



Spiele-Industrie – Computerspiele aus ökonomischer Sicht

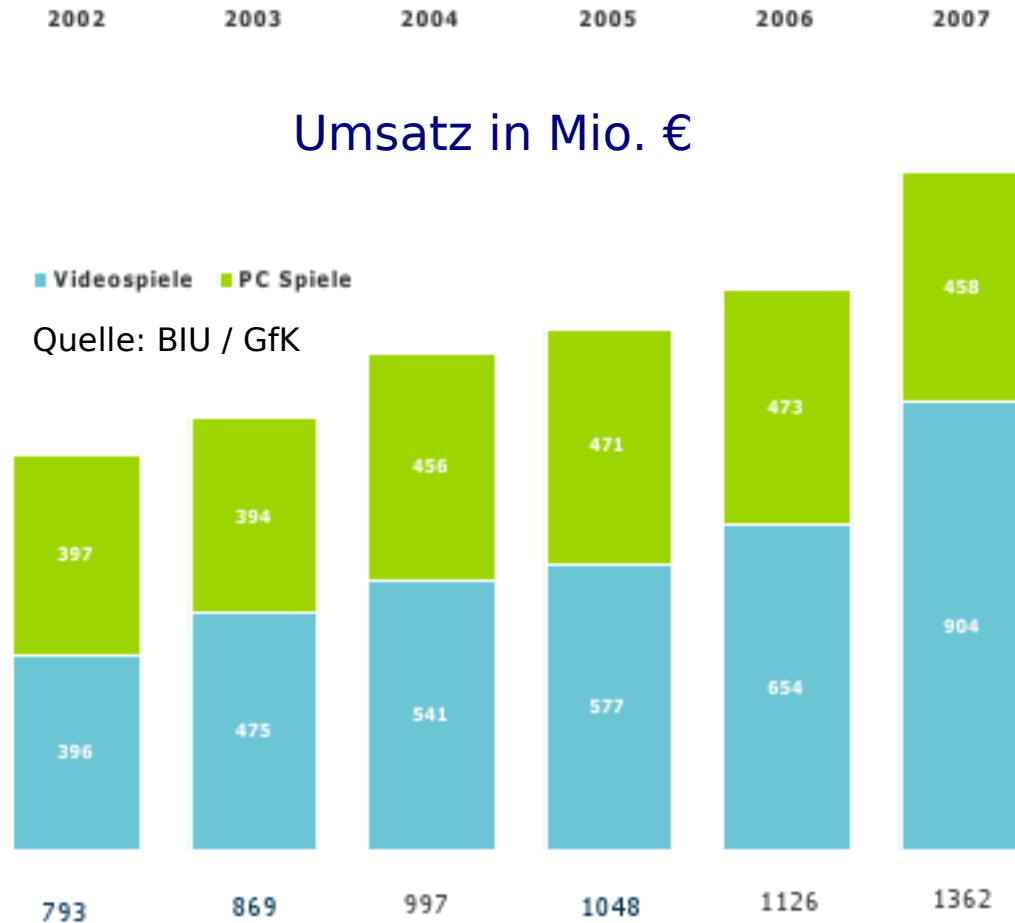




Computerspiele – der Markt der Zukunft?

