

Geschlossene Fonds

Altaris: Die zweite Generation der Games-Fonds

Altaris-Gründer Jörg-Dieter Leinert erzählt im Gespräch mit **DAS INVESTMENT.com**, wie Anleger mit dem geschlossenen Fonds **Altaris Games Portfolio I** an der Nachfrage nach Computerspielen profitieren können. Der Markt sei wachstumsstark und habe sich in den vergangenen Jahren als krisenfest bewiesen.

DAS INVESTMENT.com: Herr Leinert, wer spielt heutzutage Computer?

Leinert: Computerspielen ist mittlerweile ein Massenphänomen. Jung und alt, Männer und Frauen spielen in ihrer Freizeit. Das Durchschnittsalter liegt Studien zufolge mittlerweile bei 35 Jahren. Dementsprechend diversifiziert sich die Nachfrage nach Spielen.

DAS INVESTMENT.com: Früher dominierten Actionspiele. Was wird heute gespielt?

Leinert: Es gibt nicht mehr nur Actionspiele, die von männlichen Jugendlichen konsumiert werden. Gerade Frauen werden zunehmend vom sozialen Aspekt der Online-Spiele angezogen. Entsprechend rasant steigt die Nachfrage beispielsweise nach Browserspielen, die im Internet gespielt werden können.

DAS INVESTMENT.com: Können Sie das mit konkreten Zahlen belegen?

Leinert: Rund 21 Millionen Deutsche spielen Computer, sei es am PC, über das Smartphone oder mit der Konsole. Vergangenes Weihnachten war bereits jedes siebte Geschenk ein Computer- oder Videospiel und bereits 11,3 Millionen Deutsche nutzen Browserspiele. Das birgt Marktpotenzial: Beispielsweise hat das deutsche Spieleportal Bigpoint weltweit bereits 192 Millionen registrierte Spieler für seine Browsergames, rund 250.000 kommen täglich hinzu.

DAS INVESTMENT.com: Eine zunächst beeindruckende Zahl, aber wie erzielt Bigpoint & Co. Gewinn mit kostenlosen Spielen?

Leinert: Die "free-to-play"-Spiele sind zwar kostenlos, aber um im Spiel besser zu sein oder schneller voran zu kommen, kauft der Spieler zusätzliche Güter oder Vorteile für die virtuelle Welt. So kann der Spieler beispielsweise gegen Bezahlung ein Level überspringen. Gezahlt wird aber in der realen Welt per Kreditkarte, Anruf oder SMS. Knapp zehn Prozent der Spieler geben so tatsächlich Geld aus.

DAS INVESTMENT.com: Was sind weitere Branchentrends?

Leinert: Neben besagten Browserspielen wollen die Spieler zunehmend im Internet mit anderen zusammen spielen. Des Weiteren wird sich die Branche hinsichtlich der technischen Möglichkeiten weiterentwickeln: Hochauflösende Bilder und neue Bedienungsmöglichkeiten - auch und gerade von unterwegs - werden zunehmend eine Rolle spielen.

DAS INVESTMENT.com: Neue Käuferscharen, neue Produkte: In guten Zeiten nichts Besonderes. Wie

Informationen für Finanzprofis: www.dasinvestment.com

Investmentfonds • Geschlossene Fonds • Versicherungen • Alternative Investments • Zertifikate • Märkte • Grünes Geld • Berater • Recht & Steuern • Immobilien

© **Fonds & Friends Verlagsgesellschaft mbH**

entwickelt sich der Spielmarkt in Krisenzeiten?

Leinert: Eine aktuelle Studie von PricewaterhouseCoopers ermittelt Wachstumsraten von jährlich 10,6 Prozent für die kommenden drei Jahre. Der weltweite Umsatz der Spielebranche soll bis 2014 auf 86,8 Milliarden US-Dollar wachsen. Seit 2007 wuchs der Games-Markt um über 50 Prozent. Computerspiele werden immer gespielt, Krise hin oder her.

DAS INVESTMENT.com: Zu ihrem Games-Fonds: Worin unterscheidet sich der Altaris Games Portfolio I ([weitere Informationen](#)) gegenüber den geflopten Games-Fonds der ersten Generation?

Leinert: Die Konzepte älterer Fonds waren zu optimistisch und risikofreudig gerechnet. Unser Konzept dagegen versucht Risiken so gering wie möglich zu halten und ist sehr konservativ gerechnet. Beispielsweise ist es für unseren Erfolg nicht notwendig, dass unter den 15 Spielen ein Top-Spiel sein muss. Zudem fließen die Erlöse erstrangig an den Fonds, bis dieser die Entwicklungsbudgets wieder vereinnahmt hat. Anschließend erhält er rund 60 Prozent der weiteren Einnahmen. Die Fondspartner beteiligen sich finanziell an den Kosten der Vermarktung und sitzen somit im selben Boot wie die Anleger.

DAS INVESTMENT.com: Sie erwähnen die Aufgabenteilung: Kennt man ihre Partner?

Leinert: Die Vermarktung der Spiele erfolgt über den Einzel- und Versandhandel wie Mediamarkt & Co und bei den Online-Spielen - unserem Schwerpunkt - über Microsoft XBLA und Bigpoint. Das nötige Know-how hat sich der Fonds durch die Partner phenomedia, bekannt durch das Spiel "Moorhuhn" ins Boot geholt. Bei der Entwicklung werden wir mit acht deutschen Entwicklungsstudios zusammenarbeiten.

DAS INVESTMENT.com: Warum braucht ein in den vergangenen Jahren so erfolgreiches Unternehmen wie Bigpoint das Geld aus ihrem Fonds?

Leinert: Bigpoint braucht und bekommt kein Geld vom Fonds. Was Bigpoint braucht, sind hochwertige Browser Spiele aller Couleur.

DAS INVESTMENT.com: Und wo kommt dann Altaris ins Spiel?

Leinert: Da Bigpoint aufgrund des starken Wachstums nicht alle Genres selber bedienen kann, greift es auf externe Lizenzgeber wie Altaris zurück. Wir wiederum beauftragen und finanzieren die Entwicklung der Spiele bei den Entwicklungsstudios. Vorteil dieser Konstellation ist, dass die Vermarktung der Spiele vor der Entwicklung bereits gesichert ist und sich jeder auf seine Kernkompetenzen konzentrieren kann.

DAS INVESTMENT.com: Was können Anleger erwarten?

Leinert: Ziel ist es, für die Anleger in vier Jahren Fondslaufzeit Gesamtausschüttungen von 158 Prozent zu erwirtschaften. Dies entspricht einer Rendite von rund 13 Prozent. Die Risiken haben wir möglichst weit minimiert, nahezu alle Fondskosten werden erfolgsabhängig bezahlt. Da die Games-Branche nicht mit den Börsen korreliert, kann man den Fonds sehr gut zur weiteren Diversifikation des Portfolios verwenden. Und das alles vor dem Hintergrund einer stark wachsenden Branche.

Sie wünschen mehr Informationen zum Fonds?

[Nutzen Sie unseren Makler- und Berater-Support!](#)

Autor: Ansgar Neisius

Dieser Artikel erschien am **23.05.2011** unter folgendem Link:

<http://www.dasinvestment.com/investments/geschlossene-fonds/news/datum/2011/05/23/altaris-die-zweite-generation-der-games-fonds/>