

GAMESMARKT



12

Im Auge des Analysten

Warum Spielefirmen für Venture-Capital-Unternehmen an Attraktivität gewinnen



19

Munich Gaming

Johannes Kors über Ziele und Programm des Fachkongresses



24

Preissenkung Xbox 360

Martin Bachmayer über Abverkaufserfolge und Microsofts Langzeitstrategie

BRAINMONSTER[®]
Spiel Dich schlau!

Coming soon!



Das Geheimnis des roten Drachens

www.brainmonster.de

Tivola sichert sich weltweite „Tintenherz“-Lizenz

Starker Titel für den Weltmarkt

München (ga) – Tivola hat sich die weltweite Lizenz für ein Nintendo-DS-Spiel zum Kinofilm „Tintenherz“ gesichert. Aufgrund der breiten Fanbasis rechnet der Publisher mit einem großen Erfolg.

Anfang Februar hat sich Tivola die weltweiten Rechte für die Produktion eines Nintendo-DS-Spiels zum Kinofilm „Tintenherz“ gesichert. Der Deutschlandstart des Titels ist für Dezember 2008 vorgesehen. Als internationalen Startertermin gibt Tivola den März 2009 an. Somit erscheint das Game zeitgleich zum gleichnamigen Kinofilm, dem ein hohes Erfolgspotenzial bescheinigt wird. Aufgrund dieser Prognose geht der Publisher davon aus, dass die Produktion vom Erfolg der Filmumsetzung profitieren wird.

Der Titel ist eine Adaption des Buchbestsellers von Cornelia Funke und entführt den Spieler in die Tintenwelt, wo er die Protagonistin Meggie und ihren Vater Mo bei ihren Abenteuern begleitet. Im Verlauf des Spiels muss Meggie ihren entführten Vater finden und das Buch „Tintenherz“ wiedererlangen, das vom Bösewicht Capricorn gestohlen wurde.

Ab acht Jahre freigegeben, richtet sich der Titel an alle Alters-

gruppen. Das Spiel wird zum Preis von 39,99 Euro erhältlich sein. Um dem Titel die ihm gebührende Aufmerksamkeit zu verschaffen, plant Tivola eine umfangreiche Marketingkampagne. So ist ein Kinospot vorgesehen, der von weiteren Aktionen in den Lichtspielhäusern

begleitet werden soll. Der Publisher denkt dabei auch an NDS-Terminals in Multiplexkinos. Darüber hinaus wird es eine Anzeigenkampagne in Fach- und Publikumsmedien geben. Im Internet setzt man auf Banner und ein Teaser-Online-Game. Das Spiel ist zudem Ti-

volas Toptitel für die diesjährige GC – Games Convention. Im Mittelpunkt einer parallel anlaufenden Promotionkampagne steht ein Lesewettbewerb. Darüber hinaus sind Kooperationen mit anderen Lizenznehmern geplant; erste Gespräche laufen bereits.

Die Händler will Tivola mit Werbekostenzuschüssen unterstützen. In Absprache mit den Handelspartnern will der Publisher auch PoS-Materialien anbieten, die durch opulente Filmoptik für Aufmerksamkeit sorgen sollen.



Top 10 Edutainment

Platz	VW	Wo_Titel/Publisher	Genre	USK
1	1	68 Lauras Tierklinik [Software-Pyramide] ak tronic	Kinderspiel	o.A.
2	2	51 Geheimnisvolle Reitferien [Software-Pyramide] ak tronic	Kinderspiel	o.A.
3	5	14 Meine Tierklinik in Afrika BrainGame	Kinderspiel	o.A.
4	7	37 Abenteuer auf dem Reiterhof 3 ak tronic	Kinderspiel	o.A.
5	8	29 Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinnen ak tronic	Kinderspiel	o.A.
6	6	19 Abenteuer auf dem Reiterhof 6 Ubisoft	Action	o.A.
7	WE	1 Meine Tierarztpraxis in Australien dtp young entertainment	Kinderspiel	o.A.
8	3	26 Abenteuer auf dem Reiterhof 4 ak tronic	Kinderspiel	6
9	9	12 Riding Star 3 dtp young entertainment	Simulation	o.A.
10	4	7 Asterix bei den Olympischen Spielen Atari	Action-Adventure	6

