

Games

BVT Games Fund IV Dynamic - Warum sich der Einstieg gerade jetzt lohnt!

Top-Lizenz „Terminator Salvation – The Video Game“

Mit „Terminator Salvation – The Video Game“ hat sich der BVT Games Fund IV Dynamic das offizielle Game zum potentiellen Hollywood Blockbuster 2009 „TERMINATOR SALVATION“ gesichert – und damit eine der aktuell weltweit attraktivsten Game-Veröffentlichungen 2009. Für die internationale Vermarktung des Games konnte der Mediengigant Warner Bros. eingebunden werden, welcher in Nordamerika auch den Vertrieb des parallel erscheinenden Films verantwortet.

Ideale Konstellation

Sowohl der Film als auch das Spiel werden vom US-Produzent Halcyon produziert. Hierbei kooperiert Halcyon mit einigen der besten Game-Entwickler weltweit. Diese Konstellation garantiert höchste Qualitätsstandards für das Spiel und ermöglicht ideale Cross-Promotion-Effekte zwischen Film und Spiel. Ausserdem kann sichergestellt werden, dass das Spiel noch vor dem Filmstart im Mai 2009 erscheint. Damit kann der Hype um die Fortsetzung der Kultfilm-Reihe optimal ausgenutzt werden. Bereits jetzt wird der Actionkracher als einer der potentiell erfolgreichsten Blockbuster für 2009 gehandelt! Ausserdem ermöglicht der frühe Erscheinungstermin bereits 2009 erste Rückflüsse an den Fonds – und damit auch an die Anleger: **Bereits im 4. Quartal 2009 ist eine erste Ausschüttung in Höhe von 20% des Fondsvolumens zzgl. 6% Frühzeichnervergütung vorgesehen.**

Geballte Vertriebskraft

Als einer der größten weltweiten Medien- und Entertainmentkonzerne verfügt Warner Bros. über exzellente Distributionserfahrung und die entsprechenden Netzwerke, sowie den Zugang zu den grössten Einzelhandelskanälen wie z.B. den weltweit umsatzstärksten Einzelhändler Wal-Mart. Als Branchenschwergewicht hat Warner Bros. eine herausragende Positionierung im Handel und kann somit seinen Vertriebsschwerpunkt auf „Terminator Salvation“ setzen – zumal Warner Bros. aufgrund des letzten Streiks in Hollywood einige Videoprodukte im Portfolio fehlen. Die potentiellen Umsatzeinbussen will der Konzern unter anderem durch das Game „Terminator Salvation“ ausgleichen. Dieses wird deshalb zwei Wochen vor dem Filmstart in den Handel kommen und hat damit optimale Hit-Chancen. Beste Aussichten also für den Vertriebs Erfolg der BVT-Produktion!

Weitere Projekte in Verhandlung

Aktuell befinden sich weitere Games-Projekte in Prüfung, darunter das im Prospekt genannte „Spellforce“ sowie ein Games-Projekt, das auf einer der weltweit bekanntesten Filmlicenzen – wie Terminator – basiert. Dieses Games-Projekt wird auf der außerordentlich erfolgreichen Plattform Nintendo Wii erscheinen. Es handelt sich – wie bei Terminator – um einen sog. Kurzläufer, dessen Produktion schon weit fortgeschritten ist. Das Projekt würde ebenfalls bereits 2009 Rückflüsse erzeugen, die dann wiederum für Reinvestitionen und Ausschüttungen zur Verfügung stünden.

Platzierung noch bis 30. Juni 2009 möglich!

Dieser Angaben dienen allein der Vorabinformation über das Beteiligungsangebot. Wichtige entscheidungsrelevante Fakten einschließlich der mit der Vermögensanlage verbundenen Risiken sind nicht enthalten. Deshalb muss als Grundlage für eine Anlageentscheidung in jedem Fall der ausführliche Verkaufsprospekt herangezogen werden, der bis zum Ende der Zeichnungsfrist bei der BVT Games Fund IV Dynamic GmbH & Co. KG, Dr.-Max-Str. 15, 82031 Grünwald, zur kostenlosen Ausgabe bereitgehalten wird. Bekanntmachungen betreffend den Verkaufsprospekt erfolgen in der Süddeutschen Zeitung.

5 gute Gründe für eine Investition!

