

# TGS2025 × JETRO ゲームコンテンツ商談会

---

## バイヤー一覧

## 中南米

	カテゴリー
メキシコ <a href="#">Navegante</a>	Developer
メキシコ <a href="#">Cometa Games</a>	Developer

## 欧州

	カテゴリー
ドイツ <a href="#">Black Screen Records</a>	Game Music, Merchandise Producer
ドイツ <a href="#">INSTINCT3 GmbH</a>	Publisher
ブルガリア <a href="#">Hobby Games OOD</a>	Distribution

## アジア

	カテゴリー
シンガポール <a href="#">SPIRALUP GAMES PTE. LTD</a>	Publisher
インド <a href="#">Winzo</a>	Developer
インド <a href="#">Jetsynthesys co. ltd</a>	Developer
マレーシア <a href="#">PLAY INTERACTIVE SDN BHD</a>	Publisher
中国 <a href="#">ShengQu Games</a>	Developer
インドネシア <a href="#">PT AKG Entertainment</a>	Publisher
フィリピン <a href="#">Amber Studio</a>	Developer
フィリピン <a href="#">GameOps, Inc.</a>	Convention, Event Organizer
フィリピン <a href="#">The Puppeteer Animation Studios, Inc.</a>	Art and 3D Animation
フィリピン <a href="#">Leveret Group PTE LTD</a>	Developer
フィリピン <a href="#">Pixel Mafia</a>	Art Services

日本のゲーム作品のパブリッシング

シンガポール [SPIRALUP GAMES PTE. LTD](#)

マレーシア [PLAY INTERACTIVE SDN BHD](#)

インドネシア [PT AKG Entertainment](#)

ドイツ [INSTINCT3 GmbH](#)

ゲームイベント主催者・サービスプロバイダー・ディストリビューター

フィリピン [GameOps, Inc.](#)

ブルガリア [Hobby Games OOD](#)

アートサービス・3Dアニメーション

フィリピン [Pixel Mafia](#)

フィリピン [The Puppeteer Animation Studios, Inc.](#)

日本のゲーム開発企業への業務委託

メキシコ [Navegante](#)

メキシコ [Cometa Games](#)

インド [Winzo](#)

インド [Jetsynthesys co. ltd](#)

中国 [ShengQu Games](#)

フィリピン [Amber Studio](#)

フィリピン [Leveret Group PTE LTD](#)

その他ゲーム音楽・マーチャндаイズ

ドイツ [Black Screen Records](#)

# Navegante

中南米・メキシコ  
Developer

SUMMARY ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 共同開発  
現在、日本企業との連携の機会を探しており、アニメーション制作、ゲーム開発、または共同開発に関する協業の可能性を模索している。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、PlayStation、Nintendo Switch

ターゲット層 All layer

希望ジャンル Action、Adventure、Puzzle、Co-op、Platformer

ゲームの希望言語 English

希望するゲームスタイル Indie

## <企業詳細>

事業内容 デベロッパー

企業概要 メキシコを拠点とするビデオゲーム開発スタジオで、革新的なゲームプレイメカニクスと魅力的なストーリーテリングを融合させた高品質なゲーム制作に情熱を注いでいる。  
2021年には、Team17とのパートナーシップのもと、Greak: Memories of Azur をPC、Nintendo Switch、Xbox、PlayStation向けに世界同時リリースした。今年は、Google Play Passの一環として、モバイル版が初登場。  
当社スタジオでは、手描きアートとアニメーションによる伝統的なアートスタイルに誇りを持っており、すべてのフレームを丁寧にアニメートし、命を吹き込んでいる。

企業HP <https://navegante-entertainment.com/>

企業資料 [https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/navegante.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/navegante.pdf)

日本企業との実績詳細 2021年『グリーク: アズールの記憶』のリリース

# Cometa Games

中南米・メキシコ

Developer

[SUMMARY](#) ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 開発委託、共同開発、IPコラボ  
日本の IP ライセンス取得と、モバイル・PC・コンソール向けタイトルの共同開発についてお話ししたい。自社IP中心に開発していますが、有名IPとのコラボや共同開発にも積極的。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、PC

