

## Antrag auf Mitgliedschaft im GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. / Erfassung der Mitgliedsdaten für Beitragseinstufung

Hiermit beantragen wir

Firmierung (einschl. Rechtsform) bzw. Name und Vorname:

---

Anschrift (Straße, Hausnummer):

---

Postleitzahl und Ort:

---

Vertretungsberechtigte Person:

---

Link zur Website:

---

E-Mail-Adresse (Erstkontakt):

---

Telefonnummer:

---

...zum nächstmöglichen Zeitpunkt folgende Mitgliedschaft...

Art der Mitgliedschaft	Umsatz in Tausend-€*		Beitrag/Jahr	ankreuzen
<b>Vollmitglied</b> (3 Stimmen bei der Vollversammlung)	von	bis		
	1	99	250 €	<input type="checkbox"/>
	100	250	600 €	<input type="checkbox"/>
	251	500	1.188 €	<input type="checkbox"/>
	501	1.500	1.800 €	<input type="checkbox"/>
	1.501	3.000	3.600 €	<input type="checkbox"/>
	3.001	10.000	6.000 €	<input type="checkbox"/>
	10.001	...	9.600 €	<input type="checkbox"/>
<b>Assoziiertes Mitglied</b> (1 Stimme bei der Vollversammlung)	von	bis		
	1	99	250 €	<input type="checkbox"/>
	100	250	480 €	<input type="checkbox"/>
	251	500	960 €	<input type="checkbox"/>
	501	1.500	1.200 €	<input type="checkbox"/>
	1.501	3.000	2.400 €	<input type="checkbox"/>
	3.001	10.000	4.200 €	<input type="checkbox"/>
	10.001	...	6.600 €	<input type="checkbox"/>
<b>Einzelmitgliedschaft</b> (Keine Stimme bei der Vollversammlung)			260€	<input type="checkbox"/>

\*Pflichtangaben, bezogen auf den Umsatz des Vorjahres

\_\_\_\_\_  
Datum und Ort

\_\_\_\_\_  
Stempel und Unterschrift

Bitte Rücksenden an:

Fax: 030 – 346 55 09 82 - Mail: [info@game-bundesverband.de](mailto:info@game-bundesverband.de)

Post an: Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (GAME) - Französische Str. 48 - 10117 Berlin

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an: Telefonnummer: 030 – 346 55 09 80

## Statistische Grunddaten:

Gründungsjahr:		Anzahl der Mitarbeiter bei Gründung:		
Unternehmensentwicklung	2014	2015	2016	2017 (erwartet)
Mitarbeiter:				
freiberufliche Mitarbeiter:				
Umsatz:				

Die Daten werden vertraulich erhoben und dienen lediglich der korrekten Einordnung des Mitgliedsumsatzes zur Beitragsbemessung. Mitgliedsbeiträge werden anteilig auf das Quartal erhoben, in welcher der Eintritt zum Verband durch Annahme durch den Vorstand vollzogen worden ist.

## Definitionen der verschiedenen Mitgliedschaften

### Vollmitglied

(3 Stimmen bei der Vollversammlungen)

Unternehmen, die Entwickler und/oder Verleger von Games sind. Entwickler sind Unternehmen, die Games in kreativer und technischer Hinsicht erstellen (einschließlich der Entwickler von Middleware und Game-Engines). Verleger sind Unternehmen, die Games lizenzieren und/oder entwickeln und deren Bewerbung und Vertrieb steuern. Der Vorstand ist berechtigt, die Einzelheiten in einer allgemeingültigen Durchführungsordnung zu regeln.

### Assoziiertes Mitglied

(1 Stimme bei der Vollversammlungen)

Unternehmen und jede Person, zu einem wesentlichen Teil Waren und/oder Dienstleistungen für Unternehmen, die Vollmitglieder sein können, herstellen oder erbringen, sofern sich die Waren und Dienstleistungen auf die Entwicklung und/oder das Verlegen von Games beziehen (branchennahe Produkte und Dienstleistungen). Dazu gehören insbesondere Grafik-, Musik-, oder Animationsstudios, reine Distributoren, Spiele-Plattformen, Serveranbieter, Anbieter von Online-Technologien, Berater (z.B. Rechtsanwälte oder Unternehmensberater) sowie Finanzgeber und Investoren. Assoziierte Mitglieder sind ferner Hochschulen und sonstige Ausbildungs- und Forschungsinstitutionen.

### Einzelmitgliedschaft

(Kein Stimmrecht bei der Vollversammlung)

Einzelmitglied kann jede Einzelperson werden, die der Games-Branche und dem Zweck des Verbandes nahesteht, ohne zugleich Geschäftsführer oder Gesellschafter eines in der Games-Branche tätigen Unternehmens zu sein.