

„Aus unserer Erfahrung leistet die Kombination von Coaching und Marktanbindung einen wesentlichen Beitrag zur Zusammenführung der verschiedenen Marktsegmente und trägt entscheidend zur erfolgreichen Entwicklung von medienübergreifenden Formaten bei.“ Frank Stehling, Geschäftsführer, PRIMEHOUSE GmbH.

„Die Kreativwirtschaft mit ihrer Film- und Gamesproduktion trägt aus unserer Sicht ganz wesentlich zum Wirtschaftswachstum der Region bei. Wir wollen mit unserer Unterstützung von PrimeGames neue Verknüpfungen in der Branche schaffen und dabei den jeweiligen Akteuren beratend zur Seite stehen.“ Adalbert Kurkowski, Leiter Spezialbetreuung und Produktmanagement Firmenkunden, Berliner Bank AG.

„Es ist eine großartige Herausforderung zukunftssträchtigen Ideen eine Chance zu geben. Die Ventegis Capital AG investiert Risikokapital in wachstumsstarke, chancenreiche Technologieunternehmen, die überzeugende Konzepte oder erfolgversprechende Forschungsergebnisse unternehmerisch umsetzen.“ Karsten Haesen, Vorstand der Ventegis Capital AG.

„Junge und dynamische Unternehmen aus dem Entertainment-Business haben gegenwärtig fantastische Wachstumsschancen. Wir begleiten die Unternehmen in einer frühen Phase und entwickeln mit ihnen die geeigneten Finanzierungsstrukturen. Wallmeyer von Wangenheim übernimmt für die Unternehmen die komplette Koordination der Finanzierung und bringt die richtigen Finanzierungspartner an einen Tisch.“ Christoph v. Wangenheim, Partner der Unternehmensberatung Wallmeyer von Wangenheim.

„Die zunehmende medienübergreifende Vermarktung der Inhalte birgt große Chancen für die Spiele-Industrie. Wesentliche Voraussetzungen, um diese Chancen auch nutzen zu können sind Know-how Transfer, eine stärkere Vernetzung mit anderen Medien, wie z.B. mit der Film- und TV-Industrie und die direkte Anbindung der Spiele-Entwickler an die Investoren. Die neue Cross-Media-Plattform PRIMEGAMES bringt uns auf diesem Weg einen großen Schritt voran.“ André Blechschmidt, Vorstand Bundesverband der Entwickler von Computerspielen, GAME.

PRIMEGAMES

Cross-Market-Plattform für Spiele-Entwickler, Publisher und Investoren

Kontakt

Clarissa-Diana Wilke
PRIMEHOUSE GmbH
Kantstrasse 31
10625 Berlin
t. +49 (30) 437272-13
f. +49 (30) 437272-50
c.wilke@prime-house.de

PRIMEGAMES wird realisiert durch PRIMEHOUSE GmbH in Kooperation mit dem Bundesverband für Entwickler von Computerspielen GAME und der Unternehmensberatung Wallmeyer von Wangenheim.



PRIME GAMES



Cross-Market-Plattform für Spiele-Entwickler, Publisher und Investoren

KickOff-Veranstaltung
13.02.2008, 10:00 – 12:00 Uhr,
Berlin, Potsdamer Platz,
Sony Center, Kaisersaal

PRIMEGAMES

liefert innovative Antworten auf den stetig wachsenden Bedarf nach medienübergreifend zu verwendenden Inhalten,

garantiert potenziellen Investoren sowie interessierten Lizenznehmern und Finanziers, als auch Film- und TV-Koproduzenten den frühen Zugang zu Spiele-Projekten,

initiiert internationale, medienübergreifende Branchenkontakte zwischen Spiele-Entwicklern, Film- und TV-Produzenten und weiteren Vertretern der Audiovisuellen Industrie,

bietet ein individuell zugeschnittenes Coaching-Programm, das Computerspiele-Entwickler mit den wesentlichen Bedingungen für die Finanzierung und Realisierung von Film- und TV-Projekten vertraut macht

Mit der KickOff-Veranstaltung zu **PRIMEGAMES** am Rande der 58. Internationalen Filmfestspiele Berlin präsentiert die PRIMEHOUSE GmbH, in Kooperation mit dem Bundesverband der Entwickler von Computerspielen GAME, der Unternehmensberatung Wallmeyer von Wangenheim und den Sponsoren, Berliner Bank AG, Ventegis Capital AG und HDI-Gerling, das Konzept zu Market-Plattform und Coaching-Programm. Im Zentrum des Meetings steht die Präsentation von aktuellen Spiele-Projekten, die sich für eine Adaption als Kino- oder TV-Filmprojekt eignen.

Sacred 2 – Fallen Angel

Nachfolger des deutschen Rollenspielhits „Sacred“ aus dem Jahre 2004. Der erste Teil wurde weltweit über 1,85 Millionen mal verkauft und ist damit das erfolgreichste deutsche Rollenspiel aller Zeiten.

Produzent - Die ASCARON Entertainment GmbH gehört zu den führenden Computerspiel-Entwicklern Deutschlands. Mit Titeln wie Patrizier, ANSTOSS, Vermeer, Port Royale oder SACRED sind ihre Produkte seit mehr als einem Jahrzehnt auf den ersten Plätzen der Verkaufscharts vertreten. www.ascaron.com



The Chronicles of Spellborn

Nicht immer siegt das Gute – und dann? Die Fantasy-Welt „Spellborn“ ist zerstört, jetzt kämpfen die Überlebenden um eine Zukunft und stoßen auf dunkle Geheimnisse. Der wahre Kampf beginnt!

Produzent - Der Berliner Publisher und Spiele-Entwickler Frogster Interactive Pictures AG veröffentlicht virtuelle Welten, so genannte Massive Multiplayer Online Games. Mit ihrem kurz vor Release stehenden, von Spielern und Presse heiß erwarteten „Spellborn“ strebt das Unternehmen eine führende Position im Bereich der MMOGs an. www.frogster-ip.de



Schwarzenberg

Es ist das Ende des zweiten Weltkriegs. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines jungen US Atom-Wissenschaftlers, unterwegs in geheimer Mission, in der letzten Nazi-Bastion in Schwarzenberg. Abgeschnitten vom Rest seiner Spezialeinheit wird er tiefer und tiefer in ein Netz aus Lügen, Betrug und Verrat verstrickt und macht dabei eine schreckliche Entdeckung...

Produzent - Die Radon Labs GmbH ist eine der führenden deutschen Entwickler von Computer- und Videospiele sowie Echtzeit 3D-Technologie mit Studios in Berlin und Halle. Seit der Gründung 1995 hat Radon Labs ca. 20 Titel veröffentlicht. Darunter die international erfolgreichen Titel „Urban Assault“ und „Project Nomads“. www.radonlabs.de