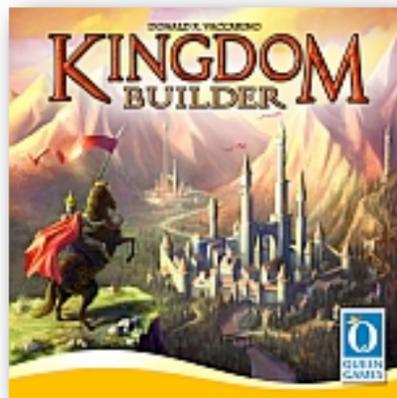
1995



<http://kotaku.com/5985644/forget-game-of-thrones-the-best-board-games-are-german+style>

Spiele des Jahres

http://www.spiel-des-jahres.com/cms/front_content.php?idcat=103



Commodore C64

ab 1982



```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****  
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE  
READY.
```

Commodore **AMIGA 500**



2
Philips
Monitor
CM 8833
698.-

PHILIPS



1 | Amiga 500

1198.- ab 1985

3 | A 1010
2. Laufwerk
für Amiga 500

498.-

Commodore C64



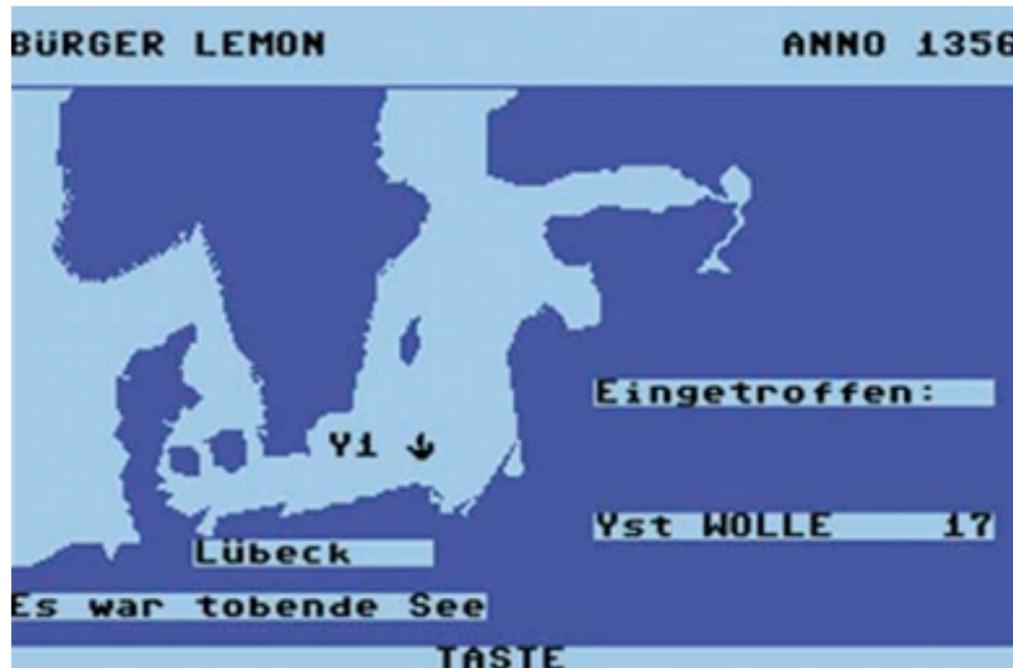
Great Giana Sisters



Kaiser



Space Pilot



Hanse, 1986



Fugger, 1988



Vermeer, 1988

Deutsche Entwickler in den 80ern



1982-1990

Aztec Challenge
Blue Max 2001
Choplifter!
Das Magazin
David's Midnight Magic
Hanse
Kaiser
Rainbow Walker
Schreckenstein
Shamus:Case II
The Mask of the Sun
They Stole a Million
Vermeer



1982-1990

06/1992: Der Patrizier
11/1993: Anstoss
06/1994: Anstoss World Cup Edition
07/1994: Hanse – Die Expedition
01/1996: Pole Position
06/1996: Elisabeth I.
11/1996: Hexagon-Kartell, Das
03/1997: Vermeer: Die Kunst zu Erben
08/1997: Anstoss 2
02/1998: Anstoss 2: Verlängerung
09/1998: Anstoss 2 Gold
11/1998: Grand Prix 500ccm
02/2000: Anstoss 3
11/2000: Patrizier 2



