

Was braucht die Games-Branche wirklich?

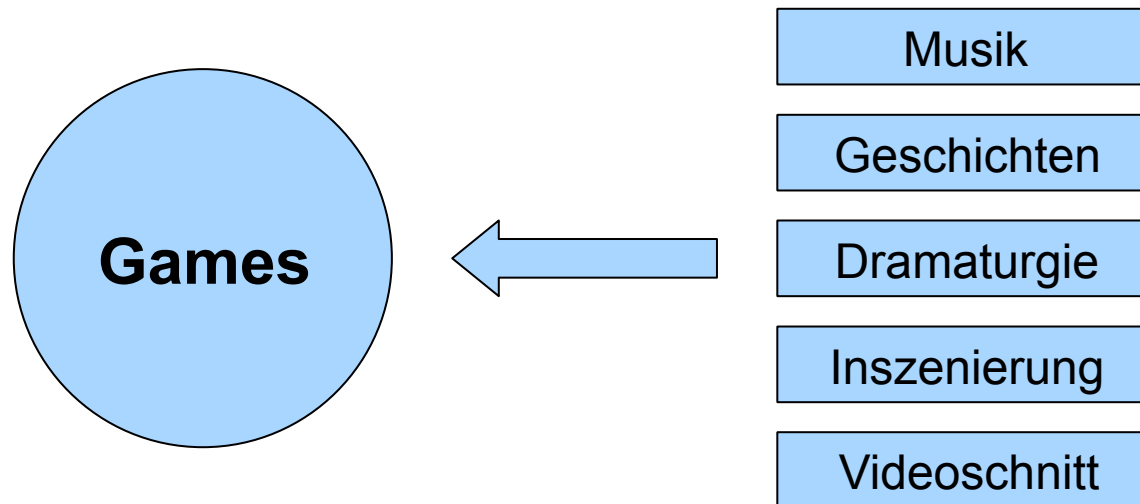
Zu meiner Person

- **Carsten Widera-Trombach**
- **Geschäftsführer** der Crenetic GmbH Studios
- **Dozent** an der Media Design Hochschule Düsseldorf
- **Juror** beim Red Dot Award Kategorie: Digital Games
- **Juror** beim Deutschen Entwicklerpreis
- **Mitinitiator** der Themenimmobilie Games Factory Ruhr
- **Mitglied** der Game Development Initiative Ruhr



1. Mehr Selbstbewusstsein:

- Die Gamesbranche ist ein Teil der Unterhaltungsindustrie
- Die Unterhaltungsindustrie ist ein Teil der Gamesbranche



- Mit diesem Bewusstsein über den Tellerrand hinaus blicken
 - Serious Games
 - Alternate Reality Games
 - Interaktives Computerspielen im Kino

1. Kreativität fördern:

- AAA Titel sind oft nur noch Fortsetzungen
- Wir brauchen mehr Garagenproduktionen

„Nach dem Krieg, da hatten wir doch nichts.“

„Nach der Dotcom-Blase, da hatten wir doch nichts.“

- Wenn man wenig hat, konzentriert man sich auf das Wesentliche
 - Smartes Gameplay
 - Spielspaß der nicht durch Features gestreckt wird

4. Business Angels und Kapitalgeber:

- Es gibt wenig Business Angels, die sich für die Branche erwärmen
- Es fehlt die Verbindung zwischen Branche und Old Economy
 - Wir haben Lösungen für Probleme der Old Economy, von denen wir nicht wissen
- Es fehlt Transparenz nach außen

5. Was wir nicht brauchen:

- Schlechte Förderinstrumente
- Bessere Wahrnehmung in der Öffentlichkeit
- Schlechte RTL Beiträge

Vielen Dank!

Kontakt Daten

0208 444 21 42

Info@crenetic.de