

Goldene Spiele

Kapitel C1: Der Marktplatz für Computerspiele

Copyright © by V. Miszalok und E. Novikov, last update: 22-10-2009

- ↓ [Markt](#)
- ↓ [Spielesoftware](#)
- ↓ [Consolen](#)
- ↓ [Browser-basierte Spiel](#)
- ↓ [Zeitschriften, Kritiken](#)
- ↓ [Akademien](#)
- ↓ [Superstars](#)

Ein Spiel ist ein wirksames Mittel zur Bekämpfung des quälenden Gefühls der inneren Leere und der Langeweile und lindert damit ein sehr schmerzhaftes Leiden des satten Teils der Menschheit. Folge: Die meisten Computer mit Farbdisplay dienen dem Zeitvertreib.

Der Markt

Volumen weltweit 2008:

Globaler Umsatz der Spielebranche 2008: 34 Mrd € ist damit weit höher als der Umsatz der Musikindustrie.

Weiterer Vergleich: Alle Kinokassen der Welt setzen ca. 20 Mrd \$ um.

Global ist die Spielebranche das am schnellsten (15% pro Jahr) wachsende Segment der Medienwirtschaft.

Die drei Game-Märkte in Europa, Amerika und Asien sind etwa gleich groß.

Der Spielmarkt kennt keine Konjunktur: In der Krise spielen die Menschen besonders gern.

Volumen USA 2008: 19 Mrd \$ Hardware+Software, 40% mehr Umsatz als 2006

Volumen Deutschland 2008: 1,4 Mrd € Hardware+Software, 20% mehr Umsatz als 2006.

Marktabgrenzung:

Zum Markt gehören alle Spiele, für die ein Nutzer eine persönliche Plattform braucht.

Zum Markt gehören nicht: Spielautomaten, Spielhallen, Glücksspiele mit Geldeinsatz.

Akteure auf dem Markt:

Seit 1990 gibt es drei Teilbranchen:

1. Die System-Hersteller → Hardware + Software.
2. Die Games-Entwickler → Software für PCs und für 1.
3. Publisher → Software-Vertrieb für 2.

Neu am Markt:

1. kostenlose Spiele, die Werbung enthalten und sich durch Werbeeinnahmen finanzieren sollen.

Beispiele: Browsershooter [Quake Live](#) von id Software, [Far Cry](#) von Ubisoft

2. kostenlose MMOGs = Massively Multiplayer Online Games mit kostenpflichtigen Zusatzfunktionen und/oder virtuellen Gütern.

Beispiele: [OGame](#), [Ikariam](#), [Gladius](#) von [Gameforge](#).

System-Hersteller

Von 1980 bis heute ist die Anzahl der System-Hersteller auf drei geschrumpft: Sony, Microsoft und Nintendo.

Wichtigstes Produkt der System-Hersteller sind die sogenannten Consolen = Computer mit auf Graphik, Musik und Joystick-Steuerung optimierter Hardware und speziellem Betriebssystem, die spezielle inkompatible Software verlangen.

Die Sony- und Microsoft-Consolen eignen sich auch als häusliches Medienzentrum: HD-Video, Musik, Internet optional mit Tastatur und

Berühmte Consolen-Hersteller sind auf der Strecke geblieben: Magnavox, Mattel, Atari, SEGA etc.

Nur noch Sony, Microsoft und Nintendo sind gleichzeitig Hardware-Hersteller, Entwickler und Publisher aus einer Hand.

Ihre Konkurrenz ist sehr hart → [oligopoler](#) Markt ohne [Kartell](#).

Games-Entwickler

Activision Blizzard, EA, LucasArts, Konami, Namco, Capcom sind einige großen Namen in diesem Geschäft. Aber die großen Namen decken nur ca. 30 % des Entwickler-Marktes. Tausende kleiner Entwicklungs-Mannschaften = unabhängige Entwickler liefern den Rest. Allein in Berlin sitzen mindestens 20 davon und das Geschäft brummt. Siehe:

www.miszalok.de/C_00/Introduction_all_Courses.htm#a6.

