

# Medienpsychologische Analyse des Computer Entertainment

## Computerspiele - Produktion

Industrie, Firmen, Berufe und Kongresse

## Berufe in der Spielebranche

Entwickler -  
Studio

Producer

Publisher

Game Designer

Level Designer

Programmer

Technical Artist

2D/ 3D Artist

Animator

Quality Assurance

Sound Designer



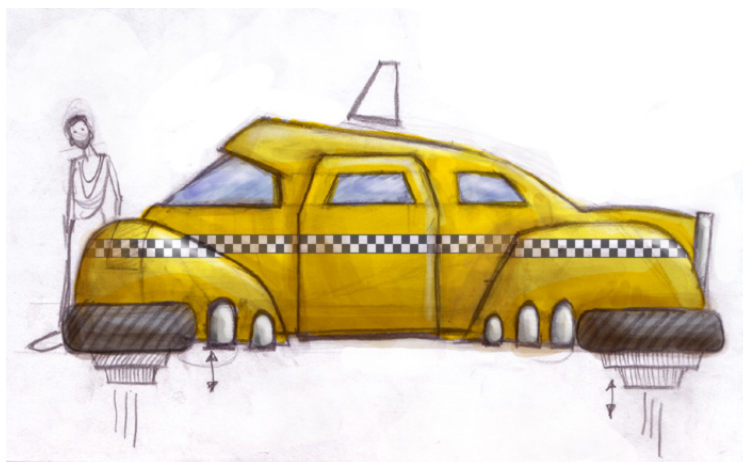
## Johannes Kristmann

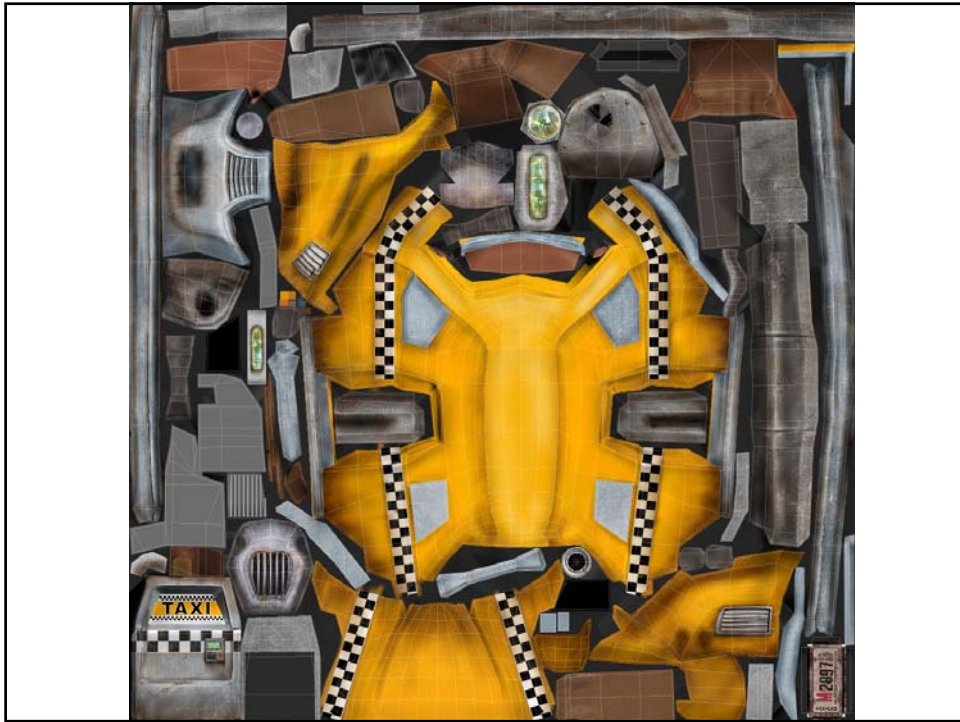
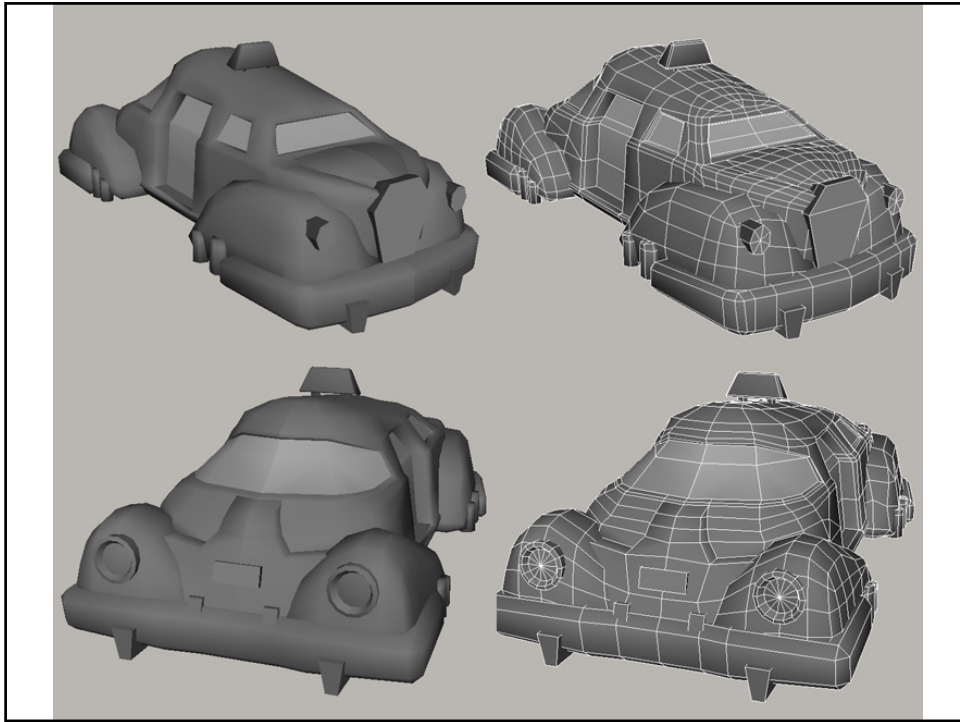


