

Presseinformation

Playland Games Fonds: Tolle Chancen für Anleger noch bis 31.12.2008

- » Für Anleger in 2008 sind künftige Ausschüttungen steuerfrei
- » Computer- und Videospiele entwickeln sich zu einem Massenmarkt
- » Steigende Bedeutung von Games in der Öffentlichkeit
- » Produktions- und Absatzerfolge der Playland-Games

München, den 20. Mai 2008. **In der Politik wird der Ruf nach Steuersenkungen immer lauter. Ob es dazu kommt, ist fraglich. Zunächst drohen neue Belastungen, vor allem für Anleger:** Die Steuersätze auf Kapitalerträge steigen – für Aktien und Fonds, die nach dem 1. Januar 2009 erworben werden. Anleger werden kaufen, bevor die Steuer in Kraft tritt. Mit dem Playland Games Fonds können **Investoren** dem Finanzamt ein Schnäppchen schlagen, wenn sie noch in diesem Jahr Fondsanteile zeichnen. Dann fallen die künftigen Mittelrückflüsse nicht unter die Abgeltungssteuer, die Investoren bekommen ihre Gewinnanteile brutto für netto. **Anleger sollten aber nicht nur auf die Steuer schauen. Wichtiger ist die Rendite. Hier ist der Playland Games Fonds klar im Vorteil. Er investiert in digitale Spiele – ein Markt mit Zukunft.**

Rosige Zeiten für Computer- und Videospiele

Seit Jahren kennt die Entwicklung am Games-Markt nur eine Richtung: die nach oben. Denn Computer- und Videospiele werden immer beliebter. Das zeigen aktuelle Zahlen. Im deutschen Computerspiele-Markt wurden 2007 neue Rekorde erzielt. Laut dem Branchenverband BITKOM setzte die Branche mit Konsolen-, Konsolen-Spielen und PC-Spielen insgesamt 2,3 Milliarden Euro um – ein Plus von 30 Prozent zum Vorjahr. Allein in den letzten drei Jahren kletterte der Umsatz um 43,5 Prozent. Und er **steigt weiter: Im ersten Quartal legte die Branche hierzulande um 41 Prozent zu. Das meldet die Financial Times Deutschland.**

Weltweit werden zweistellige Milliardenbeträge mit digitalen Spielen umgesetzt. Nach einer aktuellen Studie von PricewaterhouseCoopers „Global Entertainment & Media Outlook 2007 bis 2011“, die die Entwicklung und Trends der Unterhaltungs- und Medienbranche analysiert, wird der weltweite Umsatz mit Games bis 2011 von 31,6 Milliarden Dollar auf fast 49 Milliarden Dollar steigen. Das entspricht einem jährlichen Wachstum von mehr als 9 Prozent. Doch diese Prognose könnte schon bald von der Wirklichkeit überholt werden. Dieser Tage meldete die Nachrichtenagentur Reuters einen neuen Rekord: Allein in den ersten drei Monaten dieses Jahres lag der Umsatz mit Spielen und Konsolen um 57 Prozent über dem Vorjahreszeitraum. Der Trend zu Computer- und Videospiele bleibt ungebrochen.

Stimuliert wird der Markt durch neue Spielekonzepte und Angebote für alle Altersgruppen. Egal, ob Frauen oder Männer, ob 7 oder 70 Jahre und älter. Vorbei sind die Zeiten, in denen Games etwas für durchgeknallte Jugendliche waren. Heute spielt jeder Dritte Deutsche solche Spiele. Bei den 14- bis 29-Jährigen sind es sogar zwei Drittel. Selbst bei den über 50-Jährigen spielt heute jeder Fünfte digital. Tendenz: steigend.

Doch nicht genug damit, dass die Deutschen im vergangenen Jahr für Computer- und Videospiele so viel Geld ausgegeben haben wie nie zuvor. Erstmals haben die digitalen Spiele die traditionellen Unterhaltungsklassiker Musik und Film überholt. Viele Anzeichen deuten darauf hin, dass die Games in diesem Jahr ihren Vorsprung ausbauen.

Wachsende Anerkennung der Games in der Öffentlichkeit

Wer sich als Investor für Computer-Games und die Entwicklung des Spielmarkts interessiert, ist in der letzten Zeit auf zwei interessante Meldungen gestoßen. Die erste ist erst wenige Tage alt. Es handelt sich um einen öffentlichen Appell des Deutschen Kulturrats – nicht gerade eine Institution, in der die Spielefreaks zu Hause sind. Ausgerechnet für Computerspiele macht sich der Deutsche Kulturrat stark. Er sieht eine „neue Dimension

von Kultur“ entstehen und empfiehlt dringend, diese neuen Medien in die frühkindliche Bildung einzubeziehen.