ターゲット層 All layer

希望ジャンル Adventure、Puzzle、Simulation

ゲームの希望言語 Original Japanese with English & Spanish localization options

希望するゲームスタイル AAA、Indie

## <企業詳細>

事業内容 デベロッパー

企業概要 メキシコ・メリダに拠点を置く11名のインディゲームスタジオ。代表作『My Dear Farm』は2,000万ダウンロードを超え、Apple Arcade版『My Dear Farm+』もリリース。  
9名の社内チームが企画、プログラム、アート、アニメーション、音楽まで一貫して手掛け、モバイル・PC・コンソールへ高速かつ高品質に展開できることが強み。  
ライブオペレーションを含むフルインハウス体制を提供。最新作の物理ベースクレーンゲーム『Clawsome!』はパブリッシャーを募集中。

企業HP <https://cometagames.mx>

企業資料 [https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/cometa\\_games\\_jp.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/cometa_games_jp.pdf)

[https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/cometa\\_games\\_en.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/cometa_games_en.pdf)

日本企業との  
実績詳細 -

# SPIRALUP GAMES PTE. LTD

アジア・シンガポール

Publisher

[SUMMARY ▶](#)

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 日本ของเกม作品のパブリッシング  
ユニークな日本のインディーゲームを発掘し、世界中のプレイヤーに紹介したい。  
また、日本のインディーコミュニティをさらに盛り上げるために、何かお手伝いできることがあれば協力したい。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット PC、PlayStation、Nintendo Switch

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 Japanese、English

希望するゲームスタイル Indie

## <企業詳細>

事業内容 パブリッシャー・出資

企業概要 シンガポールを拠点とするインディーゲームパブリッシャーである。当社のチームは、インディーゲームの開発およびマーケティングにおいて豊富な経験を有するベテランによって構成されている。  
フルセットのパブリッシングサービスを提供しており、特に参入障壁の高い中国市場を含む世界各国への展開に強みを持っている。  
長年にわたるインディーゲームの販売および開発経験を活かし、最も魅力的なタイトルを世界中のプレイヤーに届けることを目指している。

企業HP <https://www.spiralupgames.com/>

企業資料 -

日本企業との実績詳細 2024年『BANDIT KNIGHT』のパブリッシング

### <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 日本ของเกม作品のパブリッシング、日本ของเกม作品の配信、開発委託、共同開発、IPコラボ、出資

グローバルに展開する中で、日本の活気あるゲーム文化を認識し、日本のゲームエコシステムにおいて有意義なパートナーシップを構築したい。パブリッシング、ディストリビューション、ゲーム開発、投資など、様々な形でのコラボレーションを前向きに検討可能。

### <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 English

希望するゲームスタイル AAA、Indie

### <企業詳細>

事業内容 デベロッパー・パブリッシャー・ディストリビューター

企業概要 革新的で魅力的なモバイルゲームで有名な大手ゲームプラットフォーム。当社は、Griffin Gaming Partners、Makers fund、Courtside Ventures、Kalaari Capitalなどの著名なグローバル投資家の支援を受けており、その支援は、画期的なゲームソリューションを提供する当社の信頼性と能力を裏付けている。

当社のプラットフォームは、2億5,000万人以上の登録ユーザーと、15言語で50以上のゲームを提供する強固なポートフォリオにより、インドをはじめとする世界中の多様なオーディエンスに大きな支持を得ている。

安全性、公平性、革新性に重点を置き、毎月50億件以上のトランザクションを処理する強固なマイクロトランザクションモデルにより、世界のゲーム業界における重要なプレーヤーとして位置づけられている。

企業HP <https://www.winzogames.com/>

企業資料 [https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/winzo.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/winzo.pdf)