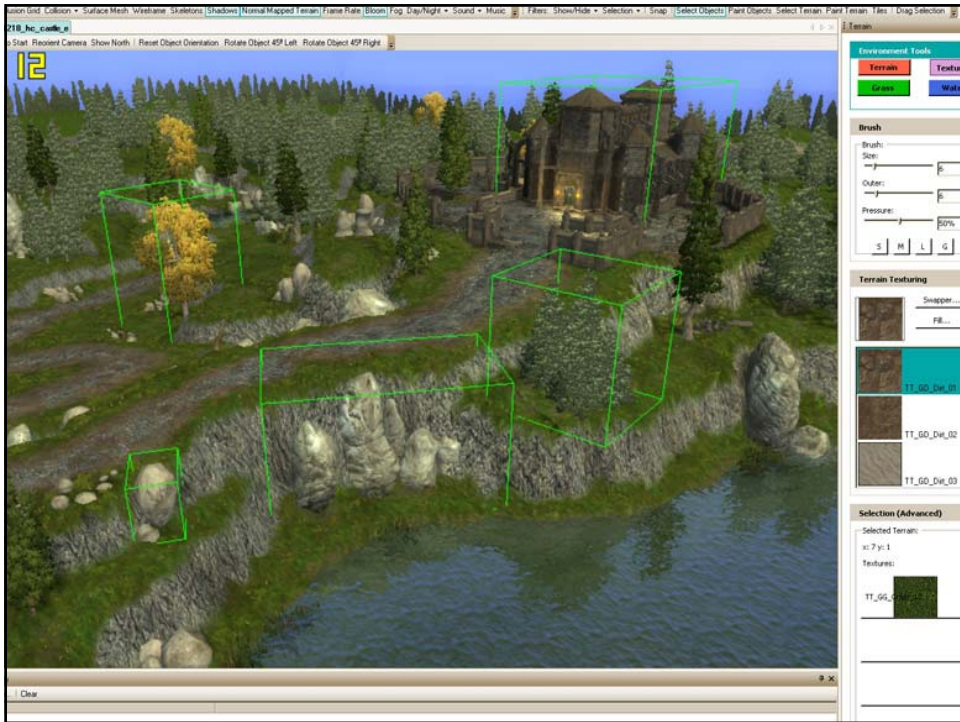
## Jörg Friedrich



## Arbeitsalltag im Entwicklerstudio





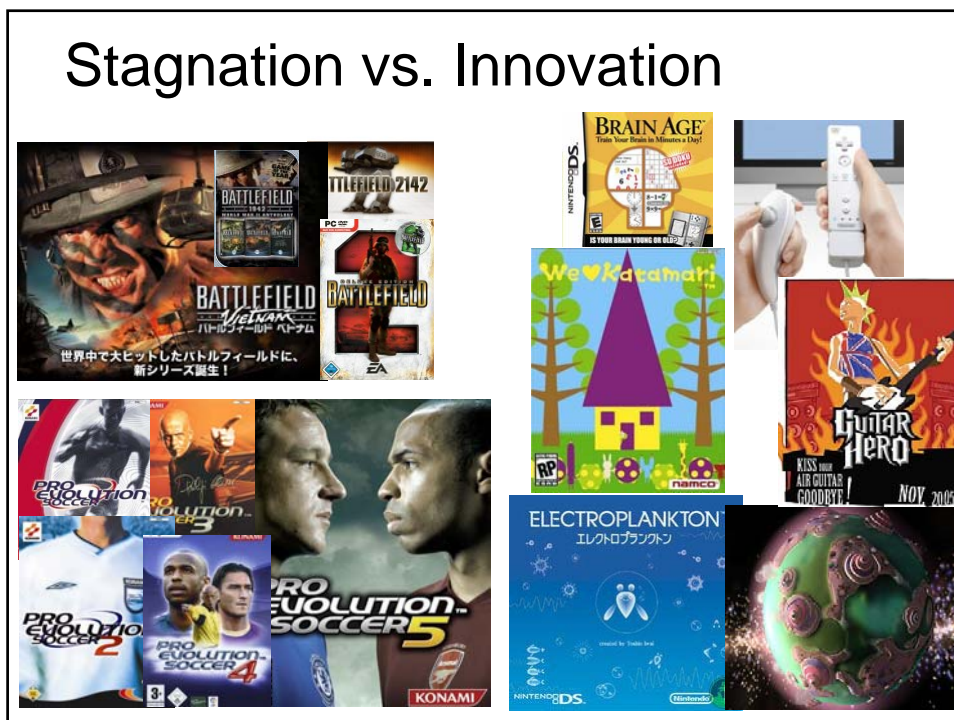


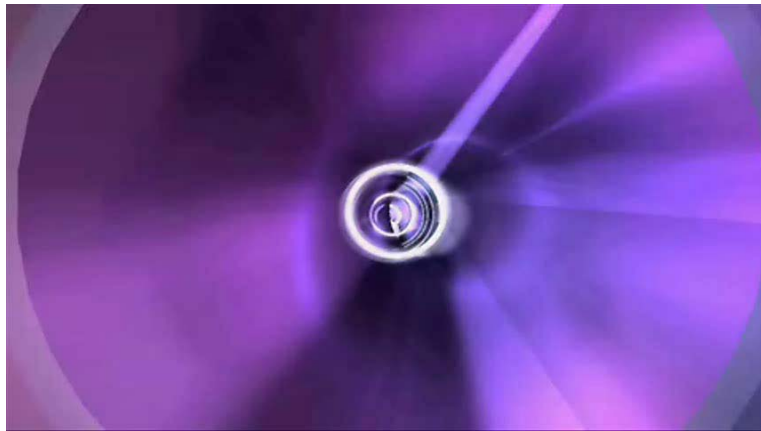
```

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
1 //://////
2 //: FileName cutscene_piduas_verrat
3 //://////
4 //://////
5 //: Created By: Joerg Friedrich
6 //: Created On: 28.07.2003 23:16:43
7 //: Comment: pidua verrat den Spieler und flieht
8 //://////
9
10
11 #include "in_g_cameramove"
12
13 void main()
14 {
15     object oPC = GetFirstPC();
16     object xinox = GetObjectByTag("xinox_sauer");
17     object chochi = GetObjectByTag("chochi_sauer");
18     object pidua = GetObjectByTag("Pidua");
19     location lchochi = GetLocation(chochi);