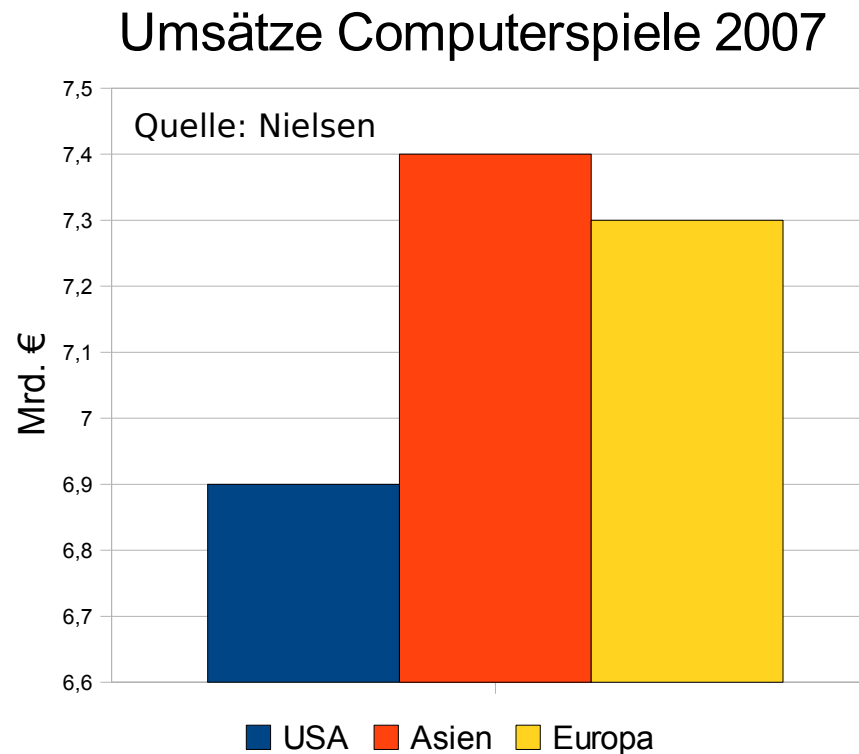
Durchschnittliches
Branchenwachstum in
West-Europa:
4-8% pro Jahr