1. Games: ein außergewöhnlich erfolgreiches Unterhaltungsmedium!

Das „Spielen“ als solches gehört seit eh und je zum menschlichen Dasein. Heute wird dieses natürliche Bedürfnis durch Computer- und Videospiele befriedigt. Games sind also eine neue Form der Unterhaltung, die sich speziell durch Interaktivität auszeichnet. Der „Nutzer“ läßt sich nicht plump berieseln, sondern greift aktiv ins Geschehen ein. Games sprechen somit – ganz im Gegensatz zum linearen Film – massiv das menschliche Bedürfnis nach Erfolg, Anerkennung und Selbstverwirklichung an. Der Gamer ist stets selbst der Held bzw. Sieger!

Ferner haben sich Games als neuer Schwerpunkt des Familien-Entertainments etabliert (z.B. über Sportspiele, Wissensspiele, Abenteuerspiele etc.).

AAA Games (hochwertige Spiele mit einem Verkaufspreis ab ca. 30 – 70 EUR bzw. 30 – 70 USD) werden grundsätzlich weltweit vermarktet, was einen zusätzlichen Erfolgsgaranten darstellt. Die BVT Games Fund Serie investiert nahezu ausschließlich in derartige Spiele.

Außerdem zieht die weiterhin zunehmende Durchdringung der Haushalte mit Games-Konsolen, wie die Sony PlayStation 3, Microsoft X-box 360, Nintendo Wii und DS etc., automatisch eine steigende Nachfrage nach qualitativ hochwertigen neuen Games nach sich.

2. Marktentwicklung: dynamische Wachstumsraten – auch in Krisenzeiten!

Der schwachen Konjunktur und der Finanzkrise zum Trotz geht es der Computerspiel-Branche glänzend. Laut aktueller Zahlen des Branchenverbandes BIU konnte 2008 allein in Deutschland ein neuer Umsatzrekord erzielt werden. Der Erlös mit Unterhaltungssoftware betrug rund 1,57 Mrd. Euro – das entspricht einem satten Plus von 14 Prozent gegenüber 2007. Insgesamt wurden fast 56 Mio. Computerspiele verkauft – und damit acht Prozent mehr als im Vorjahr. Der Durchschnittspreis eines Spiels lag um fünf Prozent höher als noch 2007.

Auch international boomt die Branche. Weltweit erzielten Videogames mittlerweile rund 45 Mrd. USD. In den USA verzeichnete der Markt mit einem Zuwachs von 23 Prozent ein neues Rekordvolumen, die Umsatzsteigerung in Großbritannien betrug ebenfalls 23 Prozent, in Australien gar 57 Prozent! Dort konnte sich das Marktvolumen binnen zweier Jahre sogar mehr als verdoppeln. Weltweit prognostiziert PricewaterhouseCoopers trotz Wirtschaftskrise in den nächsten drei Jahren eine durchschnittliche Wachstumsrate pro Jahr von über 10 Prozent.

Games profitieren in der Krise: Die Vergangenheit zeigt, dass in Zeiten einer lahmenen Wirtschaft Verbraucher ihre Ausgaben einschränken – sie sparen beim Besuch im Restaurant, Kino oder bei Sportveranstaltungen und verbringen dafür mehr Zeit zuhause. Dieser Trend des „Cocooning“ sorgt für stabile Umsätze bei Games., die gegenüber Videos/DVDs eine unvergleichlich längere Nutzungsdauer haben – eine Anschaffung deshalb eher „lohnt“.

3. Sicherheit: Mehrstufiges Konzept bietet größtmöglichen Schutz!

Aufgrund der Besonderheit des Games-Marktes können für den Anleger vielfältige Sicherheitsmechanismen realisiert werden, die sich konsequent ergänzen. Dadurch können die bekannten Schwächen früherer Medienfonds vermieden werden.

Fokus auf AAA Games (hochwertige Games mit einem Verkaufspreis ab ca. 30 – 70 EUR) und auf Games die auf erfolgreichen Lizenzen basieren sowie Folgeversionen erfolgreicher Games.

Generelle Diversifikationsstrategie – mehrere Games, mehrere Developer, mehrere Publisher.

Fertigstellungsgarantien sichern Produktionsphase ab: Für jedes herzustellende Spiel mit Fertigstellungsrisiko und einem Games-Budget von mehr als 1 Mio. EUR wird die Fertigstellung durch einen Completion Bond eines Versicherers abgesichert oder eine werthaltige Zusage vereinbart, welche die Rückzahlung des vom Fonds geleisteten Games-Budgets im Falle des Projektabbruchs garantiert. Der Completion Bonder achtet dabei schon aus Eigeninteresse bei der Auswahl der entsprechenden Developer auf einen möglichst hohen Erfahrungsgrad und einen entsprechenden Track-Rekord (in der Vergangenheit erfolgreich fertiggestellte AAA-Games).

