



Anlage 3 zum Antrag auf GAMES BW Förderung gemäß der Richtlinie für die Förderung von Games in Baden-Württemberg vom 01.07.2020

TEIL 1 – Zusammenfassung

Rechteinhaber

Benennen Sie alle relevanten Rechteinhaber in diesem Projekt ggfs. inklusive Lizenzgebern; falls nötig auf separatem Blatt (Nachweise bitte als Anlage 13 beilegen):

Firma

Name, Vorname Ansprechpartner*in

1

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Firma

Name, Vorname Ansprechpartner*in

2

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Firma

Name, Vorname Ansprechpartner*in

3

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Entwickler

Wer entwickelt (im Sinne der technischen Umsetzung) dieses Projekt hauptsächlich?
(Angabe nicht zwingend notwendig bei Antrag auf Konzeptförderung)

Firma

Name, Vorname Ansprechpartner*in

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort



Koproduzenten

Handelt es sich bei dem Projekt um eine Koproduktion? Ja Nein

Falls ja, bitte nennen Sie alle Koproduzent*innen und deren Aufgabe im Projekt

1	Firma	Name, Vorname Ansprechpartner*in
	Straße, Hausnummer	PLZ, Ort
	Aufgabe im Projekt	
2	Firma	Name, Vorname Ansprechpartner*in
	Straße, Hausnummer	PLZ, Ort
	Aufgabe im Projekt	
3	Firma	Name, Vorname Ansprechpartner*in
	Straße, Hausnummer	PLZ, Ort
	Aufgabe im Projekt	

Publisher

Gibt es bereits einen Publisher für Ihr Projekt? Ja Nein

Falls ja:

Firma	Name, Vorname Ansprechpartner*in
Straße, Hausnummer	PLZ, Ort



TEIL 2 – Details zum Projektteam

Bitte listen Sie alle relevanten Projektmitglieder und Dienstleister mit Namen, Funktion sowie dem ständigen Wohnsitz auf ((inkl. Zuordnung zum Unternehmen) und geben anschließend jeweils eine Beschreibung bezüglich bisheriger Berufserfahrung/Background.

	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
1	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)
2	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)
3	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)
4	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)
5	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)
6	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)
7	Name, Vorname Unternehmen	Funktion
	Straße, Hausnummer (ständiger Wohnsitz)	PLZ, Ort (ständiger Wohnsitz)

Anlage 3

Teil 2 - Details zum Projektteam

Simon Blasen - Creactstudios

Simon Blasen hat 2022 seinen Master of Science in Informatik am Karlsruher Institut für Technologie abgeschlossen. Schon während seines Studiums hat er nebenbei Spiele mit der Gameengine Unity entwickelt. Zusammen mit seinem Kollegen Marc Bendt hat er zudem während seines Masterstudiums einen Kurs zur fortgeschrittenen Programmierung in C# und Unity an der Hochschule für Gestaltung gehalten.

Nach seinem Studium arbeitete Simon Blasen ein Jahr bei PRODUKTIVKELLER Studios als Unity Entwickler und wirkte an zwei auf Steam und Konsolen releasten Titeln mit. Anschließend gründete er zusammen mit Marc Bendt die Firma Creactstudios UG zur Entwicklung von digitalen Spielen, wobei der bisherige Fokus auf der Entwicklung des Projekts "Screw Drivers" liegt.

Marc Bendt - Creactstudios

Marc Bendt hat 2024 sein Diplom in Kommunikationsdesign an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe abgeschlossen. Er hat sowohl neben seines Studiums als auch im Rahmen seines Vordiploms schon einige interaktive Projekte mit der Gameengine Unity umgesetzt. Während Simon Blasen einen Kurs zur fortgeschrittenen Unityentwicklung hielt, bot Marc Bendt einen Kurs zum Einstieg in die Entwicklung mit Unity an der Hochschule für Gestaltung an.

Direkt im Anschluss an sein Diplom gründete Marc Bendt die Firma Creactstudios mit Simon Blasen und entwickelt seither mit Simon Blasen am Projekt "Screw Drivers".

Lucas Mößner - Skybound 3D

Lucas Mößner hat 2024 seinen Bachelor of Science in „Virtuelle Realitäten“ mit der Vertiefung in 3D Art an der SRH Hochschule Heidelberg abgeschlossen.

Schon während seines Studiums arbeitete er als Werkstudent für SmokeStab und half bei der Umsetzung einer neuen IP. In den Endzügen seines Studiums lernte er Simon und Marc kennen, und half auch ihnen schon bei der Erstellung mehrerer 3D Assets für das Projekt "Screw Drivers", sowie bei der Gestaltung der Welt und der Umgebung des Spiels.