ca. 1 – 5 %-Punkte höher
als der gesamte IuK-Markt





Computerspiele – Die drei großen Märkte



2007: Europa überholt die USA

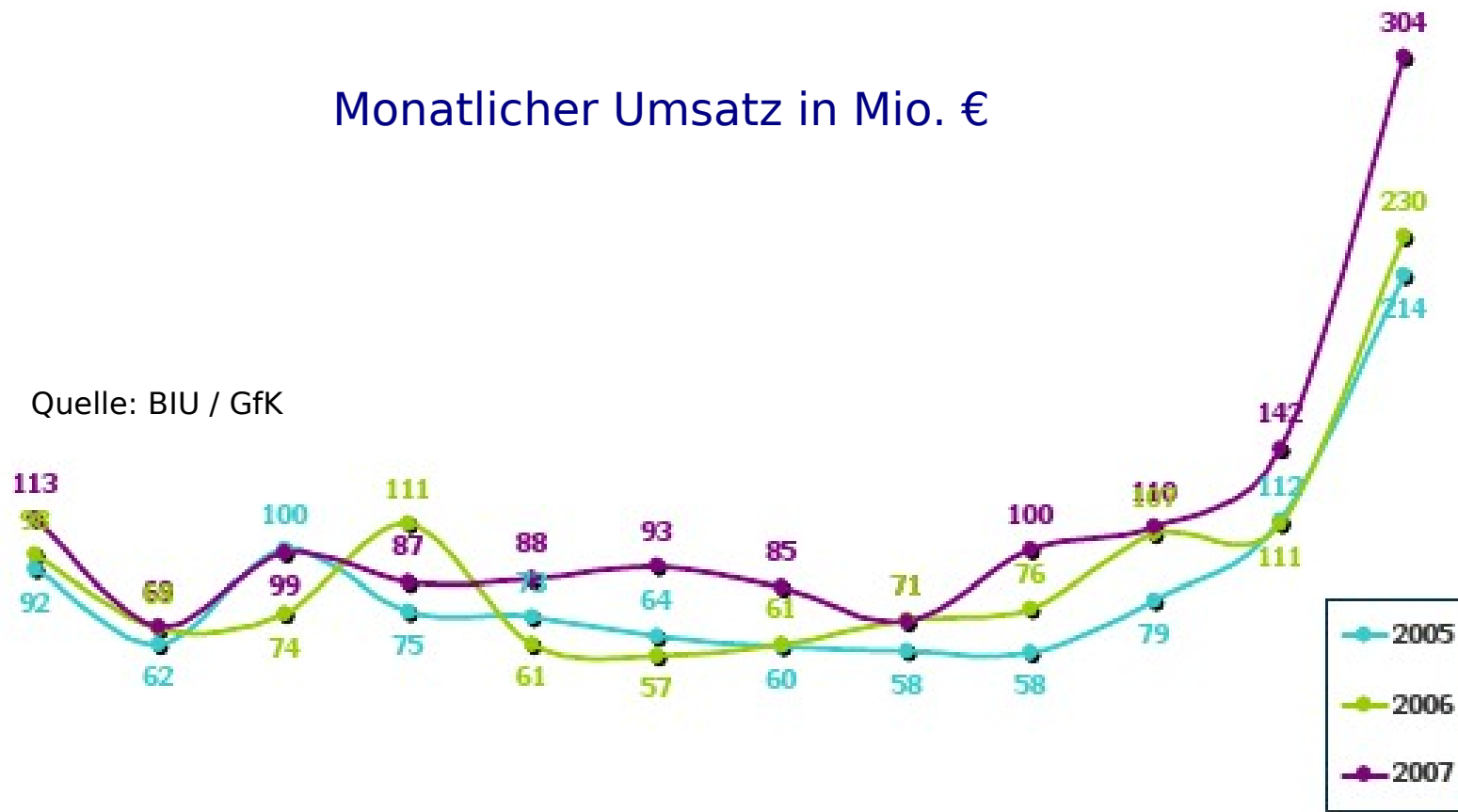




Spieleverkauf in Deutschland: Fieberkurve

Jan Feb März Apr Mai Juni Juli Aug Sept Okt Nov Dez

Monatlicher Umsatz in Mio. €





Big-Players: Computerspiel-Publisher international

Table 6. Computer and video game firms by operating revenues, USD million

Rank	Company	Country	2002
1	Sony Computer Entertainment ⁶	Japan	4 681.2
2	Nintendo Japan	Japan	4 195.9
3	Electronic Arts	US	2 482.2
4	Microsoft ⁷	US	2 453.0
5	Activision	US	864.1
6	Vivendi Universal Games ⁸	France	832.7
7	Infogrames / Atari	France	768.1
8	Konami	Japan	728.1
9	Ubisoft	France	588.2
10	Sega	Japan	553.9
11	Capcom	Japan	516.3
12	Namco	Japan	295.6
13	Acclaim	US	268.7
14	Eidos Interactive	UK	198.2
15	Take Two Interactive	US	79.4
16	THQ	US	48.0