Mindestabnahmeverpflichtungen sichern Auswertungsphase ab: Die Rückdeckung der Produktionskosten der einzelnen Games wird durch Mindestabnahmeverpflichtungen international tätiger Top-Publisher oder bonitätsstarker Garantiegeber (wie z.B. Activision, Disney, Electronic Arts, JoWood, Microsoft, Nintendo, Sony, etc.) im Durchschnitt zu 70% abgesichert.

4. Erfahrung: Erfolgreich eingeführtes Konzept – entscheidende Weiterentwicklung!

Den innovativen Gamesmarkt erschloss BVT bereits 2003 im Rahmen eines Private Placements. Basierend auf dieser Erfahrung wurden seither vier Publikumsfonds aufgelegt. Bei einem Gesamtinvestitionsvolumen von über EUR 78 Mio. haben die BVT Games Funds bereits in 14 internationale AAA-Games investiert. Davon sind acht schon fertiggestellt – darunter „RollerCoaster Tycoon 3“ und „Neverwinter Nights 2“, die auf Platz 1 der US-Games-Charts landeten, bei Verkaufszahlen von über 2 bzw. über 1 Mio. Stück. „RollerCoaster Tycoon 3 Expansion“ erzielte Verkaufszahlen von über 1,5 Mio. Stück, „Gothic 3 – Götterdämmerung“ erreichte Platz 1 in den deutschen Charts und wird bereits mit den zum Verkaufsstart ausgelieferten Stückzahlen seine Investition wieder einspielen. Mit dem Game „Sam&Max“ wurde bereits 5 Monate nach Projektabschluss eine Projekt-Rendite von über 30% IRR p.a. erreicht (eine weitere Steigerung ist zu erwarten). Damit hat das von BVT zusammengestellte Expertenteam die Fähigkeit bewiesen, internationale Titel erfolgreich identifizieren, fertig zu stellen und vermarkten zu können. Änderungen der steuerlichen Rahmenbedingungen sowie die Marktposition des Managements als etablierter Branchenplayer erlaubten eine entscheidende Weiterentwicklung des Konzeptes mit entsprechend positiven Aspekten für Anleger:

Wegfall des Medienerlasses erweitert Spielraum: Mit Verabschiedung des § 15b EStG am 11.11.2005 findet der Medienerlass keine Anwendung mehr, wodurch die Flexibilität für Games-Investitionen deutlich erhöht wurde: So können heutzutage auch so genannte "last in – first out" - Deals abgeschlossen werden, bei denen die Produktion bereits weit fortgeschritten ist und somit Produktionszeit gespart und die Projektrenditen deutlich erhöht werden.

Marktstellung ermöglicht optimierte Vertragsbedingungen: Seit Wegfall des Medienerlasses konnten Verträge mit deutlich verbesserter Partizipation für die Fonds abgeschlossen werden (80 bis 85% der Nettoerlöse des Publishers der einzelnen Games, bis 120 – 130% des jeweiligen Games-Budgets eingespielt ist) als noch in der „steuerorientierten“ Welt der ersten beiden Publikumsfonds. Außerdem lassen sich die daran anschließenden Partizipationen (32 % bis 50 % der Nettoerlöse des Publishers) gegenüber den Vorläuferfonds aufgrund der inzwischen gewonnenen internationalen Marktstellung der BVT Games Fund Serie als ‚worlds leading independent games production financier‘ deutlich besser vereinbaren. Das führt zu noch höheren Renditechancen für die Anleger: Im Vergleich mit den vor Verabschiedung des § 15b EStG erzielbaren Vertragskonditionen kann durch die deutlich verbesserte Partizipation das **Gewinnpotential erfolgreicher Games um 50 bis 100 % erhöht** werden.

5. Ertragschancen: Hohe Rendite – kurze Kapitalbindung!

Hohe Rendite: Die deutlich verbesserten Vertragskonditionen und die daraus resultierende Möglichkeit der Reinvestition bereits in der Erstinvestition eingesetzter Mittel tragen sowohl zur Steigerung der Diversifikation als auch der Performance für die Anleger bei.

