

## Ihr Ansprechpartner:

Claus Schönberner  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Telefon: + 49 89 38165-214  
E-Mail: [cs@bvt.de](mailto:cs@bvt.de)

## BVT Games Fund III Dynamic: Erfolgreiche Fondsstrategie mit überdurchschnittlicher Renditechance

- Fortsetzung der Games-Fondsserie
- „Proof of Concept“ erbracht: Roller Coaster Tycoon 3 unter den Top-10 der weltweit beliebtesten Spiele, bislang sechs Games-Produktionen realisiert
- Prospektiertes Fondsvolumen mindestens 17,5 Millionen Euro
- Herstellung von AAA-Games, Einstieg auch in spätere Phasen der Verwertungskette möglich
- Risikoreduzierende Diversifikationsstrategie
- Weltweiter Games-Markt soll bis 2009 um jährlich 16,5 Prozent auf über 54 Milliarden US-Dollar wachsen, deutscher Markt erzielt mit 1,3 Milliarden Euro neuen Rekordstand

(München, 8. August 2006) Unternehmerisch orientierten Privatanlegern bietet die Münchner BVT Unternehmensgruppe mit der **Fortsetzung der Games-Fondsserie** erneut die Möglichkeit, mit einer rein renditeorientierten Beteiligung am wachstumsstärksten Markt der Unterhaltungsindustrie zu partizipieren. Wie bei den beiden Vorgängerbonds und einem Private Placement beteiligen sich die Anleger über den BVT Games Fund III Dynamic an der Entwicklung, Lizenzierung und internationalen Vermarktung von elektronischen Computerspielen, so genannter Games.

Den „**proof of concept**“ hat BVT unter anderem bereits im Rahmen eines Private Placements erbracht: Das Spiel „**RollerCoaster Tycoon 3**“, eine der international attraktivsten Games-Lizenzen, stürmte die internationalen Games-Charts und hielt sich wochenlang im Weihnachtsgeschäft **unter den Top-10 der weltweit beliebtesten Spiele**. Die Vorgängerversionen dieses Top-Sellers wurden weltweit über sechs Millionen Mal verkauft und spielten weit über 100 Millionen Euro Handelsumsatz ein. Auch die aktuelle Version von „RCT 3“ mit einem empfohlenen anfänglichen Verkaufspreis von annähernd 50 Euro pro Spiel zählt bereits jetzt zu den internationalen Millionen-Sellern unter den so genannten Vollpreisspielen und hat damit die Erwartungen des Fondsmanagements erfüllt.

BVT vertraut auch beim neuen Games-Fonds auf die bewährte Strategie, Experten-Know-how in den Fachbeirat einzubinden. „Wir haben Spezialisten im Boot, die nachgewiesenermaßen über exzellenten Sachverstand bei der Beurteilung internationaler Games-Projekte verfügen und außerdem qualifizierte Verbindungen zu den führenden Key-Playern und den Lizenzabteilungen von Games-Developern und -Publishern besitzen“, erläutert der BVT-Geschäftsführer

# Presseinformation



BVT Unternehmensgruppe  
Leopoldstraße 7  
D-80802 München  
Telefon 0 89/3 81 65-0  
Telefax 0 89/3 81 65-201  
E-Mail info@bvt.de  
www.bvt.de

## Ihr Ansprechpartner:

Claus Schönberner  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Telefon: + 49 89 38165-214  
E-Mail: cs@bvt.de

Andreas Graf von Rittberg. Darüber hinaus verfügt das Fondsmanagement über die Erfahrung aus den zwei Vorgängerfonds beziehungsweise dem Private Placement mit **bislang sechs realisierten Games-Produktionen** – darunter neben „RollerCoaster Tycoon 3“ auch weitere internationale Top-Lizenzen wie „Neverwinter Nights 2“, „Tycoon-City“, „Desperados“ und „Battlezone“.

