

# **Serious Games: Projekte und Finanzierung**

Berlin, 22.04.2009

Thorsten Unger, geschäftsführender Gesellschafter Zone 2 Connect GmbH

## **Zone 2 Connect GmbH**

- Entwickler und Agentur für spielerische Lern- und Kommunikationslösungen
- Tochterunternehmen eines eher klassischen Spiele-Produktionshauses (Zone 2 Media GmbH)
- nutzt Know-How aus der Computerspielindustrie zur Vermittlung von Wissen und Zusammenhängen
- Zugriff auf jahrzehntelange Erfahrung bei der Produktion von Kaufspielen
- Kunden (Auswahl):  
Vodafone, Allianz, Deutsche Telekom, VDI Verlag, Arbeitgeberverband Gesamtmetall

## Beispielhaftes Projekt „Techforce“

Projektpartner/ Auftraggeber:

Arbeitgeberverband Gesamtmetall, edition agrippa (im Institut der Deutschen Wirtschaft Köln)



DEUTSCHER  
COMPUTERSPIELPREIS

TechForce gewinnt den Deutschen Computerspielpreis 2009 als **bestes Serious Game**

<http://www.techforce.de>

GESAMTMETALL  
Der Arbeitgeberverband der Metall- und Elektroindustrie

edition agrippa

ZONE 2CONNECT®

## Was ist ein „Serious Game“?

- fiktionales Computerspiel
- reale Historie und Gegenwart, Chronologie und Physik authentisch
- Lernen ist die nicht-primäre Funktion, erfolgt eher unterschwellig, ist „Mittel zum Zweck“
- ein Kommunikationsinstrument

## Typisierung von „Serious Games“ in Bezug auf die Finanzierung

- Projekte für Industrieunternehmen im Sinne der internen Schulung (thematisch (eher) „game-based-learning“):
  - > Finanzierung zumeist als Werkvertrag aus E-Learning-Budget
  
- Projekte für Industrieunternehmen im Sinne der Sicherstellung von Kommunikationszielen (klassisch Adgames, Spiele als Kommunikationsinstrument etc.)
  - > Finanzierung zumeist als Werkvertrag aus Kommunikationsetat  
Festabnahmen von Produkten (als Kommunikationsinstrument)

## Typisierung von „Serious Games“ in Bezug auf Finanzierung

- Projekte als Diskussionsbeitrag, zur Aufklärung und Erläuterung, sowie Sensibilisierung von globalen Aufgabenstellungen
  - > Finanzierung über Sponsoring,  
Festabnahmen von Produkten (als Kommunikationsinstrument)
  
- Projekte für den (engeren) Gamesmarkt (Lernspiele, Simulationen etc.)
  - > Garantiemodelle, Flatfee, werkvertragliche Basis
  
- Mischformen etc. (kein Anspruch auf Vollständigkeit)

## Ziele des Entwicklers

- Wiederverwertbarkeit der Code-Ressourcen
- Sicherung von möglichst weitreichenden Rechten
- gleichberechtigte/ gestärkte Verhandlungsposition gegenüber dem Kunden/ den Partnern
- Sicherstellung eines kontinuierlichen/ ausreichenden Cash-Flow während der Projektlaufzeit
- Schaffen von eigenen Werten und Marken (IP's)
- ... kein Anspruch auf Vollständigkeit!

## Investitionsrisiken

- Prototypenfinanzierung, Pitchfinanzierung : Projekt kann nicht platziert werden
- Umsetzungsrisiken: Zeitfenster wird überschritten, Qualitätsmängel, Konzeptmängel etc.
- Zahlungsunfähigkeit des Kunden/ Zahlungsunwilligkeit
- mangelnde Projektkooperation, Verzögerung von Abnahmeprozessen
- ... kein Anspruch auf Vollständigkeit!

## **Zone 2 Connect GmbH**

Thorsten Unger

Geschäftsführer

E-Mail: [t.unger@zone2.de](mailto:t.unger@zone2.de)

Nikolaus K. Pandlowsky

Leiter Kontakt und Geschäftsentwicklung

E-Mail: [n.pandlowsky@zone2.de](mailto:n.pandlowsky@zone2.de)

### **Anschrift:**

Zone 2 Connect GmbH

Am Wasserturm 6

D-40668 Meerbusch

Tel: (+49) 21 50/ 70 56 6-0

Fax (+49) 21 50/ 70 56 6-77

[www.zone2connect.de](http://www.zone2connect.de)