Die prognostizierte MISF* Rendite des aktuellen BVT Games Fund IV Dynamic beträgt gemäß der Beispielrechnung 12,2 % bzw. 10,6 % p.a. MISF* exkl. bzw. inkl. Agio nach Steuern für Anleger im Spitzensteuersatz. Der Netto-Ertrag aus der Beteiligung wird vor Steuer voraussichtlich rund 56 % bzw. nach Steuern rund 32% betragen.

Kurze Kapitalbindung: Die Anlage zeichnet sich durch eine im Vergleich zu anderen geschlossenen Fonds sehr kurzen Kapitalbindung aus. Aufgrund der Transparenz von Games-Projekten kann der Produktionsabschluß der einzelnen Games und die Dauer der Auswertungsphase sehr genau kalkuliert werden. Das heißt: entsprechend der beispielhaften Prognoserechnung des aktuellen BVT Games Fund IV Dynamic sind – auch bei Reinvestitionen – bis 2012 Ausschüttungen in Höhe von insgesamt 156 % der Einlage erfolgt, wobei der überwiegende Teil bereits in den Jahren davor zurückfließt. Unabhängig vom Vermarktungserfolg der Games greift in der Regel bereits 1 bis 2 Quartale nach Vertriebsstart der einzelnen Games die vertraglich vereinbarte Mindestabnahmegarantie.

Fazit:

Aufgrund der kurzen Produktions- und Verwertungsphasen, der deutlich geringeren Produktionskosten und der direkten Beteiligung des Fonds am Game-Verkauf fließt das investierte Kapital im Vergleich beispielsweise zu Filmen sicherer und deutlich schneller zurück. Die Mindestabnahmeverpflichtung ist eine starke zusätzliche Absicherung gegen den „potenziellen Flop“ eines Games und stellt sicher, dass die Interessen von Publisher und Investor absolut gleichgerichtet sind. Die Beteiligung für alle Partner ist fair, transparent und nachvollziehbar.

Die Renditeerwartung von 12,2 % p. a. MISF* nach Steuern (ohne Agio) mit „upside“-Potential vor dem Hintergrund des konsequenten Sicherheitsnetzes in Kombination mit der kurzen Laufzeit, stellt eine außergewöhnlich attraktive und einzigartige Anlagemöglichkeit im deutschen Geschlossene Fonds – Markt dar. Anleger können sich bereits ab einer Beteiligungshöhe von EUR 5.000 zzgl. Agio an der Boombranche Games beteiligen.

Gut zu wissen...

Klare Absage an Gewaltverherrlichung

Bei der Auswahl der von BVT Games Funds produzierten Spielen haben BVT und Attaction von Anfang an Gewalt verherrlichenden Inhalten eine strikte Absage erteilt. Gemeinsam werden sie bei der Auswahl künftiger Projekte noch strikter an diesen Prinzipien festhalten.

Deutschland hat bei Videospiele im weltweiten Vergleich das schärfste Jugendschutzgesetz. Es definiert neben dem Ausschluss der Gewaltverherrlichung auch klare Kriterien für die Zugangsbeschränkung. So ist die deutlich sichtbare Alterskennzeichnung gesetzlich bindend. Spiele unterliegen damit den gleichen Kriterien wie etwa Kinofilme. Sämtliche von der BVT Games Fund Serie in den Handel gebrachten Games erhielten in Deutschland die Jugendfreigabe. Das mit über zwei Millionen verkauften Exemplaren bis heute erfolgreichste Spiel der BVT Games Fund Serie „RollerCoaster Tycoon 3“ ist z. B. eine pädagogisch wertvolle Wirtschaftssimulation, bei der ein Freizeitpark aufgebaut und nach ökonomischen Maßstäben betrieben werden muss.

Dieser Angaben dienen allein der Vorabinformation über das Beteiligungsangebot. Wichtige entscheidungsrelevante Fakten einschließlich der mit der Vermögensanlage verbundenen Risiken sind nicht enthalten. Deshalb muss als Grundlage für eine Anlageentscheidung in jedem Fall der ausführliche Verkaufsprospekt herangezogen werden, der bis zum Ende der Zeichnungsfrist bei der BVT Games Fund IV Dynamic GmbH & Co. KG, Dr.-Max-Str. 15, 82031 Grünwald, zur kostenlosen Ausgabe bereitgehalten wird. Bekanntmachungen betreffend den Verkaufsprospekt erfolgen in der Süddeutschen Zeitung.