Publisher

Die meisten der großen Namen der Games-Entwicklung sind gleichzeitig Publisher.

Die Publisher finanzieren in der Regel die Games-Entwicklung. Sie beschäftigen so genannte Producer (manchmal auch Game-Designer), die den Entwicklungsprozess begleiten und das Entwicklungsrisiko begrenzen. Der fremden oder eigenen Entwicklungsmannschaft werden Vorschüsse auf die zukünftigen Lizenzgebühren vorgestreckt. Diese Vorschüsse fließen beim Erreichen von Entwicklungs-Zwischenzielen = Milestones.

Nach Fertigstellung übernimmt der Publisher die Produktion der DVDs, das Marketing und die Distribution.

Kleinere Akteure im Games-Geschäft

- Content Lieferant + Lizenzgeber → liefert Musik und Filmsequenzen an den Entwickler.
- Distributor → vertreibt im Auftrag des Publishers.
- Zubehör → Spielmagazine, Joysticks etc.
- Kontakte → Game Conventions, Messen, Internet-Portale für Gamer.

Treffpunkte und Marktplätze der Games-Entwickler und der Publisher sind die jährlichen Messen:

Ort	Zielgruppe	Schwerpunkt
Leipzig Game Convention Online	B2C	Internet
Köln Game Con	B2C	keiner
<u>Tokyo Game Show</u>	B2C	keiner
<u>E3 in Los Angeles</u>	B2C	keiner
<u>GDC San Francisco</u>	B2B	keiner
<u>GC Asia Singapur</u>	B2B	keiner

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Die Leipzig GC (ab 2009: Köln GC) wird veranstaltet vom **BIU**. Diese Interessenvertretung vereinigt 12 erbitterte Konkurrenten mit zusammen großer Marktmacht: EA, Microsoft, Nintendo, Sony, Konami u.a. Der BIU veröffentlicht interessante **Marktzahlen**. Er erwartet zwischen 2007 und 2010 eine Verdoppelung des deutschen Marktvolumens auf 2,6 Mrd €

Interessant: Liste von Ausbildungsstätten auf www.biu-online.de/fakten/gamesbranche.

Siehe auch: **Deutscher Computerspielpreis**.

Spielesoftware

Unterteilung nach Plattform:

1. Hand-Held Console
2. Console
3. PC
4. Online+Internet
5. Mobile: Telefon+PDA
6. Interactive TV

Unterteilung nach Genre:

1. Action (Beat'em up, Fight, Shooter, Jump'n Run, etc)
2. Sport (Racing, Fußball, etc)
3. Adventure = Interactive Fiction
4. Role-Playing Game = RPG = wählbare Rolle, Level, Waffe.
5. Real Time Strategy = RTS (Krieg, Rohstoffe, Wirtschaft)
6. Simulation (Flug, Stadt- und Staatsaufbau)

Beispiele für Action-Spiele:

Beat'em up	Fight	First Person Shooter FPS	Jump'n Run
Einer gegen Viele	Einer gegen Einen	Ich gegen Viele	Hoch und Runter
<u>Teenage Mutant Ninja Turtles</u>	<u>Dead or Alive</u>	<u>Halo 3</u>	<u>Super Mario Galaxy</u>
Konami 2004	Tecmo 2008	Bungie Studios 2007	Nintendo 2007

Bevorzugte (aber nicht die einzige) Plattform für Action und Sport ist die Console.
 Bevorzugte (aber nicht die einzige) Plattform für RPG, Strategie, Simulation ist der PC.
 Die meisten erfolgreichen Spiele gibt es in PC- und Consolen-Version.

Marktanteile 2007:

- Spiele für Taschen-, Hand-Held- und stationäre Consolen: 60%.
- Spiele für PC: 30%.
- Spiele Online+Internet: 6%.
- Spiele für Telefone: 2%.
- sonstige: 2%.

Die meistgekauften Spiele in Deutschland 2008:

1. Mario Kart für Wii
2. Grand Theft Auto IV für Playstation 3
3. Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging für Nintendo DS.