日本企業との実績詳細 -

# Jetsynthesys co. ltd

アジア・インド

Developer

[SUMMARY](#) ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 共同開発、日本のゲーム作品の配信、IPコラボ、出資、開発委託  
インド市場への展開を検討している企業や、ゲームのライブオペレーションを  
任せられるパートナー、あるいは共同開発パートナーを探している企業との  
ネットワーキングを希望している。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、PC、PlayStation、Nintendo Switch

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 English、Japanese

希望するゲームスタイル Indie、AAA

## <企業詳細>

事業内容 デベロッパー

企業概要 当社は、日英バイリンガルのプロフェッショナルからなる専門チームであり、日  
本および欧米のF2P（基本プレイ無料）ゲーム市場において豊富な経験  
と深い知見を有している。  
欧米企業が日本市場に円滑に参入し、事業を拡大できるよう、包括的な  
Go-To-Market支援を行っている。  
加えて、ライブオペレーション、共同開発、アート制作などのサービスも提供  
している。  
また、インド市場への参入を検討している企業に対しては、市場調査、マー  
ケティング実行支援、ジョイントベンチャーの推進などのサービスも提供して  
いる。

企業HP <https://www.jetsynthesysjp.com/>

企業資料 -

日本企業との  
実績詳細 -

# PLAY INTERACTIVE SDN BHD

アジア・マレーシア

Publisher

SUMMARY ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

**商談参加目的** 日本のゲーム作品のパブリッシング、日本のゲーム作品の配信、IPコラボ  
日本のIPホルダーやパブリッシャーとの戦略的パートナーシップを模索したい。  
日本のキャラクターIPとのコラボレーション機会を広げ、東南アジア市場における認知と展開をさらに拡大したい。  
日本の権利元とつながり、コンソールゲーム、玩具、コレクティブル、アパレル、ライフスタイル商品のライセンス契約や流通パートナーシップについて協議したい。  
当社は、強力な小売およびEコマースネットワーク、地域に特化したマーケティング力、そして社内でのブランド開発機能を備えており、日本企業が東南アジア市場でのプレゼンスを高めるための有力なパートナーになると確信している。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

**希望フォーマット** PlayStation、Nintendo Switch

**ターゲット層** All layer

**希望ジャンル** All genre

**ゲームの希望言語** English

**希望するゲームスタイル** Indie

## <企業詳細>

**事業内容** パブリッシャー・ディストリビューター

**企業概要** 東南アジア地域における主要なビデオゲームおよびポップカルチャー関連商品のディストリビューター。コンソールおよびPCゲームの販売をはじめ、ライセンス商品の企画・開発、そして体験型リテール店舗の運営など幅広い事業を展開している。  
当社の強みは、地域マーケットへの深い理解、主要小売業者との強固な関係、そして成功したキャンペーンやコラボレーションプロモーションの実績にある。シンガポール、マレーシア、インドネシア、タイ、台湾を含む複数の市場において、小売およびオンラインチャネルを通じて多様な製品を展開している。  
また、ポップアップストアやフラッグシップストアの運営に加え、ライセンスIPを活用した限定商品やオリジナルグッズの開発も行っており、消費者との接点を増やす体験型マーケティングを強化している。  
現在は、デジタルゲーム流通やライフスタイル関連商品の分野にも事業を拡大しており、今後さらに多様なパートナーとの国際的な協業を目指しています。東南アジア市場への参入を検討している日本企業にとって、信頼できるビジネスパートナーとしての体制が整っている。

**企業HP** <https://www.playinteractive.asia>

**企業資料** [https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/play\\_interactive.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/play_interactive.pdf)

**日本企業との実績詳細** 2003年 東南アジア市場における公式PlayStation®ソフトウェア販売代理店として任命される  
2025年 マレーシアにおいて『モンスターハンター』関連商品の開発および小売のライセンスを取得

# ShengQu Games

アジア・中国

Developer

[SUMMARY](#) ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 日本ของเกม作品のパブリッシング  
グラフィックスやゲームプレイに関わらず、内容に優れた良質なゲームを探している。  
海外展開、または海外市場に関心を持つ企業と、より深く交流を図りたいと考えている。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、PC