Quelle: media control GfK; Erhebungszeitraum: 25.02.08-02.03.08

Brainmonster mit neuartigem Lernspiel

München (ga) – Ende Mai erscheint das Lernadventure „2weistein“, das vom Münchner Studio Brainmonster für PC entwickelt wurde. Es ist in einer Fantasiewelt angesiedelt und handelt vom Wissensbuch Mathematica, das vom bösen Magier Godron gestohlen wurde. Zusammen mit dem Drachen 2weistein müssen die Protagonisten Celestine und Bernard das Buch aus den Händen des Zauberers befreien. Das Spiel verfügt über 3-D-Grafik und enthält außer Rätseln auch zahlreiche Rechenaufgaben, die in den Spielverlauf integriert wurden. Der Spieler kann insgesamt fünf Spielwelten erkunden. Wer das Spiel veröffentlicht wird, steht derzeit noch nicht fest. Wie es auf Nachfrage bei Brainmonster hieß, verhandelt man derzeit mit verschiedenen Publishern. Das seit 2005 existierende Unternehmen hat sich auf die Entwicklung von Lernadventures spezialisiert. Bei der Konzeption werden Brainmonster zufolge „bewährte Methoden effektiven Lernens nach neuesten pädagogischen und psychologischen Erkenntnissen fließend in eine Abenteuergeschichte integriert“. Mit „2weistein“ soll das erste Produkt im Portfolio sein, das auf diese Weise produziert wurde.



- ▶ Alle News/Backgrounds
- Handel
- National
- International
- Hardware & Technik
- DVD Video
- Duplication & more
- Medien & Börse
- Supplements
- Newsarchiv

rjaeger@dmms.de

- Charts
- Neuheiten
- Termine

- Gamesbranche gesamt
- Dienstleister
- DVD-/Videoanbieter
- Handel
- Publisher/Vertriebe
- Verbände
- Zulieferer
- Sonstige

München, 17.04.08 / 09:18

National

Brainmonster engagiert Topsynchronsprecher

Brainmonsters Debut-Titel "**Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachens**" wartet nicht nur mit anspruchsvoller Grafik auf, sondern bietet auch eine hochwertige Vertonung. So hat der Entwickler zahlreiche etablierte Synchronsprecher für die deutsche Sprachausgabe engagiert. Den Part des Off-Sprechers und des Magiers Godron wird **Leon Boden** übernehmen, der u.a. Hollywood-Größe **Denzel Washington** regelmäßig seine Stimme leiht. Des Weiteren ist **Jan Odle** zu hören, den die Kino- und Fernsehzuschauer vor allem als deutsche Stimme von **Will Smith** kennen. Im Spiel übernimmt er die Sprechrolle des Drachen Zweistein. Eine weitere prominente Sprecherin wurde mit **Heike Schrötter** verpflichtet, die u.a. als deutsche Stimme von **Kirstie Alley**, **Sharon Stone** und **Kim Cattrall** (u.a. Sex and the City) bekannt ist. Im Spiel spricht sie die Eiskönigin Lyria. Die Verhandlungen mit weiteren bekannten Sprechern laufen derzeit noch.

Quelle: GamesMarkt.de

e-base. Die einzigartige Entertainment-Datenbank auf CD-Rom. Mit allen lieferbaren Titeln aus den Bereichen DVD, Video, CD-ROM & Games sowie Preise, Hersteller, Vertriebsadressen u.v.m. **Jetzt sichern: Topaktualität durch monatliche Updates!**



NEWSLETTER BESTELLEN

FEEDBACK

DRUCKEN

SEITE VERSENDEN

Seitenanfang

Brainmonster entwickelt ersten Kindertitel

„Kein klassisches Lernspiel“

München (ga) – Der Münchner Entwickler Brainmonster arbeitet derzeit an dem Lernabenteuer „zweistein“. Der Titel soll das Thema Mathematik auf spielerische Weise vermitteln und eignet sich auch für Kinder mit Lernschwäche. Mit Aufmachung und Spielprinzip will das Unternehmen deutliche Akzente setzen.

Für Ende Mai hat Brainmonster „zweistein“ für PC und Mac angekündigt. Dabei handelt es sich um ein Lernspiel für Kinder im Alter zwischen sieben und 14 Jahren, das Mathematik in spielerischer Manier vermitteln soll. Die Rahmenhandlung ist in einer Fantasiewelt angesiedelt und befasst sich mit einem Heldenrio, beste-

hend aus den Charakteren Celestine, Bernard und dem kleinen Drachen zweistein. Diese sind unterwegs, um ein „Mathematica“ genanntes Wissensbuch aus den Fängen des bösen Zauberers Godron zu befreien.