1983-2000

Grand Master Chess (1982)
Galaxy (1983)
Tom (1985)
Space Pilot 1 & 2 (1985)
Bongo (1986)
Winter Olympiade (1986)
Quiwi (1986)
Fortress Underground (1987)
Sommer Olympiade (1986)
Pinball Wizard (1987)
Emerald Mine 1, 2 & 3 (1987-1988)
Gravity Force (1989)
Pot Panic (1991)
Hägar der Schreckliche
(1991/1992,)
Locomotion (1992)



1984-1999

Grand Monster Slam
The Great Giana Sisters
Hard 'n Heavy
Katakis
Logical
Mad TV
Madness
Masterblaze
R-Type
To be on Top
Turrican
Warriors
X-Out
Z-Out
...



ab 1988

Battle Isle
Die Siedler
Incubation



ab 1997

Gothic (2001)
Gothic II (2002)
Gothic II: Die Nacht des Raben
(2003, Add-on)
Gothic 3 (2006)
Risen (2009)
Risen 2 - Dark Waters (2012)



ab 1999

Far Cry (2004)
Crysis (2007)
Crysis: Warhead (2008)
Crysis 2 (2011)
Crysis 3 (2013)
Crysis (2011)
Warface (2012)
Ryse (TBA)
Homefront 2 (TBA)



ab 2002

Icefighter
Fussballmanager
Gangs of Crime
(Früher bekannt als
Mafia 1930)
Managergames
Hockey
Managergames Soccer
Seafight
Land of Destruction
DarkOrbit
Chaoscars
SpeedCars
SpeedSpace
The Pimps
ActionLeague
K.O. Champs
Ramacity
Rising Cities

Gladius II
War of Titans
BeBees
Parsec
Deepolis
X-Blaster
Hellblades
Hellblades 2.0
Farmerama
ZooMumba
Drakensang Online
Battlestar Galactica
Online
Kultan – The World
Beyond
Skyrama
Piratestorm
Fantasyrama

Germany Weekly Chart

The week's top-selling games at retail ranked by unit sales

< Week Ending 20th Apr 2013 >

Pos	Game	Weekly	Total	Week #
1	 <i>Injustice: Gods Among Us (PS3)</i> Warner Bros. Interactive Entertainment, Fighting	11,516	11,516	1
2	 <i>Fire Emblem: Awakening (3DS)</i> Nintendo, Strategy	9,909	9,909	1
3	 <i>SimCity (PC)</i> Electronic Arts, Simulation	7,832	101,912	7
4	 <i>Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)</i> Nintendo, Adventure	7,095	52,787	4
5	 <i>Injustice: Gods Among Us (X360)</i> Warner Bros. Interactive Entertainment, Fighting	5,123	5,123	1
6	 <i>StarCraft II: Heart of the Swarm (PC)</i> Activision, Strategy	4,976	96,506	6
7	 <i>BioShock Infinite (PS3)</i> Take-Two Interactive, Shooter	4,552	39,866	4

Weekly Chart Index
Global
USA Europe Japan
UK
Germany
France

Germany Hardware by Platform

Platform	Weekly (change)	Total
3DS	8,640 (+30%)	1,148,687
PS3	5,663 (-13%)	4,039,169
X360	4,017 (-17%)	2,935,211
Wii	1,405 (-1%)	4,911,565
WiiU	1,356 (-4%)	109,899
PSV	916 (-14%)	181,268
DS	668 (-11%)	8,539,192
PSP	51 (-20%)	1,845,114
Total	22,716 (-0%)	

Germany Software by Platform

Platform	Weekly (change)	Total
PS3	127,356 (-9%)	N/A
PC	120,873 (-13%)	N/A
X360	84,063 (-12%)	N/A
Wii	49,209 (-14%)	N/A
3DS	43,031 (-3%)	N/A
DS	34,151 (-10%)	N/A
WiiU	10,616 (-10%)	N/A
PSP	6,159 (-9%)	N/A

DUNGEONS & DRAGONS® CHARACTER RECORD SHEET

Player's Name _____

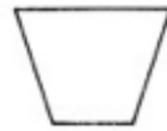
Dungeon Master _____

Character's Name _____ Alignment _____

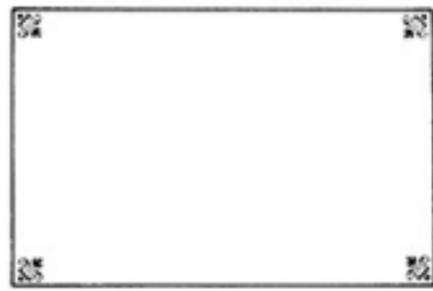
Level _____



Armor Class _____



Hit Points _____



Character Sketch or Symbol

ABILITIES:

