

**Titel**  
Punica Grape Eater

**Art**  
Event/Game

**Auftraggeber**  
Punica Getränke GmbH  
Reiherstieg-Hauptdeich 39-47  
21107 Hamburg



**Produzent**  
coma ag  
creativ orientierte  
münchener agentur  
Hogenbergstraße 20  
80686 München

**Projektleiter, Produzent**  
Kathrin Adelberg  
Martin Kirmaier

**Creative Director**  
Sven Schlotfeldt

**Grafiker**  
Mathias Huber  
Alois Ganslmeier

**Programmierer**  
Marcel Martin

**Weitere**  
Thomas Kiemer  
(Text)

#### Zielsetzung des Produktes

Im Frühjahr 2006 startete Punica mit einem neuen Fernsehspot die Werbekampagne für die neue Geschmacksrichtung Traube-Maracuja. Die Zuschauer werden Zeuge, wie eine Riesens-Maracuja durch Straßenschluchten eilt und begierig Tauben verspeist. Das Werbekonzept sollte konsequent in alle Medien übertragen werden und den »Spieltrieb« der jugendlichen Zielgruppe von Punica ansprechen. Dazu wurde das Online-Spiel »Grape Eater« realisiert, in dessen Mittelpunkt die Maracuja aus dem TV-Spot steht.

#### Erfolg der Maßnahme

Drei Levels, etliche Extra-Features, Sound, coole Sprüche und ein Highscore sorgen dafür, dass das Spiel bis zum Schluss Spaß macht, spannend bleibt und bei der jugendlichen Zielgruppe gut ankommt.