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre、Action、RPG、Shooter、Puzzle、Adventure、Simulation

ゲームの希望言語 日本語、英語、中国語

希望するゲームスタイル AAA、Indie

## <企業詳細>

事業内容 デベロッパー・パブリッシャー

企業概要 中国市場において20年にわたり深く事業を展開しており、A株ゲーム分野におけるリーディングカンパニー。  
日本のゲーム製品の導入およびグローバルなパブリッシング業務のさらなる拡充を希望している。

企業HP <https://www.shengqugames.com/>

企業資料 -

日本企業との実績詳細 2010年『ファイナルファンタジーXIV（FFXIV）』

2014年『ラブライブ！サンシャイン!!!』

2019年 ゲーム開発

# PT AKG Entertainment

アジア・インドネシア

Publisher

[SUMMARY](#) ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 日本ของเกม作品のパブリッシング、日本ของเกม作品の配信、IPコラボインドネシアにおいて、ゲームの販売およびマーケティングに加え、開発支援が可能なタイトルを探している。  
日本発の人気ゲームキャラクターや作品との提携を通じて、商品展開、プロモーション活動、ならびにeスポーツイベントの企画・開発を推進したいと考えている。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット Android、iOS、Steam

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 English

希望するゲームスタイル AAA、Indie

## <企業詳細>

事業内容 パブリッシャー・ゲームイベント主催者・出資

企業概要 ゲームパブリッシング、知的財産管理、イベント管理、コンテンツ配信、eスポーツ組織に焦点を当てたエンターテインメント企業。サリム・グループ（インドネシア財閥）の子会社。

企業HP <https://akgentertainment.id/>

企業資料 [https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/pt\\_akg\\_ent.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/pt_akg_ent.pdf)

日本企業との  
実績詳細 -

# Amber Studio

## アジア・フィリピン Developer

SUMMARY ▶

### <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 共同開発、開発委託  
当社は主に、アメリカ大陸およびヨーロッパに所在する日系企業の子会社と取引を行っている。  
アジア圏外のクライアントおよびパートナーのニーズに対応し、将来的な日系クライアントおよびパートナーの期待に応えるべく、フィリピンから提供される業務の品質向上を目的として、グローバル拠点をフィリピンへと拡張した。

### <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、Browser、PlayStation、Nintendo Switch

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 All languages

希望するゲームスタイル AAA、Indie

### <企業詳細>

事業内容 デベロッパー

企業概要 エンド・ツー・エンドのゲーム&ソフトウェア開発、共同開発、カスタム開発、ライブ・オペレーション、開発サポートなど、ターンキー・プロダクツ開発およびライブ・サービス・ソリューションを提供するグローバル・クリエイティブ・エージェンシー。  
アメリカ、ヨーロッパ、アジアを含む世界9ヶ所にオフィスを構え、分野、ジャンル、プラットフォームの垣根を越えた専門的なサービスを提供している。

企業HP <https://amberstudio.com/>

企業資料

日本企業との実績詳細 2024年『Pac-Man Mega Tunnel Battle: Chomp Champs』のフルゲーム開発

2023年『Pac-Man Party Royale』『My Tamagotchi Forever』『Galaga Wars』『Tamagotchi Adventure Kingdom』『Very Little Nightmares』のQA

2023年『不思議のダンジョン 風来のシレン6 とくろ島探検録』のローカライズ/LQA

2021年『X8』のUnrealエンジニアリング/オーディオ/QA

# GameOps, Inc.

アジア・フィリピン

## Convention, Event Organizer

SUMMARY ▶

### <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 共同開発、イベントへの出展オファー  
パブリッシャー、デベロッパーを問わず、信頼できる外部開発パートナーや、東南アジアにおける新鮮なコンテンツを求める日本のゲーム企業との間に有意義なパートナーシップを構築したい。  
とりわけ、GameOpsを通じてQA、LiveOps、プレイヤーサポートサービスを必要とする企業、あるいはMEE Gamesのインキュベーターを通じてオリジナルIPの共同開発や投資機会を模索する企業との接点を得ることを希望している。  
また、GameDev Summit (GDS) におけるスピーカー、スポンサー、協力者候補との出会いも期待している。