STRENGTH _____ adjustment _____

INTELLIGENCE _____ adjustment _____

WISDOM _____ adjustment _____

DEXTERITY _____ adjustment _____

CONSTITUTION _____ adjustment _____

CHARISMA _____ adjustment _____

SAVING THROWS:



POISON or DEATH RAY

MAGIC WAND

TURN TO STONE or PARALYSIS

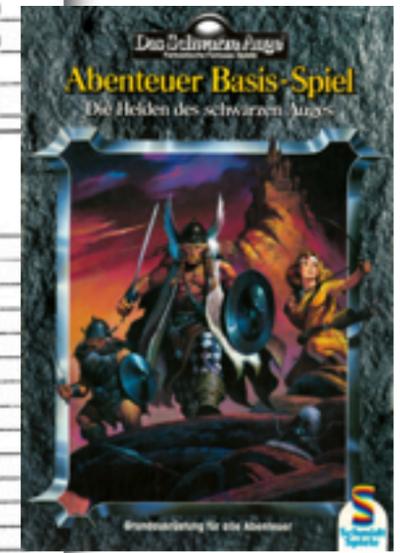
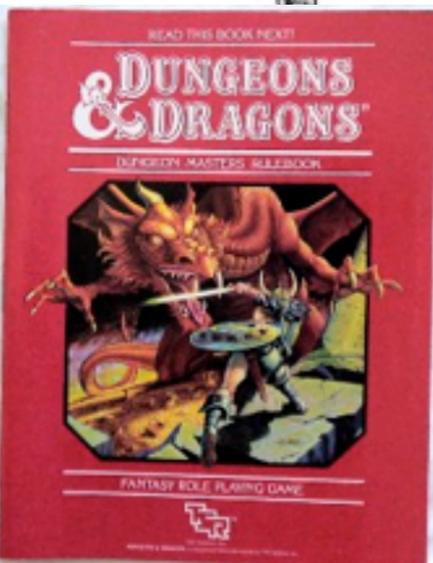
DRAGON BREATH

SPELLS or MAGIC STAFF

SPECIAL ABILITIES _____

SPECIAL SKILLS: Spells, Thief's abilities, Cleric's turning, etc.

"TO HIT" ROLL NEEDED	AC: 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0



ab 1984

Name _____ Alter _____ Größe _____ Gewicht _____ Gottheit _____ Stufe _____

Mut	_____	Aberglaube	_____	BASISWERTE:	Attacke (✓) _____	Fernkampf	_____
Klugheit	_____	Höhenangst	_____		Parade (Ø) _____	Ausweichen	_____
Intuition	_____	Raumangst	_____	Raufen	✓/Ø _____	Scharfe Hieb Waffen	✓/Ø _____
Charisma	_____	Totenangst	_____		✓/Ø _____	Stumpfe Hieb Waffen	✓/Ø _____
Fingerfertig	_____	Neugier	_____	Äxte/Beile	✓/Ø _____	Messer/Dolche	✓/Ø _____
Gewandheit	_____	Goldgier	_____	Stichwaffen	✓/Ø _____		✓/Ø _____
Körperkraft	_____	Jähzorn	_____	Schwerter	✓/Ø _____		✓/Ø _____
Magieresistenz	_____	Ansehn	✓/Ø _____	Zweihänder	✓/Ø _____	Schusswaffen (_____)	
Abenteuerpunkte	_____			Speere/Stäbe	✓/Ø _____	Wurfwaffen (_____)	

KÖRPERLICHE TALENTE

- Akrobatik _____
- Fliegen _____
- Glaukeleien _____
- Klettern _____
- Körperbeherrschung _____
- Reiten _____
- Schleichen _____
- Schwimmen _____
- Selbstbeherrschung _____
- Sich verstecken _____
- Tanzen _____
- Zechen _____