Quelle: OECD 2005

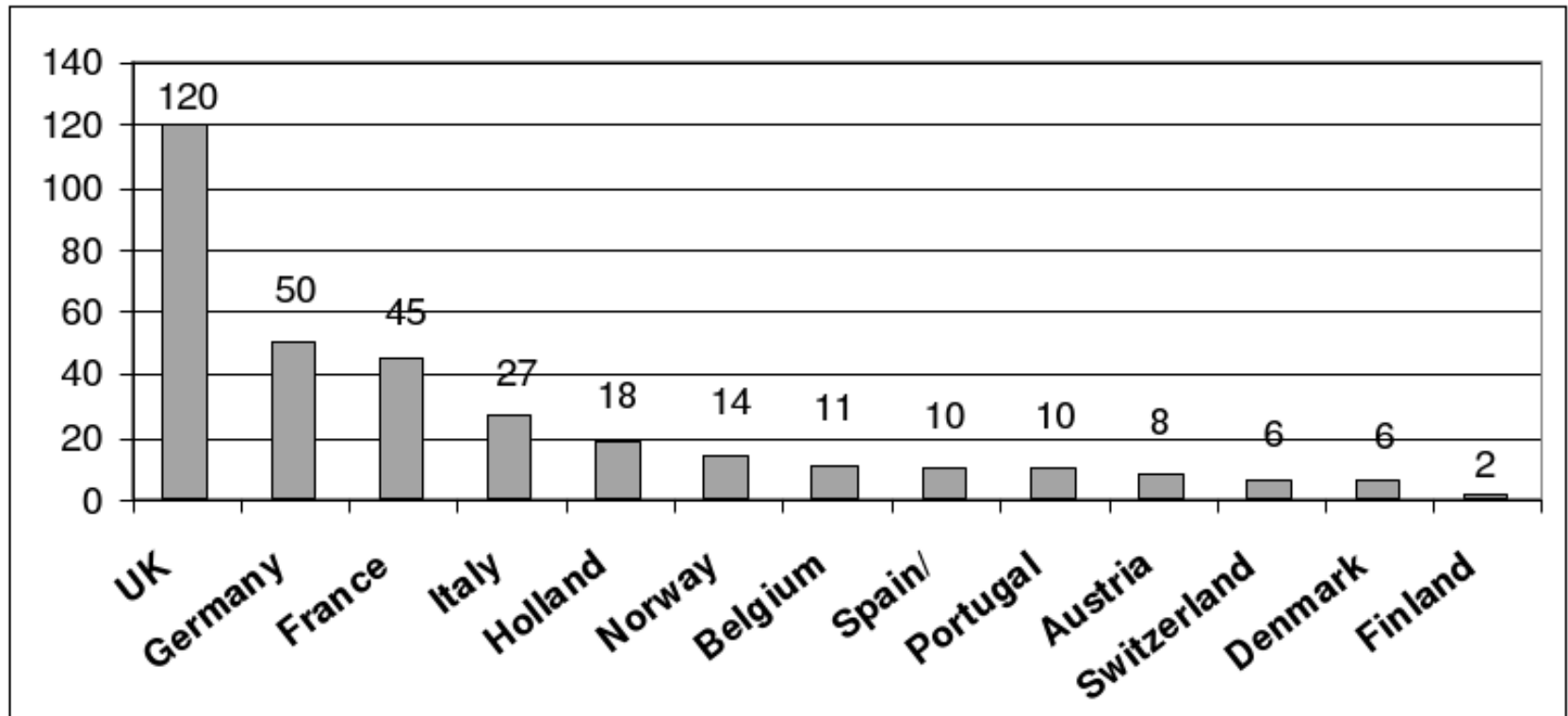




Deutschland auf Platz 2

Entwicklerstudios in Europa

Figure 3. Number of game development studios by country in Europe



Quelle: OECD 2005





Computerspielmarkt in Deutschland: Chance oder gefährdet?

Crytek: Beispiel für international erfolgreichen deutschen Publisher

Zukunftsansichten: Studienplätze bei der Games Academy immer mehr gefragt

aber: insbesondere die aktuelle Diskussion um Killerspiele gefährdet den Standort Deutschland in diesem Bereich





Entwicklungsprozess

großer Kostenfaktor

(10-20 Mio. für ein Vollpreisspiel für die Next-Gen-Konsolen
normale Vollpreisspiele: ab 1,5 Mio. €
kleinere Spiele mind. 100.000 €)

beteiligt sind nicht nur Programmierer,
sondern auch Designer, Musiker,
Marketing, Tester, ...