### <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、Browser、PlayStation、Nintendo Switch、XBox

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 English but open to other languages

希望するゲームスタイル AAA、Indie

### <企業詳細>

事業内容 ゲームイベント主催者・サービスプロバイダー

企業概要 当社は、フィリピンを拠点とする信頼性の高いサービスプロバイダーであり、世界有数のゲームデベロッパーに対して、QA、LiveOps、プレイヤーサポートを提供している。柔軟性と高品質を兼ね備えたチーム体制、ならびに長期的なパートナーシップの構築に定評がある。  
また、グローバルおよび東南アジアのゲーム業界関係者を結びつける主要なB2Bイベントである「GameDev Summit (GDS)」のプロデュースも手がけている。  
さらに、インキュベーターであるMEE Gamesを通じて、地元インディーズスタジオに対する指導、資金調達支援、国際的な機会へのアクセス促進などを行っており、スタジオがより優れたゲームを開発し、事業を拡大し、世界市場へと進出するための支援を提供している。

企業HP [www.gameops.ph](http://www.gameops.ph)

企業資料 -

日本企業との実績詳細 -

# The Puppeteer Animation Studios, Inc.

アジア・フィリピン

Art and 3D Animation

SUMMARY ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 開発委託、共同開発  
アニメーション分野における日本とフィリピンの協業を一層強化したい。  
日本は、常に優れた知的財産（IP）によって世界的に高い評価を受けており、当社が制作、アセット開発、共同制作などを通じてその価値を支えることができると考えている。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、Browser、PlayStation、Nintendo Switch  
ターゲット層 All layer  
希望ジャンル All genre  
ゲームの希望言語 English  
希望するゲームスタイル AAA、Indie

## <企業詳細>

事業内容 Art and 3D Animation

企業概要 才能あるアーティスト陣と最先端のキャラクターアニメーションで知られる、フィリピンを代表するプレミアム3Dアニメーションスタジオ。  
2013年の設立以来、受賞歴のある短編アニメーションや高品質なCGコンテンツを制作し、世界中の視聴者および業界のリーダーたちを魅了してきた。  
国内有数の独立系3Dアニメーションスタジオとして、フィリピンのアニメーション表現の限界を押し広げることに尽力している。  
60名の熟練したアーティストで構成される当スタジオのチームは、ゲームアセット開発、シネマティックトレーラー制作、フル3Dアニメーションパイプラインに関する高度な専門知識を有しており、世界水準のCGアートとアニメーションを求めるスタジオにとって、信頼できるパートナーとなっている。  
「ミッキーマウス・ショート」、「インジャスティス・ゲーム・トレーラー」、「レゴ ニンジャゴー」など、著名なIPを手がけた実績を有する当社は、革新性、芸術性、そして卓越した技術力をもって、クライアントのビジョンに命を吹き込む存在である。

企業HP <https://www.puppeteerstudios.com>

企業資料 -

日本企業との  
実績詳細 -

# Leveret Group PTE LTD

## アジア・フィリピン

### Developer

SUMMARY ▶

#### <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 開発委託  
企業向けのシリアスゲームおよびゲーミフィケーションシステムの共同開発  
またはローカライズに取り組む日本のパートナーを募集している。  
特に、ゲームスタジオ、企業研修プロバイダー、HRテック企業、デジタル  
エージェンシーなど、ゲームベースのアプローチを自社サービスに導入した  
いと考える企業との協業を希望している。  
また、ローライゼーションの専門家やSaaSプラットフォームとのパート  
ナーシップも歓迎している。  
目的を持った「遊び」の価値を共有できるパートナーとの出会いを希望し  
ている。