WISSENSTALENTE

- Alchemie _____
- Alte Sprachen _____
- Geographie _____
- Geschichtswissen _____
- Götter & Kulte _____
- Kriegskunst _____
- Lesen & Schreiben _____
- Magiekunde _____
- Mechanik _____
- Rechnen _____
- Rechtskunde _____
- Sprachen kennen _____
- Staatskunst _____
- Sternkunde _____

KAMPFTECHNIKEN

- Raufen _____
- Äxte & Beile _____
- Messer & Dolche _____
- Scharfe Hieb Waffen _____
- Schwerter _____
- Speere & Stäbe _____
- Stichwaffen _____
- Stumpfe Hieb Waffen _____
- Zweihänder _____
- Schusswaffen (_____)
- Wurfwaffen (_____)

NATUR

- Fährten suchen _____
- Fallen stellen _____
- (Ent-)Fesseln _____
- Fischen & Angeln _____
- Pflanzenkunde _____
- Orientierung _____
- Tierkunde _____
- Wettervorhersage _____
- Wildnisleben _____

GESELLSCHAFT

- Bekehren _____
- Betören _____
- Etikette _____
- Feilschen _____
- Gassenwissen _____
- Lehren _____
- Lügen _____
- Menschenkenntnis _____
- Schätzen _____
- Sich Verkleiden _____

HANDWERK

- Abrichten _____
- Boote fahren _____
- Fahrzeug lenken _____
- Falschspiel _____
- Heilkunde, Gift _____
- Heilkunde, Krankh. _____
- Heilkunde, Seelen _____
- Heilkunde, Wunden _____
- Holzbearbeitung _____
- Kochen _____
- Lederbearbeitung _____
- Malen & Zeichnen _____
- Musizieren _____
- Schneidern _____
- Schlösser knacken _____
- Singen _____
- Taschendiebstahl _____
- Töpfern _____

BERUFSFERTIGKEITEN/TALENTE

SPRACHEN

- ALTE SPRACHEN _____
- Stimmen Imitieren _____

INTUITIVE BEGABUNG

- Gefahreninstinkt _____
- Glücksspiel _____
- Prophezeien _____
- Sinnesschärfe _____

