

Fressen und gefressen werden

Videospiele III Mit Herstellung, Vertrieb und Verkauf von Hard- und Software für Videospiele wird ordentlich Geld verdient. Fusionen und Übernahmen sind im hart umkämpften und schnell wachsenden Markt fast an der Tagesordnung.

Text **Bruno Angeli**

Die Online-Branchenplattform «gamesmarkt.de» berichtet beinahe täglich über erfolgte Firmenübernahmen und Insolvenzen. Oder spannender: Sie verbreitet Gerüchte, welche die Stimmung von Anlegern wie auch Angestellten in Wallung bringen. So soll das Studio von Designlegende Peter Molyneux, dem Schöpfer von Klassikern wie «Populous», einem sehr frühen Vertreter eines Echtzeit-Strategiespieles, oder «Black & White», als Übernahmekandidat gelten. Um seine Lionhead Studios buhlen laut Gerücht zwei internationale Publisher. Es soll sich dabei um Microsoft und Ubisoft handeln.

Verlassen wir das Reich der Spekulationen: Tatsache ist, dass vor kurzem der Branchenprimus Electronic Arts (EA) den Mobile-Games-Spezialisten Jamdat übernommen hat. Mit diesem Coup erlangte EA die Marktführerschaft, was Spiele für Handys und Organizer anbelangt. Diesem Bereich werden exzellente Wachstumschancen vorhergesagt. Ebenfalls wahr ist, dass allein vier Unternehmen, es handelt sich dabei um Sony, Nintendo, Microsoft und Electronic Arts, zwei Drittel aller Umsätze in der Spielbranche erwirtschaften. Hier darf – analog zur Musikindustrie – von einer «Major»-Situation gesprochen werden. Die Branchenzeitschrift «MCV Gamesmarkt» ortet die Chance der kleinen Entwickler darin, sich Inhalte zu suchen, die sich deutlich von denen der Marktführer unterscheiden. Ob der Hunger der vier Grossen allein durch Kreativität zu stoppen ist, bleibt abzuwarten. Zumal auch sie mit überraschenden Spielideen aufwarten können.

PC bleibt dank Online-Spielen als Game-Plattform attraktiv

Das Spiel «SingStar», ein Karaoke-Spiel mit Mikrofon und direkter Bewertung, sorgte für Begeisterung. «SingStar» ist ein Konsolenspiel und läuft auf der PlayStation 2 des Herstellers Sony. Die Bedeutung solcher Konsolen nimmt weiter zu. Nach Angaben der Nachrichtenagentur Reuters hat der Umsatz mit Konsolen-Hardware, -Software und -Zubehör in den USA einen neuen Rekord erzielt. Laut Reuters wurden in diesem Segment insgesamt 10,5 Milliarden Dollar erwirtschaftet. Das sind sechs Prozent mehr als im Vorjahr und 200 Millionen Dollar mehr als im bisherigen Rekordjahr 2002. Trotz des Erfolgs will vor allem bei Analysten nicht so recht Freude aufkommen. Die Daten zeigen nämlich, dass der neue Rekord fast ausschliesslich auf eine immense Umsatzsteigerung im Handheldbereich zurückzuführen ist. Allein der Umsatz durch die Softwareverkäufe bei den Handhelds legte im Vergleich zum Vorjahr um 42 Prozent zu. Dies ist im Game-Boy-Advance-Geschäft sowie im grossen Erfolg der neuen Handhelds Nintendo DS und PlayStation Portable begründet. Der Umsatz der stationären Konsolen sank im Vergleich zum Vorjahr um drei Prozent. Der Umsatz mit der Konsolensoftware gab um ganze zwölf Prozent nach.

Wie weit der PC als Spielplattform von Konsolen verdrängt wird, ist strittig. Laut den Marktforschern der NPD Group sank der Umsatz mit PC-Spielen in den USA im vergangenen Jahr um wei-

tere 14 Prozent und liegt mit 953 Millionen Dollar erstmals seit Jahren unter der magischen Eine-Milliarde-Dollar-Grenze. Anita Frazier, zuständig für den Bereich PC-Spiele bei der NPD Group, relativiert und wird auf «gamesmarkt.de» so zitiert: «Aus unseren Gesprächen mit den Konsumenten wissen wir einiges über die Online-Nutzung unter den PC-Spielern. Rechnet man diese mit ein, und zwar unabhängig davon, ob es sich um Online-Spiele, Casual-Games-Sites oder um abonnementbasierte Multiplayer-Spiele handelt, so ist eine gestiegene Nutzung von PC-Spielen festzustellen.» Die Marktforscherin NPD Group wird für das Frühjahr 2006 veränderte Erhebungskriterien für den PC-Markt einführen. Die Umsatzdaten sollen sich künftig aus den Verkaufsdaten, dem Downloadmarkt sowie den Abonnementgebühren für Online-Spiele und Casual-Games-Sites zusammensetzen. Welche Bedeutung gerade die Online-Spiele haben, wird klar, wenn man einen Blick auf die Jahrescharts wirft. «World Of WarCraft» und «Guild Wars» nehmen hier als Vertreter der Online-Spiele Rang eins und vier ein. Beeindruckend: Ende 2005 wurden weltweit fünfeinhalb Millionen zahlende Kunden von «World Of WarCraft» gezählt. ■■

Aktuelle Spielplattformen

PC: Nach wie vor die klassische Spielplattform. Tastatur, Maus, aber auch PC-Konsolen bilden die Steuerungseinheiten. Das häufigste Betriebssystem, unter dem die PC-Spiele laufen, ist Windows XP.

Konsole: Standgerät, an das meist ein Fernsehgerät angeschlossen wird. Zunehmend besteht auch die Möglichkeit, DVD-Filme abzuspielen oder CDs zu hören. Im Gegensatz zum PC entfallen die Systemwartung oder eine aufwändige Betriebssysteminstallation. Aktuelle Vertreter sind die Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox 360 und Nintendo Gamecube.

Handheld-Konsole: Tragbares elektronisches Gerät zum Spielen von Computergames. Anders als bei stationären Spielkonsolen sind Bedienelemente, Bildschirm und Lautsprecher fest eingebaut. Sony PlayStation Portable (PSP), Nintendo Game Boy Advance und Nintendo DS sind die bedeutendsten Vertreter dieser Gattung.

Mobile: Handyspiele sind entweder fest im Betriebssystem des Handys eingerichtet, oder sie lassen sich nachträglich installieren. Letztere Methode setzt eine geeignete Schnittstelle beim Handy voraus. Am meisten verbreitet ist dabei Java in der auf Handys abgestimmten Variante J2ME. Zunehmend sind die Spiele auf das Betriebssystem Symbian zugeschnitten, das mehrere bedeutende Handyhersteller verwenden.

Organizer: Klassische beziehungsweise am häufigsten auf Pocket PC eingesetzte Anwendungssoftwares sind PIM (für Kontakte, Termine, Aufgaben und Notizen) und Navigationssoftware (für GPS-Satellitennavigation), darüber hinaus Spiele jeden Genres. In Konkurrenz zu Windows Mobile PalmOS, Symbian und BlackBerry.

Quelle: Wikipedia