

BIU



Elektronische Spiele: Wachstumsmarkt mit großer Wertschöpfung

Agenda

1. Entstehung des Marktes
2. Produkte der interaktiven Unterhaltung
3. Markt- und Nutzerdaten
4. Zukunftsaussichten

1. Entstehung des Marktes

Die Anfänge liegen bei Studentenprojekten an Großrechnern diverser US-Universitäten

Das erste Computerspiel ``Spacewar`` entstand 1961 am MIT durch Steve Russel

Der deutsche Ingenieur Ralph Baer entwickelte 1972 die erste Videospielekonsole in den USA (Magnavox Odyssey)

Die ersten kommerziellen Erfolge erzielte Nolan Bushnell mit seiner Firma Atari 1972 (Pong)

1977 bis 1982: die ``Goldenen Jahre`` der Branche

1982/83 der große Videospielecrash

Ab 1985 Siegeszug der japanischen Konsolenhersteller Nintendo und SEGA

Aufkommen der Heimcomputer wie C64 und Atari ST

Anfang der 90er Etablierung des PC Marktes

Ab 1994 wurden die 32-Bit Konsolen verkauft
(Sony Playstation, SEGA Saturn)

Erstmals waren umfangreiche 3D-Grafiken
technisch möglich

2005 bis 2007 erfolgte der Wechsel zur aktuellen
Konsolengeneration (PS3, Wii, XBox 360)

Spiele sind komplett in HD spielbar (außer Wii)

2. Produkte der interaktiven Unterhaltung

Gamesmarkt = Markt für interaktive
Unterhaltung

Produkte: Computer- und Videospiele,
Handyspiele, Browser- und Werbespiele

BIU vertritt die Anbieter und Produzenten von
„interaktiver Unterhaltungssoftware“

Computerspiele:

Anwendungen die den klassischen PC als
Hardwarebasis nutzen

Größte Bandbreite an angebotenen Genres

Besonders bei kleinen Entwicklern zur risikoarmen
Erprobung ihrer Produkte beliebt

Konsoleispiele:

Anwendungen für die aktuellen Videospielekonsolen
(X-BOX 360, Playstation 3, Wii)

Entwicklungen für alle 3 Plattformen werden durch
ihre Hersteller überwacht und lizenziert

Besonders beliebt sind Sport- und Actionspiele

Handheld-, Handy- und Pocket PC Spiele

Anwendungen für Mobile Konsolen mit eingebauten Displays und Akkus

Nintendo DS lite, Sony Playstation Portable sind die bekanntesten Geräte

Viele bekannte Konzepte der stationären Konsolen werden erfolgreich für Handhelds umgesetzt

Browserspiele

Auf Internetseiten angebotene Anwendungen die direkt auf der Seite ohne Installation nutzbar sind

Größtenteils kostenlos spielbar

Besonders beliebt bei Gelegenheitsspielern

Genres

Adventures/Rollenspiele

Sportspiele

Actionspiele

Geschicklichkeitsspiele/Denkspiele

Arcadespiele

Serious Games

Spiele mit Bildungs- oder Erziehungshintergrund die über die reine Unterhaltungsfunktion hinausgehen (Lernsoftware)

Praktische Anwendungen die mit Spieltechnologie realisiert wurden

Die bekanntesten deutschen Titel:

Farcry, Sacred, Crysis, Die Siedler, Anno, Gothic
und Spellforce (alle PC)

Yager (xbox)

RTL Skispringen, Legend of Kay (Playstation 2)

3. Markt- und Nutzerdaten

Weltmarkt hat im Jahr 2006 etwa 25 Mrd. € umgesetzt

Rasanten Wachstum: 1,1 Mrd. US\$ Umsatz
im 1. Quartal 2007 allein in den USA (plus 33 %)

Deutschland ist der zweitgrößte Markt Europas
nach Großbritannien, dicht gefolgt von Frankreich

44,7 Mio. verkaufte Spiele 2006 in D mit
einem Gesamtwert von 1,12 Mrd. Euro (+8 %)

Die höchsten Verkaufszahlen erzielen derzeit
der DS lite und die Wii von Nintendo sowie
Sonys Playstation 2

Im Softwarebereich liegen Multiplayertitel
wie Singstar oder Guitar Hero vorn

Deutschland ist traditionell ein starkes PC-Spieler-Land (Marktanteil von PC-Spielen etwa 45 % in D, in F 29 % und UK 22 %)

Deutsche Entwickler produzieren fast nur PC-Spiele

PC-Titel sind preiswerter zu entwickeln, keine Lizenzierung und Qualitätskontrolle durch den Konsolenanbieter

Der durchschnittliche Nutzer ist über 20 Jahre alt und Student oder berufstätig

Auffällig ist der hohe Anteil weiblicher Nutzer von fast 40%

Computer- und Videospiele haben sich zu einer attraktiven Freizeitgestaltung für den Freundeskreis entwickelt

Beteiligte der Wertschöpfungskette

- Entwickler/Produzenten
- Technologieanbieter/Plattformhalter
- Publisher/Investoren
- Distributoren/Vertrieb/Marketing
- Handel
- Konsumenten/Community

Unterhaltungssoftwaremarkt als Hitmarkt

- 10 % aller Toptitel machen etwa 70 % des Umsatzes aus
- 30 Mio. US\$ Produktionskosten pro Toptitel stehen 150 Mio. US\$ Umsatz gegenüber
- Blockbuster verkaufen mehr als 10 Mio. Einheiten

4. Zukunftsaussichten

Online(rollen)siele sind der neue Wachstumsmarkt
in der Spielebranche

Mehrere Millionen Nutzer weltweit
(WoW 8,5 Mio.; GW 3 Mio.; HdRO 1 Mio.)

Die Abogebühren generieren auch noch Jahre
nach der Veröffentlichung Gewinne

Mobile Inhalte haben sich in den letzten Jahren schlagartig vermehrt

Anwendungen für Mobiltelefone, und Handhelds (Nintendo DS, Sony PSP) erzielen derzeit die höchsten Wachstumsquoten

Entsprechende Anwendungen sind relativ preiswert zu produzieren

Durch neue Konsolen und Grafikschnittstellen (DirectX 10) geht der Trend zu High Definition

Hochauflösende Grafiken erlauben erstmals annähernd fotorealistische Darstellungen

Zukünftige Toptitel werden nur noch in High Definition spielbar sein

Breitband Internetanschlüsse nehmen in ihrer
Verbreitung ständig zu

Konstanter Ausbau der Onlinefähigkeiten von
Videospielekonsolen

Zunehmende Bereitstellung von Extrainhalten
zum Download für die Nutzer

Verstärkte Onlinedistribution von Titeln



Danke für Ihre Aufmerksamkeit.



Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
e.V.

Rungestr. 18

D - 10179 Berlin

Tel.: + 49 (0) 30 2408779 - 0

Fax: + 49 (0) 30 2408779 - 11

www.biu-online.de