LE _____

AUSDAUER _____

11 12 _____ AUSRÜSTUNG _____

9 10 _____

8 6 _____

7 5 _____

4 2 _____ AM PFERD _____

3 1 _____

Spiele aus Deutschland

<http://www.listal.com/list/games-developed-in-germany>



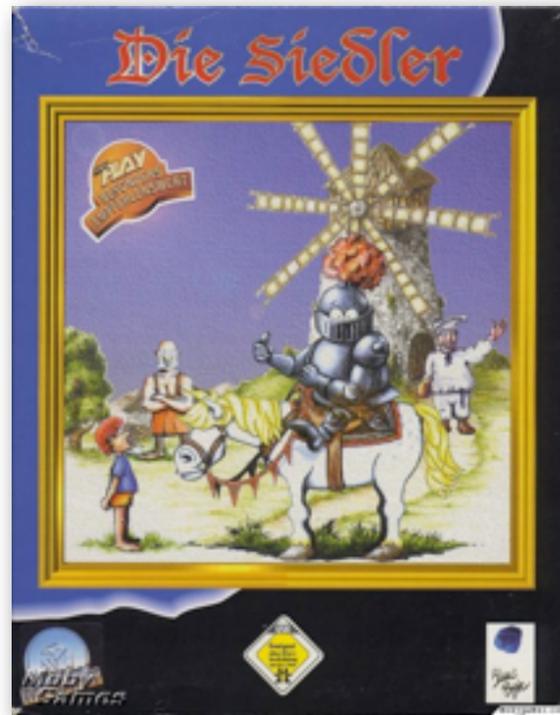
Wirtschaftssimulationen



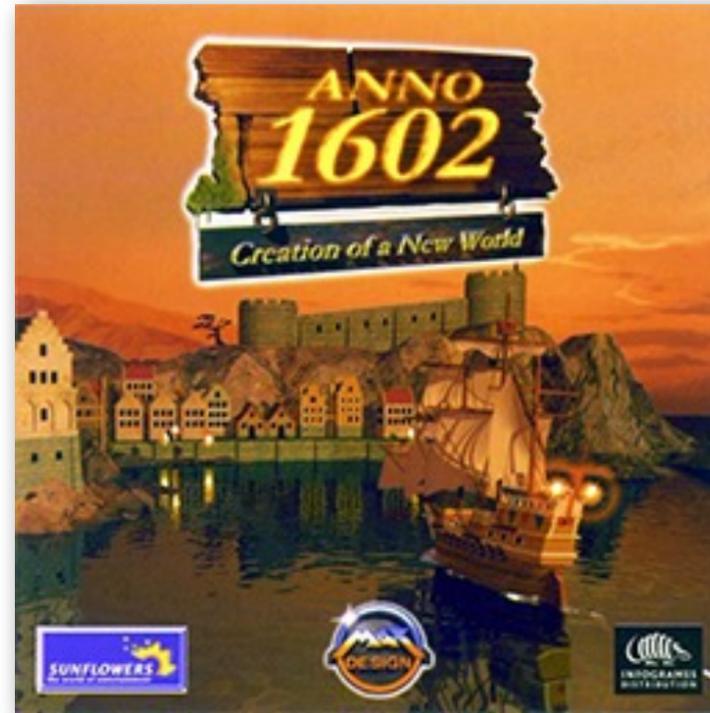
Ascon: Patrizier
ab 1992

Max: 1869 – Hart am Wind, 1992 | Oldtimer, 1994

Aufbaustrategiespiele



BlueByte: Die Siedler
ab 1993



Max Design, Sunflowers,
ab 1998



Bright Future: Fußballmanager
ab 2002



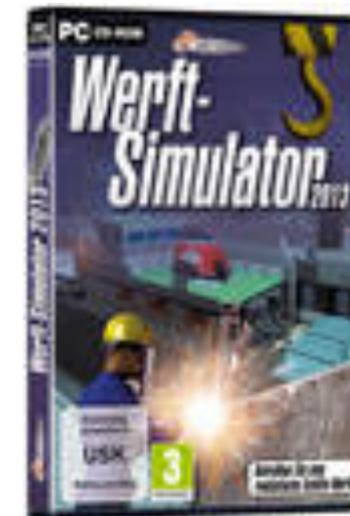
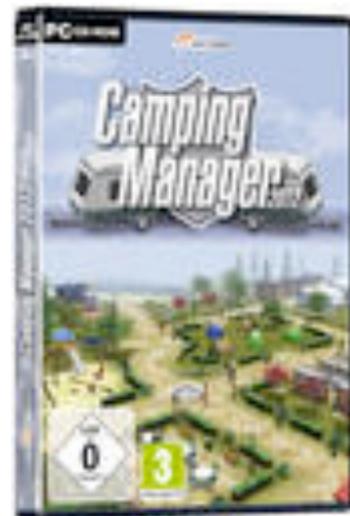
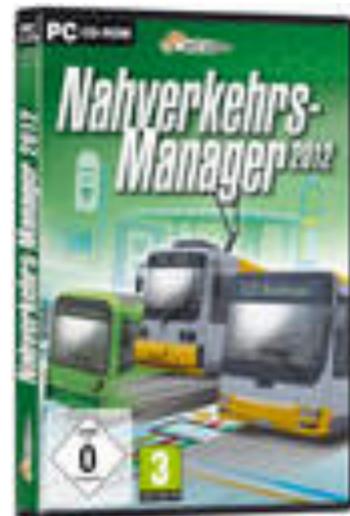
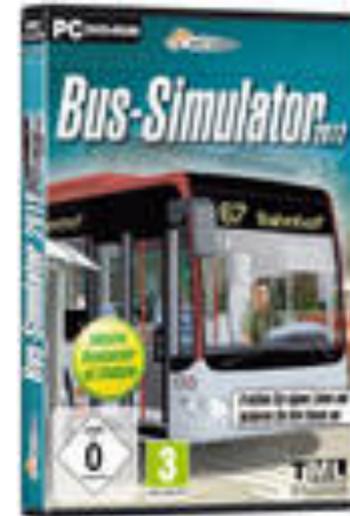
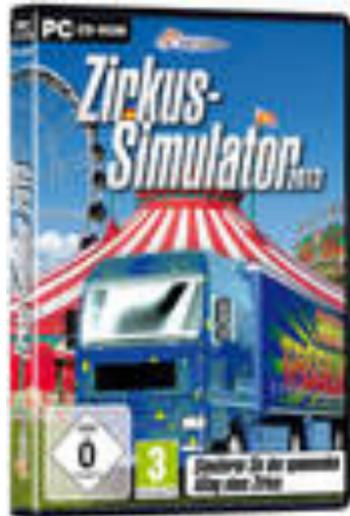