## Das Angebot im Überblick

Private Anleger können sich ab 10.000 Euro zuzüglich fünf Prozent Agio an dem BVT Games Fund III Dynamic beteiligen. Das **prospektierte Fondsvolumen beträgt mindestens 17,5 Millionen Euro**. Die Laufzeit der Fondsgesellschaft ist grundsätzlich unbeschränkt. Da jedoch bereits ab dem 31.12.2009 ein Kündigungsrecht besteht, kann das Investment auf eine relativ kurze Laufzeit beschränkt werden. Ab dem zweiten Jahr nach Fondsschließung und nach Ende der ersten Verwertungsphase (Vertrieb) des jeweiligen Games können Anleger mit ersten Kapitalrückflüssen rechnen. Der Ausschüttungsverlauf hängt neben dem Erfolg der einzelnen Games davon ab, ob und in welcher Höhe sich die Gesellschafter für die Reinvestition der Rückflüsse in neue Produktionen entscheiden. Das erwartete Netto-Ergebnis liegt gemäß MISF-Berechnungsmethode<sup>1</sup> bei über zehn Prozent p. a. exklusive Agio.

## Bewährtes Fondskonzept

Auch bei der aktuellen, rein renditeorientierten Beteiligungsmöglichkeit am Wachstumsmarkt Games, setzt BVT die erfolgreiche Fondsstrategie der Vorgängerfonds konsequent fort: Der BVT Games Fund III Dynamic investiert in die **Herstellung hochwertiger**, so genannter **AAA-Games**, die das Potential haben, von den weltweit führenden Top-20 Publishern zu einem Verkaufspreis zwischen 30 und 70 Euro international vermarktet zu werden. Der Fokus liegt dabei bevorzugt auf Games-Projekten, die auf international bekannten Lizenzen erfolgreicher Filme, Spiele, TV-Programmen oder Büchern basieren (so genannten „Sequels“) und dadurch ein größeres Auswertungspotenzial versprechen.

Im Unterschied zu den Vorgängerfonds ermöglichen die Investitionskriterien beim aktuellen Beteiligungsmodell über die Produktion von Games hinaus den **Einstieg auch in spätere Phasen der Verwertungskette**. „Dem Fondsmanagement bietet

---

<sup>1</sup> Die MISF (Multiple Investment Sinking Funds)-Methode bringt die effektive Verzinsung des jeweils noch in einer Investition gebundenen Kapitals zum Ausdruck. Bei der Methode interner Zinsfuß bzw. MISF handelt es sich um ein rechnerisches Verfahren. Die nach diesem Verfahren errechnete Verzinsung (Rendite) einer Vermögensanlage ist nicht vergleichbar mit der Verzinsung (Rendite) anderer Kapitalanlagen, bei denen keine Änderungen des gebundenen Kapitals eintreten (zum Beispiel Bundesanleihen, Bundesschatzbriefe). Detaillierte Erläuterungen zur MISF-Methode enthält der Beteiligungsprospekt.

## Ihr Ansprechpartner:

Claus Schönberner  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Telefon: + 49 89 38165-214  
E-Mail: [cs@bvt.de](mailto:cs@bvt.de)

sich dadurch ein erweiterter Handlungsspielraum, der die Verhandlungsposition gegenüber Developern und Publishern entscheidend verbessern kann“, so der Games-Experte Rittberg.

## Anlegersicherheit oberste Priorität

Der Sicherheitsaspekt spielte bei der Konzeption des aktuellen BVT Fonds eine wesentliche Rolle. Der BVT Games Fund III Dynamic investiert – abhängig vom tatsächlichen Fondsvolumen – in zwei bis zehn AAA-Games, die er von unterschiedlichen Developern herstellen und möglichst von verschiedenen Publishern vermarkten lässt. Über diese **risikoreduzierende Diversifikationsstrategie** hinaus – und insbesondere im Vergleich zu den meisten Filmfonds der Vergangenheit – sind die Anlegerrisiken beim BVT Games-Fonds wesentlich besser überschaubar, da die Budgets der einzelnen Games über Mindestumsatzgarantien durchschnittlich zu 70 Prozent abgesichert werden. Zusätzlich wird auch die rechtzeitige Fertigstellung unter Einhaltung der kalkulierten Kosten jedes einzelnen Spiels zum Beispiel durch einen so genannten „Completion Bond“ (Fertigstellungsversicherung) garantiert.

