

## Über uns

Anlässlich der Reduzierung sozialer Kontakte im Zuge der Corona-Pandemie wurde die *Gauger Games Studios GmbH* 2020 von Julian Gauger und Felizitas Ebermann gegründet, welche seither auch als Geschäftsführende die Leitung des Unternehmens übernehmen. Gemeinsam schlossen sie 2019 ihr Bachelorstudium im Bereich Medieninformatik an der HTW Dresden erfolgreich ab und widmeten sich nun der beruflichen Weiterentwicklung.

Als Mittel gegen die zunehmende Isolation lag ihnen die Digitalisierung etablierter Gesellschaftsspiele sehr am Herzen.

Beginnend als kleines Entwicklerstudio in der Dresdner Innenstadt von nur 2 Personen, wurden schnell weitere kreative Köpfe gesucht, woraus schlussendlich ein kompetentes Team von 5 Personen entstand. Seither veröffentlichen wir regelmäßig neue Projekte auf Steam und stehen auch für Aufträge anderer Firmen oder Privatkunden zur Verfügung. Hierbei freuen wir uns besonders über Herausforderungen!

Besonders stolz sind wir auf unsere Zusammenarbeit mit der Ravensburger AG, mit der wir viele spannende Projekte planen, u.a. die digitale Adaption des populären Familienspiels „Sagaland“. Außerdem haben wir vor weiterhin zu expandieren, um in Zukunft auch mehrere Aufträge parallel bearbeiten zu können und ggf. mit weiteren Spielverlagen Kooperationen eingehen zu können.

## Unternehmenspolitik

Die Qualität der Dienstleistung wird durch stetige Verbesserung des Qualitätsmanagement-Systems sowie durch eine hohe berufliche Kompetenz in spezifischen Aufgabengebieten erreicht. Das Wissen wird durch kontinuierliche Weiterbildung und gezielte Ausbildung gefördert und erhalten.

## Mitarbeitende

Projektleiterin/Entwicklerin	Felizitas Ebermann
Sys.-Admin./Entwickler	Julian Gauger
Entwickler	Dominik Hürig
Designerin	Catharina Beyer
Lernende	Josy Vinnemeier

## Veröffentlichte digitalisierte Projekte

Mai 2021	„Wizard“
Februar 2021	„Die Werwölfe von Dusterwald“
November 2020	„Qwixx“

## Auszeichnung

April 2021	Gewinn des Deutschen Entwicklerpreises für MFG-geförderte Games im Bereich „Beste Grafik“ für die Digitalisierung des Gesellschaftsspiels „Die Werwölfe von Dusterwald“
------------	---