#### <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、Browser  
ターゲット層 All layer  
希望ジャンル All genre、Card games、Fantasy、Puzzle  
ゲームの希望言語 English  
希望するゲームスタイル AAA、Indie

#### <企業詳細>

事業内容 デベロッパー・パブリッシャー

企業概要 シンガポールを拠点とし、フィリピンにオフィスを構えるB2B向けゲーム開発ス  
タジオ。世界各国の企業に対して、カスタムゲームおよびゲーミフィケーション  
システムの開発を行っている。  
当社は、遊びの力を活用し、企業の社員教育、顧客エンゲージメント、課  
題解決を支援することを使命としている。提供するサービスには、インタラク  
ティブなトレーニングゲーム、ブランド体験型コンテンツ、企業の目標に合わ  
せたロイヤルティプログラム向けゲームなどが含まれる。  
また、ゲーミフィケーション・システムの設計にも注力しており、ポイント、ミッ  
ション、リーダーボードなどの要素を活用することで、日常業務をモチベーショ  
ンを高めるチャレンジへと変換している。  
コンセプト設計から展開まで、当社のフルサービスチームがゲームデザイン、  
ビジュアル制作、開発、ロールアウトに至るまで、エンドツーエンドで支援を  
提供している。  
Leveret Groupは、小売、ヘルスケア、ハイテクなど多様な業界において、  
成果重視のシリアスゲームを提供しており、企業の成長と変革を後押しす  
るパートナーとしての役割を果たしている。

企業HP <https://leveret.group/>

企業資料 -

日本企業との  
実績詳細 2024年 CGクリエイター認定試験のフィリピン向けローカライズ

### <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 開発委託  
パートナー企業のリストを拡充し、より多くの日本企業との協業を実現したいと考えている。  
現在、北米やヨーロッパの企業と連携しているが、アジアに拠点を置く企業とも、当社のアートに関する専門知識を共有し、価値あるコラボレーションを築いていきたいと考えている。

### <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、Browser、PlayStation、Nintendo Switch  
ターゲット層 All layer  
希望ジャンル All genre  
ゲームの希望言語 English / Japanese  
希望するゲームスタイル AAA、Indie

### <企業詳細>

事業内容 Art Services

企業概要 マニラを拠点とするアート開発スタジオ。AAAゲームや映画向けに、高付加価値のアートおよび開発サービスを提供している。  
当スタジオのアーティストは、コンセプトアート、キャラクターアート、環境アート、ハードサーフェスアセット、グラフィックデザインを専門としている。  
多くのプロジェクトはパートナー企業との統合型であり、通常はゲームエンジン内での制作を中心に行っている。

企業HP <https://www.pixelmafia.com/>

企業資料 -

日本企業との実績詳細 2024年 未発表タイトルのコンセプトアート制作

2023年 未発表タイトルの3D環境アートテスト

2021年 『グランブルーファンタジー リリンク』の3Dキャラクターアート制作

# Black Screen Records

欧州・ドイツ

Game Music, Merchandise Producer

[SUMMARY](#) ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 IPコラボ、出資、サウンドトラック/音楽ライセンスの取得  
デベロッパーやパブリッシャーなどゲーム音楽権利保有者とお話したい。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット -

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 -

希望するゲームスタイル AAA

## <企業詳細>

事業内容 ゲーム音楽・グッズプロデューサー

企業概要 ドイツのケルンを拠点に、ビデオゲームやアニメのサウンドトラック、日本のポップミュージックを扱うレコードレーベル、ディストリビューター、レコード制作会社。2015年に設立され、デジタルおよびフィジカルで150枚以上のアルバムをリリース。

企業HP <https://blackscreenrecords.com/>

企業資料 [https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/blackscreenrecords\\_jp.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/blackscreenrecords_jp.pdf)