Battle World: Kronos

»45 days ago we were not sure if we could collect \$120,000. We're a small studio, we hadn't had a well-known IP and we're German – so we got a fair amount of 'angst,'" KING Art studio head Jan Theysen told us. "We see ourselves on the way to become a 'Kickstarter company.' Making games together with a community of gamers and funded by that community... what could be better?«

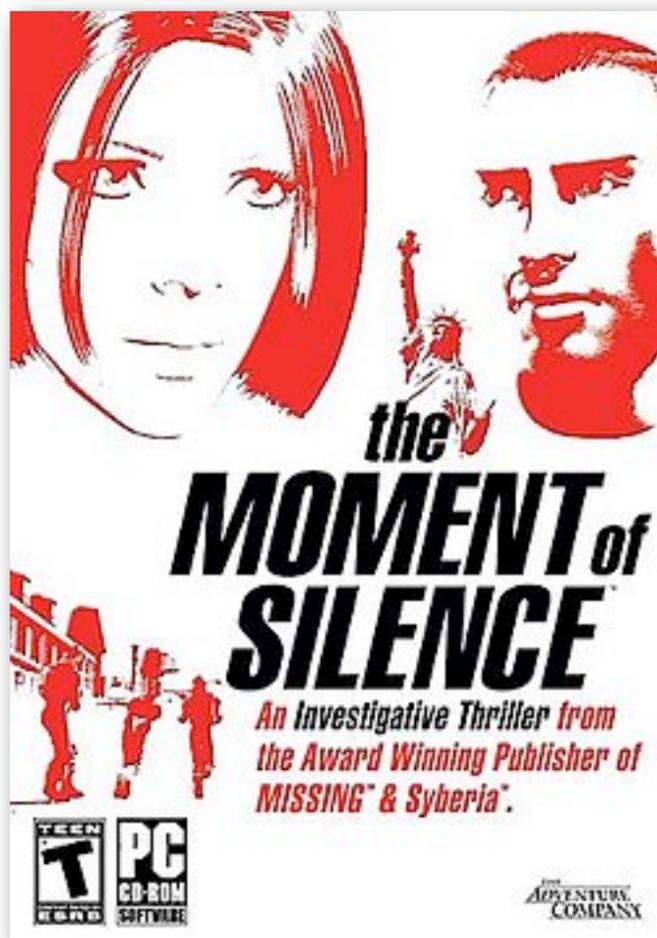
Simulationen

»Womöglich handelt es sich aber auch um ein typisch deutsches Phänomen. All diese Spiele halten Tugenden wie Fleiß oder Pünktlichkeit hoch, und die Liebe zum motorisierten Gefährt ist sozusagen die Grundlage der Spiele.« (Oliver Klatt)