großer Zeitdruck

Abhängigkeit von Hardware

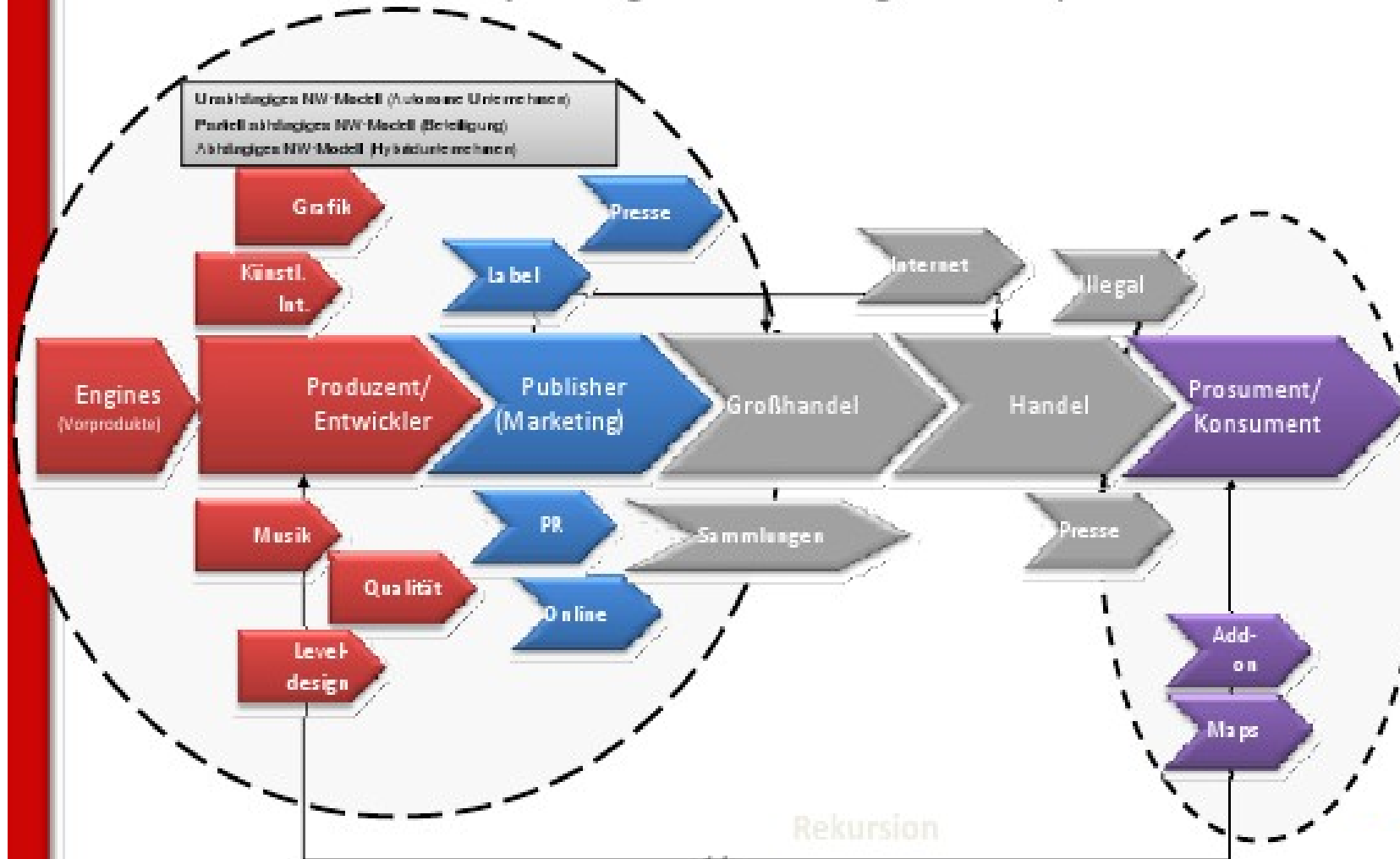
Veröffentlichung so früh wie möglich

- Bananenprodukte -





Wertschöpfungskette digitale Spiele



Quelle: Müller-Lietzkow et al. (2006, S. 32)





Umsätze der Computerspielindustrie in Deutschland

pro Jahr erscheinen rund 2300 neue Titel

pro Jahr ca. 45 Millionen verkaufte Exemplare

Preise mit deutlicher Verfallskurve:
zunächst hochpreisig: 40 € PC; 60 € Konsolen
danach zusehens Rückgang bis sie irgendwann
als Gratisbeigaben von Zeitschriften enden





Wer verdient eigentlich an Computerspielen?

Entwickler vs. Publisher:

Entwickler: Prototyp (Demo)

Publisher übernimmt i.d.R. komplette Finanzierung

Publisher sichert sich sämtliche Rechte am Spiel

Entwickler erhält Beteiligung an den Nettoerlösen

Produktionsbudget wird vorher gegen gerechnet

Break Even Entwickler: 200.000 verkaufte Spiele

Break Even Publisher: 80.000 verkaufte Spiele

(bei 1 Mio. € Budget)





Wer verdient eigentlich an Computerspielen?

PC vs. Konsole

Gewinn / Produkt bei PC am größten (Publisher)