Die zweite stammt von der ZDF-Redaktion. Unter der Überschrift „Raus aus der Schmutzlecke“ berichten die Mainzelmänner über die dritte Konferenz „The Philosophy of Computer Games“ in Potsdam. Teilnehmer waren nicht wie üblich die Spieler selbst, sondern Wissenschaftler wie Psychologen, Kulturpöpste und Germanisten. Und man war sich einig: die Fans von Computer- und Videospiele haben ein neues Image verdient. „Das Bild vom pickligen Jugendlichen, der keine Freundin hat, nie die Sonne sieht und irgendwann Amok läuft, ist längst nicht mehr zeitgemäß“, sagt Dr. Stephan Günzel von der Uni Potsdam. Das Fazit der Wissenschaftler: Computerspiele machen aus Jugendlichen keine Teufel.

Allmählich macht sich diese Erkenntnis auch in der Politik breit. Die zunehmende Anerkennung von PC- und Videospiele und ihr Imagewandel zeigt der im vergangenen Jahr gestellte Antrag der Bundestagsfraktionen von SPD und CDU/CSU „Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“. Dieser Antrag sieht vor, dass der Bundestag die gestiegene Bedeutung von Games als wirtschaftlicher, technologischer, kultureller und gesellschaftlicher Faktor feststellt. Am Ende sollen sogar qualitativ hochwertige Spiele gefördert werden. Die Politik lernt dazu.

Erfolgreiche Games-Produktionen

Von diesem Stimmungs- und Imagewandel profitiert auch der Playland Games Fonds. Immer mehr Vertriebe und Anleger interessieren sich für dieses Anlageprodukt. Innerhalb kurzer Zeit hat sich das Unternehmen im noch jungen Geschäftsfeld der Games-Fonds etabliert. Im Sommer vergangenen Jahres konnte der Vorgängerfonds Playland Virtual Games Fonds die Anleger bereits anderthalb Jahre früher als geplant mit einer vorgezogenen Ausschüttung erfreuen. Die Mittel stammen aus zwei so genannten Casual Fun Games *iRoll* und *Zen*, die schon 2006 erfolgreich in den Markt starteten. Zwei weitere Games *Arabella die Fee* und *Las Vegas Pin Ball* runden die erste Staffel ab. *Las Vegas*

Pin Ball war schon nach kurzer Zeit ausverkauft, so dass bereits die nächste Pressung in Auftrag gegeben wurde. Als nächstes wird das Spiel für den internationalen Verkauf (Handel und online) vorbereitet. Das Fondsmanagement rechnet damit, dass *Las Vegas Pin Ball* binnen kurzem seine Entwicklungskosten eingespielt haben wird.

Derzeit können Anleger den Nachfolgefonds Playland Games Fonds zeichnen, der in ein Portfolio unterschiedlicher Games investiert. Der zweite Playland Fonds feiert mit *Brain Builder* Premiere. Dieses Spiel wurde nach nur rund einem Jahr seit Zeichnungsbeginn fertig gestellt und in den Vertrieb gebracht. Dieser Fonds kann aktuell noch bis Jahresende gezeichnet werden.

Spannendes Fondskonzept

Das Besondere an diesem Fonds besteht darin, dass die Games im Unterschied zum ersten Fonds nicht in Deutschland, sondern durch eine Tochterfirma in Dubai hergestellt und weltweit vertrieben werden. Ein spannendes Konzept, das zu steuerfreien Gewinnen führt. Damit ist der Playland Fonds eine Ausnahme unter den Games-Fonds in Deutschland.

Ein zusätzlicher Vorteil ist, dass die Gewinne auch mit der Einführung der Abgeltungssteuer ab 2009 grundsätzlich steuerfrei bleiben. Eine Expertise darüber liegt der Fondsgesellschaft vor und kann bei ihr angefordert werden.

Die Eckdaten des Playland Games Fonds:

- » 11,57 % Zielrendite p.a. (inkl. Agio)
- » 224,3 Prozent erwartete Gesamtausschüttung bis Ende der Laufzeit
- » Gewinne steuerfrei – keine Abgeltungssteuer, keine Einkommensteuer, keine Gewerbesteuer
- » Fondslaufzeit bis 31.12.2014 (nur ca. 7 Jahre)
- » Mindestbeteiligung 10 000 Euro zzgl. 5 % Agio
- » Fondsvolumen 20 Mio. Euro

Rückfragen bitte an:

Playland Management GmbH
Campus West
Landsberger Straße 404
81241 München
Telefon 089-24 20 62 0
Telefax 089-20 400 27 10
www.playlandgames.de
info@playlandgames.de