[https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game\\_buyer/blackscreenrecords\\_en.pdf](https://www.jetro.go.jp/newsletter/dnf/2025/game_buyer/blackscreenrecords_en.pdf)

日本企業との実績詳細 2025年 ゲームIPに関する世界的なレコード（アナログ盤）権利を取得

2023年 複数のJ-POPアーティストについて、ヨーロッパおよび北米向けのレコード（アナログ盤）およびCDの権利を取得

2023年 RADWIMPSのスタジオアルバム『FOREVER DAZE』のレコード（アナログ盤）権利を、欧州・米国・豪州向けに取得

# INSTINCT3 GmbH

欧州・ドイツ  
Publisher

SUMMARY ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 日本ของเกม作品のパブリッシング、日本ของเกม作品の配信、IPコラボ、出資  
ゲーム業界における日本のパートナーとの連携を通じて、国際的なネットワークの拡大を目指している。  
欧米市場において成長が期待される日本のデベロッパーおよびパブリッシャーとのパブリッシングや共同マーケティングの機会を積極的に模索している。  
また、欧州、北米、ならびにDACH地域（ドイツ・オーストリア・スイス）におけるゲームエコシステムへの参入およびプレゼンス強化を志向する企業との協業にも関心を寄せている。  
当社の目標は、日本の卓越したクリエイティブと、コミュニティ主導のパブリッシングおよびインフルエンサーマーケティングにおける専門性を融合させ、長期的なパートナーシップを構築することである。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット iOS、Android、Steam、PC、Nintendo Switch

ターゲット層 All layer

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 English

希望するゲームスタイル Indie

## <企業詳細>

事業内容 パブリッシャー・インフルエンサーマーケティング

企業概要 ベルリンを拠点とするインディーゲームパブリッシャーであり、トップクラスのインフルエンサータレント、クリエイティブエージェンシー、eスポーツチーム「Eintracht Spandau」を擁する「Gute Gesellschaft」グループの一員。2024年にパブリッシング部門を立ち上げて以来、「TerraScape」「Megaloot」「Asgard's Fall」「9 Kings」などのタイトルを支援してきた。受賞歴を有するクリエイターや、ドイツ国内で最も影響力のあるゲームパーソナリティ（例：HandOfBlood）による支援のもと、コミュニティ重視のグローバルパブリッシングサポート、Twitch統合型キャンペーン、オーダーメイドのPR戦略を提供している。  
クリエイター主導によるインパクトのあるゲームローンチを通じて、欧米のインディー市場への参入を目指す日本のデベロッパーにとって、最適なパートナーである。

企業HP <https://instinct3.de/>

<https://store.steampowered.com/publisher/instinct3>

企業資料 -

日本企業との  
実績詳細 -

# Hobby Games OOD

欧州・ブルガリア

Distribution

[SUMMARY](#) ▶

## <バイヤーが本商談会に参加する目的>

商談参加目的 日本ของเกม作品の配信、IPコラボ  
アニメ・マンガ・ゲーム関連企業として、日本ของเกมやグッズに大変興味を持っている。新しいコネクションやパートナーを作り、日本や日本のゲームに対する文化的知識を高めたい。

## <商談会で探しているコンテンツについて>

希望フォーマット Android、Steam、PC、Browser

ターゲット層 Over 15 years old、Over 17 years old、Over 18 years old

希望ジャンル All genre

ゲームの希望言語 English

希望するゲームスタイル AAA、Indie

## <企業詳細>

事業内容 ディストリビューター・ゲームイベント主催者・小売

企業概要 ブルガリアとルーマニアを中心とした東ヨーロッパで、アニメ、マンガ、ゲームのコレクタブルフィギュアやグッズを販売している。また、遊戯王、ポケモン、ワンピースなどのTCGのトーナメントも主催している。遊戯王全国大会の開催に関しては、過去15年間コナミと協力してきた。

企業HP <https://www.hobbygamesbg.com>

企業資料 -

日本企業との実績詳細 2025年 アニメ・ゲーム関連グッズの仕入れ