Raubkopien:

Manche Spiele kursieren schon am Erscheinungstag im Internet als Raubkopie.
 Copy-Protection hält die Piraten nach dem Erscheinungstag nur ca. 20 Tage lang auf.
 Folge: Der Publisher muss ca. 50% des geplanten Umsatzes in den ersten vier Wochen machen.
 Diese Tatsache übt einen enormen Innovationsdruck auf Hersteller und Publisher aus.

Es gibt große regionale Unterschiede:

Raubkopien in Japan und Korea ca. 20%

Raubkopien in EU und USA ca. 50%

Raubkopien überall sonst: > 90%

Es gibt große Plattformunterschiede:

Viele Raubkopien am PC, wenige bei Consolen, selten bei Hand-Helds + Mobiles.

Konjunkturzyklen:

Der Markt für Consolensoftware ist extrem abhängig von den technischen Innovationszyklen der Consolen.

Nach dem Markteintritt einer neuen Console gehen die Preise und der Absatz der alten Software stark zurück, ohne dass die neue Spielegeneration diesen Rückgang ausgleicht. Es dauert ca. 2 Jahre bis der Absatz der neuen Spiele die alte Höhe erreicht.

Der Markt ist jedoch bemerkenswert unabhängig von der allgemeinen ökonomischen Entwicklung. Maximalen Absatz von Spielen gibt es auch in Phasen allgemeiner Rezession.

Der Markt für PC-Spiele hat keinerlei Zyklen, weil PCs und deren Graphikkarten ständig und nicht schubweise besser werden.

Consolen

Für Spiele im HD-Format mit Video und Musik in Mehrkanalton gibt es nur die Alternativen: PlayStation3, Xbox360 oder PC mit Windows. Was ist die beste Plattform ? Darüber streiten seit Jahren die "Consoleros" mit den "PC-Zockern".

Argumente für Console: Plug&Play und kein Ärger mit Hardware, Kompatibilität, Treibern

Argumente für Windows-PC: Flexibilität, besser für Strategie- und Rollenspiele wegen Tastatur und Reaktionszeit

Es gibt große regionale Unterschiede: In USA und Japan überwiegen die Consoleros, in Europa die PC-Zocker.

Auch Hand-Held Consolen sind in USA und Japan viel populärer als in Europa.

Quelle: VGChartz	Sony PS 2	Sony PS 3	Sony PSP	Nintendo DS	Nintendo Wii	Xbox 360	Windows PC
Hardware Bestand global bis Ende 2008	115 Mio	9 Mio	30 Mio	65 Mio	19 Mio	2007: 16 Mio 2008: 22 Mio	
Hardware Bestand Deutschland bis Ende 2008	5,5 Mio	400.000	1 Mio	3 Mio	720.000	400.000	
Hardware Verkauf global in 2008	?	6 Mio	2 Mio	?	15 Mio	14 Mio	
Hardware Verkauf Deutschland in 2008	155.000	180.000	120.000	500.000	260.000	50.000	
Spiele Verkauf in Deutschland in 2008	5,5 Mio	1 Mio	?	5 Mio	1 Mio	1 Mio	12 Mio
Veränderung der Marktanteile beim Spiele Verkauf in Deutschland in 2008 bei einem Marktwachstum von 30%	-12%	+5%	?	+50%	+8%	+6%	-4%

Consolen waren in der Regel geschlossene Systeme, die Hersteller kontrollierten streng die Consolen-Software.

Es gab und gibt stets Versuche der sogenannten Homebrew-Gemeinde, systemfremde Software und Zusatzhardware zum Laufen zu bringen.

In der Vergangenheit bündelten oft Softwarepiraten und Homebrew-Hacker ihre Kräfte, um Zugang zu den Systemen zu erhalten. Nachdem Microsoft die Xbox 360 vollständig geöffnet hat, will auch Sony Fremdentwicklungen für das Linux-System der PlayStation 3, sogenannte Homebrew-Software nicht mehr verhindern.