## Markt für Computer- und Videospiele boomt

Video- und Computerspiele sind nicht nur das jüngste Kind der globalen Entertainment- und Medienindustrie, sondern auch das mit den besten Entwicklungschancen. Marktforscher erwarten bis zum Jahr 2009 zweistellige Wachstumsraten – und ein Ende des Booms ist nicht in Sicht. Laut PricewaterhouseCoopers (PwC) war der weltweite Games-Markt (ohne Hardware) 2005 rund 32,6 Milliarden US-Dollar schwer. **Bis 2009** prognostiziert PwC ein **jährliches Wachstum der Branche von 16,5 Prozent p. a. auf über 54 Milliarden US-Dollar.**

## Deutscher Markt hält Schritt

Mit Ausgaben von insgesamt **1,3 Milliarden Euro** haben die Deutschen dem **heimischen Computerspielermarkt** im vergangenen Jahr zu einem **neuen Rekordstand** verholfen. Im vierten Jahr in Folge konnte der Umsatz gesteigert werden, so der Branchenverband BIU (Bundesverband für interaktive Unterhaltungssoftware). In 2006 soll der Markt um weitere zehn Prozent wachsen. Treibende Kraft dabei sind laut BIU die Spielekonsolen der nächsten Generation.

Dass die Umsätze auf dem internationalen Games-Markt längst die weltweiten Einspielergebnisse an der Kinokasse übertreffen, liegt nicht zuletzt an der Interaktivität dieser Form der Unterhaltung. Im Unterschied zum Film ist der „Gamer“ (wie der Nutzer von PC- und Konsolen-Spielen genannt wird) nicht

# Presseinformation



BVT Unternehmensgruppe  
Leopoldstraße 7  
D-80802 München  
Telefon 0 89/3 81 65-0  
Telefax 0 89/3 81 65-201  
E-Mail [info@bvt.de](mailto:info@bvt.de)  
[www.bvt.de](http://www.bvt.de)

## Ihr Ansprechpartner:

Claus Schönberner  
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
Telefon: + 49 89 38165-214  
E-Mail: [cs@bvt.de](mailto:cs@bvt.de)

passiver Zuschauer, sondern greift aktiv ins Geschehen ein – etwa beim rasanten Autorennen oder bei einer aufregenden Fußballsimulation. Er ist selbst der Held, der den Verlauf des Spiels beeinflusst. Games sprechen gezielt das menschliche Bedürfnis nach Erfolg und Selbstverwirklichung an. Ein einmal gelerntes beziehungsweise gespieltes Game wird – soweit der Spiel-Spaß gewährleistet ist – auch in der xten Folgeversion gekauft und weiterempfohlen. Spannung, Spaß und Unterhaltung sind Spielfaktoren, mit denen die Games-Branche zukünftig verstärkt neue Zielgruppen wie Frauen und Familien erreichen wird. Die Anzahl der Games-Konsumenten wird weiter zunehmen und somit auch der weltweite Umsatz mit Video- und Computerspielen – lohnende Aussichten für Investoren.

## **Zum Unternehmen:**

*Die BVT Unternehmensgruppe mit Sitz in München und Atlanta wurde 1976 gegründet und hat seither über 158 geschlossene Fonds mit einem Gesamtinvestitionsvolumen von rund 4,3 Milliarden Euro initiiert. Die Schwerpunkte der Emissionstätigkeit liegen in den Bereichen US-Immobilien, deutsche Immobilien, Alternative Investments (wie Private Equity-Dachfonds) und Umweltschutz als Kapitalanlage. Wiederholt ist die BVT in ihrer dreißigjährigen Firmengeschichte als Pionier für neue Produktlinien hervorgegangen. In 2005 wurde das Unternehmen mit dem Scope Award 2005 für Innovation ausgezeichnet.*