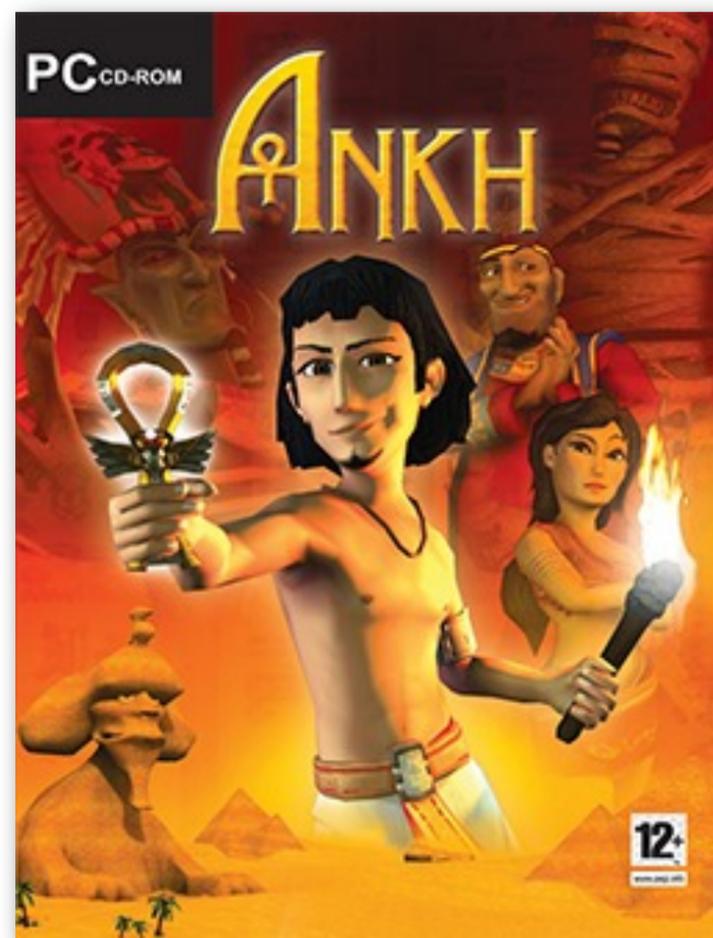


Adventure

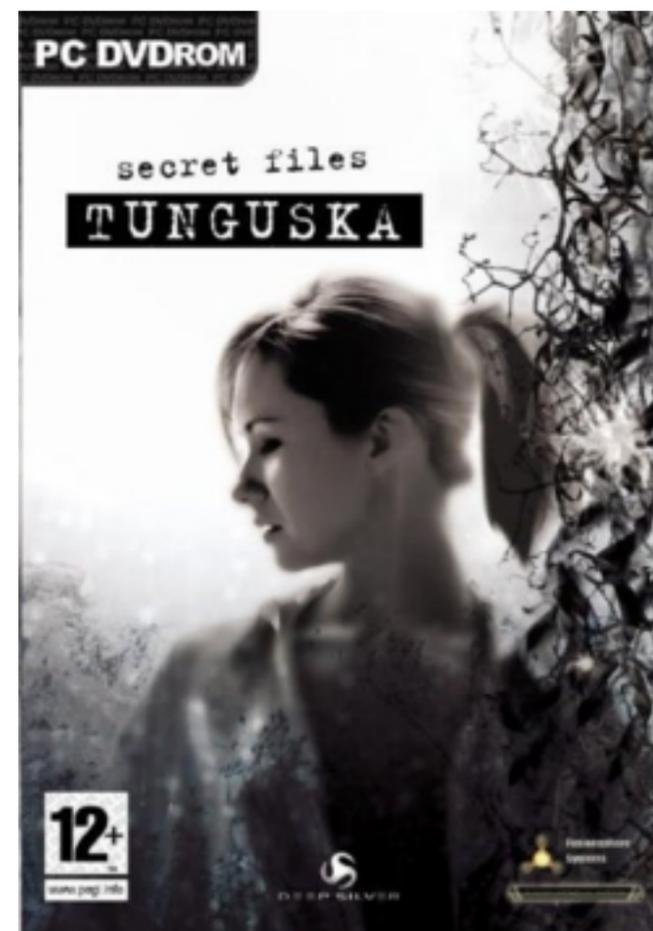
»These days it seems like adventure games are almost a bit of a lost art form, exist in our dreams, our memories, in Germany....«
Tim Schaffer