Nur Nintendo verlangt für Entwickler Eintrittsgeld und hält diese Tür so eng wie möglich geschlossen. Allerdings ist Nintendo DS und Wii ohne Löten zu knacken. Man kann entsprechende Karten im Internet bestellen. Siehe [konsolenprofis.de](#).

Browser-basierte Spiele

werden immer populärer, weil sie kostenlos sind und viele Mitspieler haben. Die Hersteller/Anbieter leben vom Verkauf von Zusatzfunktionen (Premium Account) und virtueller Gegenstände (Item Sale) und von Werbung. Beispiele: [Gameforge](#), [Bigpoint](#).

Basis	Vorteile	Nachteile
Browser	gratis einfache Distribution Spiel immer up-to-date viele Mitspieler keine Installation	schnelles Internet notwendig Anmeldung notwendig anspruchlos+langsame Graphik Werbung
Console	idiotensicher gute Graphik+Sound reichhaltiges Zubehör	teuer Spiel kann man nicht updaten.
PC	Raubkopien möglich	gute Graphikkarte notwendig Spiel muss lokal installiert werden.

Zeitschriften, Kritiken

Hunderte von Spielezeitschriften publizieren Tests, Berichte und Rezensionen. Viele Zeitschriften haben sich auf eine Console oder einen Hersteller spezialisiert und sind von diesem abhängig. Mehr als milde Kritik darf man da natürlich nicht erwarten. Das Problem ist, dass auch alle anderen Zeitschriften von den Herstellern und Publishern zweifach abhängig sind:

1. Sie brauchen deren Werbeanzeigen.
2. Sie sind darauf angewiesen, dass sie Vorabversionen bekommen.

Aufsehen erregt hat der Rauswurf des bekannten Kritikers [Jeff Gerstmann](#) beim Magazin [Gamespot](#), nachdem er das [Kayne & Lynch: Dead Men](#)-Spiel verrissen hat.

Trotzdem haben die Zeitschriften eine große Macht. Nicht nur der Gamer, sondern auch der Börsenkurs orientiert sich an den Testberichten. Hersteller und Publisher zahlen ihren Entwicklern bzw. Zulieferern Prämien, wenn ein Spiel eine gute Note erreicht.

GameRankings:

[www.gamerankings.com](#) sammelt alle wichtigen Kritiken. Die Profis orientieren sich an den Noten dieser Seite. Ubisoft, Namco und andere bezahlen ihren Entwicklern einen Extra-Bonus, wenn ihr Spiel auf eine GameRanking-Note > 70 kommt.

Metacritic:

Große Macht besitzt Marc Doyle, der Chef der Webseite [Metacritic](#), die zu [CNet](#) gehört.

[www.metacritic.com/games](#) kompiliert aus Zeitschriftenartikeln Spiele-Noten zwischen 0 und 100.

Akademien

Die Spieleindustrie deckt ihren Bedarf an Spieleentwicklern weniger durch Absolventen staatlicher Hochschulen, als durch Absolventen privater Akademien, die an 60-80 Stunden Arbeitszeit pro Woche gewöhnt sind. Siehe: [G.A.M.E Bundesverband](#), [Tagesspiegel 17.08.2008](#), [Wikipedia: Spieleentwickler](#).

Allein in Berlin gibt es drei staatlich anerkannte Akademien:

Name	Studiengänge	Semester	Gebühren pro Monat
Games Academy	Games Desingner	2	980 €
	Art & Animation	4	
	3D	4	
L4	3D-Design	4	590 €
	Game Design	4	
Mediadesign Hochschule	Game Design Bachelor	6	800 €

Superstars

[Shigeru Miyamoto](#) ist Urvater des Jump'n Run Genres (Mario, Zelda) und Vater der Wii und seit Jahrzehnten Entwicklungschef bei Nintendo.

[Frank Pearce](#) ist geistiger Vater von [World of Warcraft u.a.](#) und jetzt Entwicklungschef bei Vivendis Activision Blizzard.

Klaas Kersting, Vorstand Gameforge AG, Karlsruhe ist geistiger Vater der [MMOGs](#): OGame, Ikariam, Gladius.