20     location lPlayer = GetLocation(oPC);
21
22     effect eFX = EffectVisualEffect(VFX_FNF_SUMMON_MONSTER_3);
23     effect eStrahl = EffectVisualEffect(VFX_IMP_HARM);
24     effect eHopps = EffectDeath(TRUE, TRUE);
25     effect eSplatter = EffectVisualEffect(VFX_COM_CHUNK_RED_LARGE );
26     effect eUmfall = EffectKnockdown();
27     effect eInvis = EffectVisualEffect(VFX_DUR_CUTSCENE_INVISIBILITY);
28
29     /*//camera effect
30     GestaltCameraMove (1.0,
31                       270.0, 3.0, 60.0,
32                       270.0, 3.0, 120.0,
33                       30.0, 40.0,
34                       oPC,
35                       0, 0, 2);
36
37     */

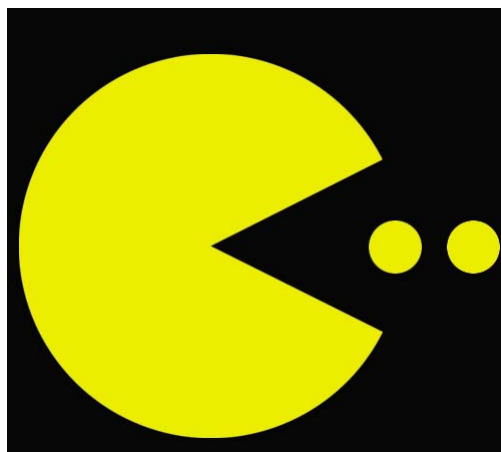
```