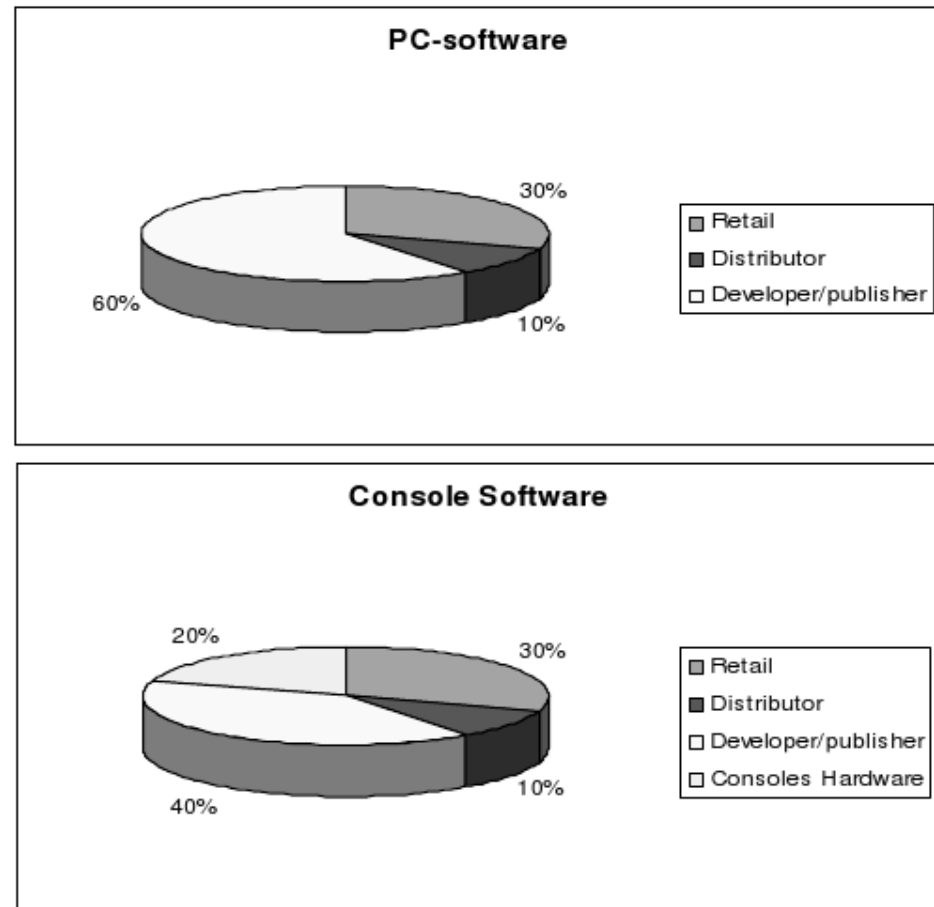
Konsolenmarkt international wesentlich bedeutender

hohe Markteintrittsbarrieren im Konsolenmarkt – geschützter Markt

2-10 Development-Kits à 4 – 20.000 US\$

4-10 € Lizenzgebühren / Stück

Figure 5. Share of games consumer revenues



Quelle: OECD 2005





FOKUS: Der Markt der Videospielkonsolen

Preiskalkulation Konsolenhersteller:

Kosten Konsole > Erlöse

Cash-Flow über Lizenzgebühren

- Quersubventionierung -

PS3: Produktionskosten 840 US\$,

Verkaufspreis: 600 US\$ (Markteinführung)

installierte Basis möglichst schnell erhöhen

kritische Masse





FOKUS: Der Markt der Videospielkonsolen

Sony PS3:

angelaufene Verluste 3,3 Mrd. US\$

„Risiko, dass diese Investitionen nicht zurückfließen“

signifikant negative Beeinflussung der Profitabilität des gesamten Konzerns

Spielesparte: 12% Konzernumsatz, 60% Gewinn





FOKUS: Der Markt der Videospielkonsolen

Microsofts XBOX 360:
erste Next-Gen-Konsole

Vorgänger insbesondere auf dem japanischen
Markt ein Flop

Probleme mit der Technik:
XBOX 360 zu laut und fehleranfällig

XBOX und XBOX 360 Verlustbringer:
7 Mrd. US\$

Mit XBOX 360 wurde XBOX inkl. Spiele eingestellt:
Kunden sind misstrauisch





FOKUS: Der Markt der Videospielkonsolen

Nintendo: Der lachende Dritte!

obwohl technisch den Konkurrenten unterlegen,
ist die Wii erfolgreich

anderes Geschäftsmodell, das auf neue
Spielekonzepte, statt auf Hightech setzt

Abwärtskompatibilität

Nintendo Wii kostendeckend

2007: 8,1 Mrd. US\$ Umsatz; 1,9 Mrd. US\$ Gewinn

Börsenwert: 50 Mrd. US\$ (doppelt soviel wie Sony)





Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