House of Tales, 2003



Deck 13, 2005



Animations Art,
Fusionsphere Systems, 2006

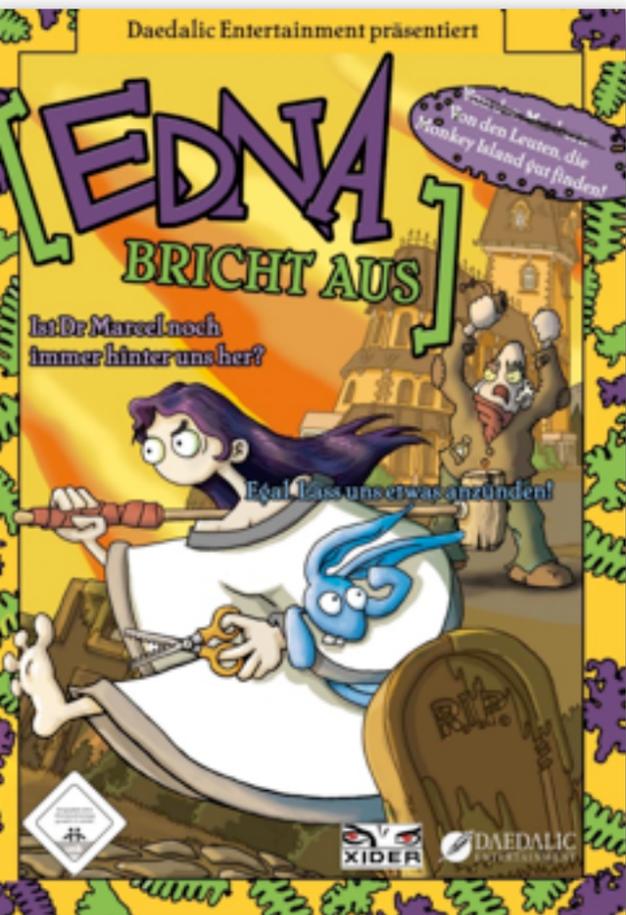


Kingarts, 2009

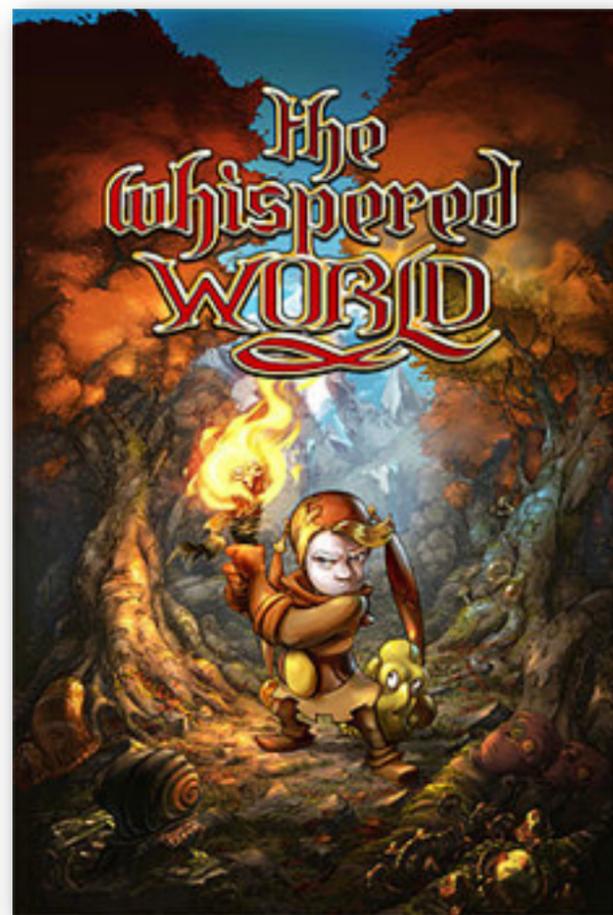


DAEDALIC

ENTERTAINMENT



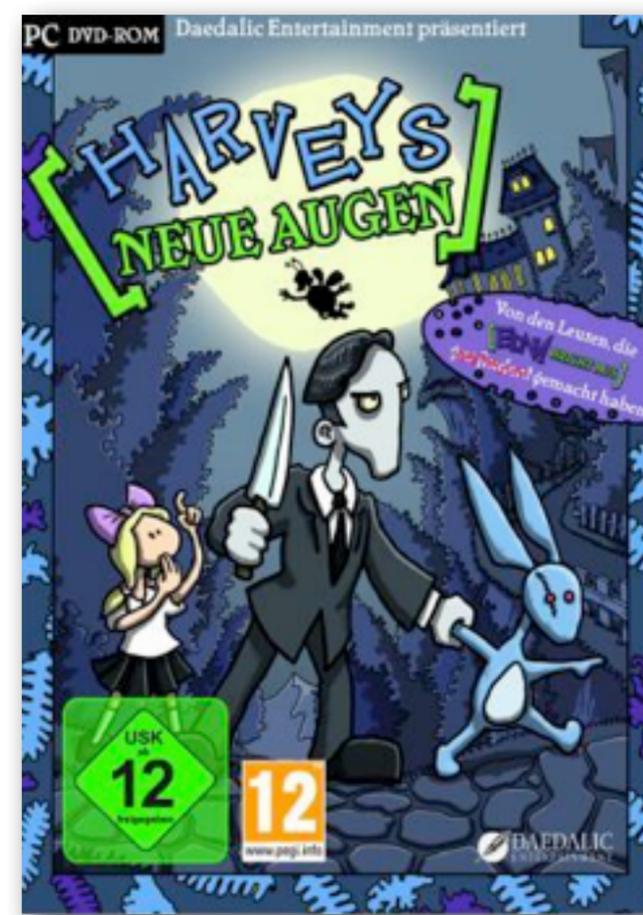
2008



2009



2010



2011



2012

CryTec