## Stagnation vs. Innovation





## Zukunft der Gamesbranche



# Die Bedeutung deutscher Entwickler weltweit

Spielerentwickler Bob Bates  
„Deutsche Spiele sind zu kompliziert“

Was für eine Art von Spiel würdet ihr  
persönlich am Liebsten mal sehen?

Welches Computerspiel würdet ihr  
euren Kindern kaufen?



# Psychologen in der Spieleindustrie?



## Elektronic Entertainment Expo

- Weltweit die größte Messe für Video- und Computerspiele
- Seid 1995 findet sie in Los Angeles statt
- Spieleentwickler und Publisher präsentieren aktuelle Produkte und kommende Highlights
- Besucher sind Händler und akkreditierte Presse
- Dort wird auch der [Game Critics Awards](#) verliehen



## Game Critics Awards

Verleihung von Preisen für die besten Computerspiele und die beste Hardware

- Bestes Ausstellungstück
- Originellstes Spiel
- Bestes Konsolenspiel
- Bestes Handheldspiel
- Bestes PC-Spiel
- Spezialpreis für Grafik oder Sound
- Bestes Actionspiel
- Bestes Action-Adventure
- Bestes Kampfsportspiel
- Bestes Rollenspiel (RPG)
- Bestes Rennspiel
- Beste Simulation (Kampf, Flug, Aufbau)
- Bestes Sportspiel
- Bestes Strategiespiel (Echtzeit oder rundenbasiert)
- Bestes Puzzle/Spaßspiel
- Best Online Multiplayer
- Beste Hardware (Konsole oder PC)





## Games Convention Leipzig

- Seit 2002 jährlich statt findende Messe für interaktive Unterhaltung, Edutainment sowie Computerspiele und Videospiele
- 24.- 27.08.2006 - GC Games + Entertainment (Publikumshallen)  
23.- 26.08.2006 - GC Business Center (B2B)  
23.08.2006 - Exklusiver Fachbesucher- und Medientag
- Sie zog 2005 134.000 Besucher, 2.000 Pressevertreter und 280 Aussteller an
- Durch den Jugendschutz werden die jugendlichen Besucher in die Altersklassen "Ab 12" (grün), "Ab 16" (blau) und "Ab 18" (rot) einordnen (vgl. USK) und mit Armbändchen gekennzeichnet.