Doch soll der Titel kein klassisches Lernspiel sein. Vielmehr hat der Entwickler für das Produkt den Begriff Adventure-Learning-Game geprägt. So will man sich von klassischen Lernmedien abgrenzen. Deutlich wird der Abenteuercharakter des Titels durch die Spielumgebung. Die insge-

Brainmonster-GF Ralf Jäger (l.) und Entwicklungsleiter Ralf Bojen



samt fünf Spielwelten sind in aufwendiger 3D-Grafik gehalten und glänzen durch eine hohe Detaildichte. Für die Vertonung der Sprachausgabe hat Brainmonster zudem prominente Sprecher engagiert, die auch in großen Kinoproduktionen zu hören sind. Bei der Konzeption hat der Entwickler eng mit Ärzten, Pädagogen und Psychologen zusammengearbeitet, um effektive Lernmethoden in die Abenteuergeschichte zu integrieren. Die Grundidee dahinter war, „dass auch Kinder, die an Rechenschwäche oder Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS)

leidен, spielerisch Mathematik lernen und üben können“, wie Entwicklungsleiter Ralf Bojen erklärt. So sind insgesamt 200 Rätsel und Aufgaben in die Handlung eingebettet. Diese sind unterschiedlich schwer zu lösen. Der Schwierigkeitsgrad wird anhand des Lernerfolgs automatisch eingestellt, um den Frustrationsfaktor gering zu halten – für Brainmonster eine Grundvoraussetzung für nachhaltigen Lernerfolg. Die Aufgabenstellungen orientieren sich an den Anforderungen der bundesdeutschen Lehrpläne. Von den Erfolgsaussichten von „zweistein“ ist man überzeugt: „Ein Spiel mit einem derartigen wissenschaftlichen Hintergrund ist derzeit einzigartig auf dem Weltmarkt“, erklärt Ralf Jäger,

Geschäftsführer Brainmonster. Als hilfreich für den Erfolg erachtet das Unternehmen zudem die Tatsache, dass auch die Politik mittlerweile die Relevanz von hochwertigen, pädagogisch wertvollen Spielen erkannt hat. „Das allgemeine Interesse ist groß. Wir hoffen, dass sich das positiv auf das Spiel auswirkt“, erklärt Entwicklungsleiter Ralf Bojen.

Der Titel ist Brainmonsters erstes derartiges Projekt. Bisher entwickelte die Muttergesellschaft multimedia schmiede vorwiegend Werbespots für Unternehmen wie Siemens oder Agfa und konnte auf diesem Wege die nötigen Erfahrungen in der 3D-

Realisation sammeln. Brainmonster wurde speziell für „zweistein“ gegründet, die Entwicklungsabteilung eigens aufgestockt. So arbeiten mittlerweile auch Entwickler in Los Angeles für Brainmonster. Das Kapital wurde durch einen privaten Investor aufgebracht, der vom Potenzial der Spielidee überzeugt ist.

Der Titel wird nach Fertigstellung in verschiedenen Versionen erhältlich sein. Neben einer Standardversion wird es eine spezielle Ausgabe für Kinder mit ADHS geben. Zunächst soll das Spiel in Deutschland, Österreich und der Schweiz erscheinen, doch hat man auch nicht deutschsprachige Absatzmärkte im Blick.



Top 10 Edutainment

Platz	VW	Wo. Titel/Publisher	Genre	USK
1	1	73 Lauras Tierklinik [Software-Pyramide] ak tronic	Kinderspiel	o.A.
2	2	56 Geheimnisvolle Reitferien [Software-Pyramide] ak tronic	Kinderspiel	o.A.
3	3	19 Meine Tierklinik in Afrika BrainGame	Kinderspiel	o.A.
4	6	42 Abenteuer auf dem Reiterhof 3 ak tronic	Kinderspiel	o.A.
5	4	27 Germany's Next Topmodel dtp young entertainment	Management	o.A.
6	7	31 Abenteuer auf dem Reiterhof 4 ak tronic	Kinderspiel	6
7	8	8 Mein Beautyhotel für Tiere dtp young entertainment	Kinderspiel	o.A.
8	WE	Mein eigenes Tierheim Tivola	Kinderspiel	o.A.
9	WE	Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinnen ak tronic	Kinderspiel	o.A.
10	5	24 Abenteuer auf dem Reiterhof 6 Ubisoft	Action	o.A.

Quelle: media control GfK; Erhebungszeitraum: 31.03.08-06.04.08