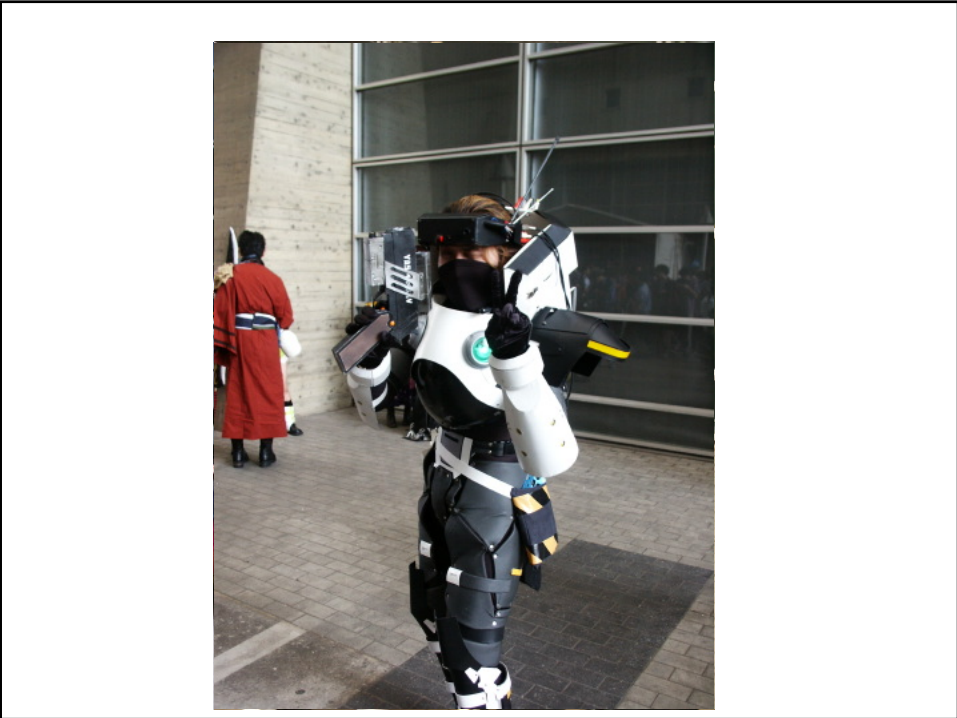


## Games Convention Developer Conference

- GCDC ist ein führender europäischer Event der Entwicklerbranche ( 21-23.08.2006)
- Die Beiträge und Workshops sind nach inhaltlichen Bereichen getrennt:
  - "Entwicklung", "Business" und "Forschung", dies werden unterteilt auf die Plattformen:
    - "PC", "Konsolen" und "Mobile Gaming"
- Teilnehmer und Referenten sind:
  - Entwicklung und Publishing
  - Vertreter von Universitäten, Juristen, Presse, Marketing-Fachleute
- Bedeutend für die europäisch games Industrie

## TOKYO **GAME** SHOW

- Japans größte Spielemesse, sie geht 3 tage wovon einer nur für Presse und Fachbesucher ist.
- 176.000 Besucher und mit 131 Aussteller (Firmen)
- Sie findet jedes Jahr am ende September statt



## Game Developers Conference (GDC)

GameDevelopers  
Conference

- Die Messe findet einmal im Jahr in San Jose statt
- weltweit größter Treffpunkt für Spieleentwickler und Software- sowie Hardwarehersteller
- Es geht über die neuesten Technologien und Veränderungen im Markt.
- Zudem werden die neuesten Entwicklungen gezeigt z.B.: **Dynamic In-Game Advertising (DIGA)**



## Games for Marketing World

In-Game Advertising eGame & mobile Entertainment Markt (30.03.2006 )

### Themen werden folgende sein:

- die zukünftige Freizeitgestaltung der Zielgruppe 12 - 35 Jahre (**Was machen sie morgen?**)
- die technischen Möglichkeiten der eGame & mobile Entertainmentindustrie um Werbeideen umzusetzen (**Was geht jetzt schon?**)
- die rechtlichen Faktoren
- die technische Entwicklung in der Zukunft
- die Visionen der großen Konzerne

### Teilnehmerzielgruppe:

- Mediaentscheider der Markenartikler
- Werber- und Marketingentscheider
- Produktmanager der Markenwelt
- Geschäftsführer und Vorstände
- Brancheninterne Entscheider



## IGA worldwide (Sponsor)

- Ist eine der größten Werbefirma für **Dynamic In-Game Advertising (DIGA)**
- DIGA ist eine neue Werbetechnik um in Spiele dynamische Werbung einzubetten.
- Damit verspricht sich die Industrie die schwierige Zielgruppe der 18 bis 34-jährigen zu erreichen. (ca.150 Mio. Verbraucher)
- Die Publisher bestimmen welche Wand, Poster,etc. mit Werbung gespickt wird.
- Dies ist zusätzlich eine lukrative neuen Einnahmequelle. (bsp.: IGA bringt Werbung in Counter-Strike )



## **Die Konvergenz von Gaming und Broadcasting (Rundruf)**

- Microsoft hat für geschätzte 200-400 Mio. US-\$ führenden Anbieter für Dynamic Ingame Advertising gekauft.
- MTV hat die Online-Gaming Community Xfire für 102 Mio. US-\$ und News Corp. die Community IGN für 650 Mio. US-\$ eingekauft.
- Für 2010 wurde jüngst ein Volumen von 730 Mio. US-\$ prognostiziert.

## **E-Sport**

- Hat in Südkorea 1996 seinen start mit Starcraft
- Aus den USA kam dann Quake2
- In deutschland förderte Counter-Strick die Erhöhung von Multiplayer-Spieler und dies führte verstärkt zur Bildung von Teams, zu so genannten Clans
- Durch die erste eSport-Organisation entstanden große Liegaverbände





## Deutscher e-Sport Bund

- Diese Verbund steht für die öffentliche Wahrnehmung und die Repräsentanz gegenüber Politik und Öffentlichkeit
- Für sportliche faire Chancengleichheit ist es wichtig eine öffentliche Kommunikationsplattform zu bilden
- Sie versuchen den wirtschaftlichen, politischen, sozialen und kulturellen Anforderungen an den eSport optimal bewältigen zu können
- Ziele: Sich mit der Zukunft des freizeit- und wettkampforientierte eSport zu befassen.
  - das existierend Marktpotential und die wachsende Bedeutung des eSports eine feste Struktur zugeben.
  - Damit eSport der Entwicklung und der Bedeutung der Marktsituation gerecht wird
- Da der eSport in der Öffentlichkeit noch wenig Gehör hat, versucht ESB dies zu ändern.
- Was denkt ihr warum hatte Deutschland solch Startschwierigkeiten in der Spiele Entwicklung?

## ESB

- Ziele

„Die übergeordneten Ziele des esb sind, faire und unabhängige Strukturen für alle eSportler zu schaffen und die Anerkennung des eSports als Sportart zu erreichen. eSportler sind aufgrund ihres sportlichen, teamorientierten Engagements herkömmlichen Sportlern gleichzustellen. Damit werden nicht nur für professionelle eSportler sonder auch für die gesamte Gemeinschaft der eSportler Strukturen und Regelkonzepte geschaffen. Der esb übernimmt dabei die sportpolitische und soziale Vertretung der team- und einzelorganisierten Spieler.“



## **GIGA** (GIGA Digital Television GmbH )

- Hierbei handelt es sich um verschiedene Fernsehsendungen und zugehörigen Internetseiten wobei es ausschließlich um Games geht
- Durch Verbindung von Fernsehen und Internet wird eine Interaktivität ermöglicht „erstes interaktives Internetfernsehen“
- GIGA\GAMES ist ein Sendung die von Montag bis Donnerstag von 22:00 bis 00:00 Uhr läuft
- Themen von GIGA\GAMES sind: PC-, Konsolenspiele, MAXX (Maps/Mods für PC-Spiel und Problemlösungen der Zuschauer bei Hardware- oder Softwareprobleme)
- Themen GIGA eSports sind: bekannte eSportle die
- Sie zeichnen die besten elektronischen Spiele mit dem „GIGA Games Award“ auf der Games Convention in Leipzig aus

Giga TV

## Deutsche Spieleindustrie

- Deutsche Spielwarenindustrie
  - 2004 ca. 1000 Unternehmen
- Computerspiele werden seit ca. 25 Jahren vermarktet
- Erst seit 10 Jahren Massenmarkt
- Deutsche Publisher
  - Koch Media, CDV, Ascaron

## E-Game Umsätze in Deutschland

- 2003 ca. 1 Mrd. €
- 2004 ca. 1,6 Mrd. €
- 2005 ca. 2,4 Mrd. €
  - 700 Mio. € Hardware
  - 1,5 Mrd. € Software
- PWC Prognostiziertes jährliches Wachstum von ca. 15 %

## Umsatzübersicht von Deutschland 2003

	<u>Umsatz in Mio. Stück</u>	<u>Umsatz in Mio. Euro</u>
Entertainment Software für PC	25,84	412,71
Edu-/Infotainment Software für PC	10,72	156,40
Software für Konsolen	16,01	564,34
<b>Gesamtsumme Software</b>	<b><u>52,57</u></b>	<b><u>1.133,45</u></b>
Konsolenhardware	2,46	352,94
Zubehör für Konsolen	1,78	38,26
PC für Privathaushalte	3,24	3.396,75
Zubehör für PC (zur Nutzung m. Unterhaltungssoftware)	1,10	33,90
<b>Gesamtsumme Hardware</b>	<b><u>8,58</u></b>	<b><u>3.821,85</u></b>
<b>Gesamtumsätze</b>	<b><u>61,15</u></b>	<b><u>4.955,30</u></b>

© Copyright by Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.

Quelle: GfK Panel Services Consumer Research GmbH

## Umsatz durch Medien in Deutschland

- 2004 ca. 9,5 Mrd. € durch Medien
  - Musik, Kino, Video, Bücher,  
Unterhaltungssoftware (Computer-, Online-,  
Mobile- und Konsolenspiele)
- Davon Unterhaltungssoftware ca. 15 %
- Bücher mit ca. 37 %
- Musik mit ca. 16 %
- Rest Kino und anderes

# Umsätze 2004

Umsatz [in Millionen Euro]	2004	2008	Deutscher Markt [in Millionen Euro]	Umsatz 2004	Umsatz 2008
PC-Spiele	301	255	Heimvideo/ Verleih	1.751	2.625
Konsolen-Spiele	1191	1597	Musik/ Tonträger	1.663	1.605
Online-Spiele	92	784	Internetwerbung	280	565
Mobile Games	63	543		<b>Gewinn 2004</b>	<b>Gewinn 2008</b>
Gesamt	1647	3161	Kino	853	978

## Steigerungsraten des Umsatzes im Bereich E-Game (2003 - 2004)

- Videospielesoftware 13,74 %
- Computerspielesoftware 15,26 %
- Prognosen für 2009 Steigerung auf das Doppelte

## E-Game Umsätze weltweit

- 2003 18 Mrd. US-\$
  - Westeuropa 4,4 Mrd. €
  - Vereinigte Staaten 3 Mrd. US-\$
  - Deutschland 1,6 Mrd. €
- Prognosen für 2010 von der PWC
  - 1,8 Billionen US-\$

## Export Deutschland

- Europäische Union
  - Frankreich 18,9%
  - Großbritannien 14 %
  - Österreich 9,9 %
- Außereuropäisch
  - USA 4,5 %
  - Osteuropa 5,4 %

## Wachstum digitaler Technologien Weltweit

- Haushalte mit schnellem Internetzugang
    - 2001 30 Mill.
    - 2005 187 Mill.
    - 2010 433 Mill.(geschätzt)
  - Menschen mit Mobilfunkanschluß
    - 2004 1,8 Mrd.
    - 2005 3 Mrd.
- Rasantes Wachstum von Online-Spielen,  
Handy-Spielen und Musikdownload

## Weltweite Gewinne durch Online-Abonnements

- Filme-, Musikdownloads, Online-Spiele,  
E-Books und Glücksspiele
- 2005 ~ 19 Mrd. US-\$
- 2010 ~ 67 Mrd. US-\$ (geschätzt)

## Online-Spiele

- 2009 soll laut PWC der Markt der Online-Spiele 2,9 Mrd. € Umsatz machen
  - Online-Spielgebühren mit 913 Mil. €
  - Aktueller Umsatz der Online-Spielgebühren 91 Mil.€

## Werbung Weltweit

- Umsatz der Medien- und Unterhaltungsindustrie durch Werbung
  - 2005 385 Mil. US-\$
  - 2010 laut PWC 521 Mil. US-\$
- 6,2 % Wachstum der Werbeausgaben
- 18 % Zuwachs für Online-Werbung bis 2010  
Laut PWC
  - Marktanteil der Online-Werbung
    - 2001 3%
    - 2010 laut PWC 10 %



## Entwicklung der Computerspiele in Europa

- Deutschland liegt bei der Entwicklung auf Platz 3 nach England und Frankreich
- Die Spieleindustrie wird in England und Frankreich staatlich gefördert
- Seit die Fraunhofer-IuK-Gruppe und das Bundesforschungsministerium die Entwicklung unterstützt steigen die Chancen auf dem Absatzmarkt

## Vergleich der Spiele-Entwickler weltweit (2000)

- |                  |       |
|------------------|-------|
| • USA            | 15000 |
| • Großbritannien | 6000  |
| • Frankreich     | 2500  |
| • Deutschland    | 580   |