

Unterhaltungssoftware: Computerspiele haben die Film- und Videoindustrie bereits übertrumpft

Geschäfte mit virtuellen Welten

Eines der größten Segmente der Unterhaltungsindustrie sind mittlerweile Computer- und Videospiele geworden. Die weltweiten Umsätze der Hersteller erreichen bereits zweistellige Milliardenhöhen.

Arno Maierbrugger

Der Siegeszug von PC und Spielkonsolen hat einer Industrie zu Höhenflügen verholfen, die früher ein Schattendasein innerhalb der Video- und Filmindustrie fristete: die Computerspielbranche. Längst sind ihre Wachstumsraten und Umsätze über jene der Film- und Videohersteller hinausgewachsen.

Besonders in den USA boomen Computerspiele in den vergangenen Jahren in Folge. 2007 war überhaupt ein Rekordjahr, wie aus Erhebungen des Marktforschungsunternehmens NPD Group hervorgeht: Computer- und Videospiele erzielten einen Jahresumsatz von 17,9 Mrd. US-Dollar (ein Plus von 43 Prozent), stark gestützt von steigenden Konsolenverkäufen, die Handelsumsätze von 5,12 Mrd. US-Dollar erzielten. In den USA werden 52 Prozent aller Konsolen weltweit verkauft, erhob NPD. In den Verkäufen führt Nintendos Wii (6,29 Mio. Stück) vor Microsofts Xbox und Sonys Playstation. Zu den meistgefragten Spieliteln Ende 2007 zählten „Call of Duty 4“ für die Xbox 360, „Guitar Hero 3“ für PS3 und Xbox 360 sowie Nintendos „Super Mario“-Titel.

In Japan, der Heimat der Spielkonsolen, hatte 2007 ebenfalls Nintendo mit 3,63 Mio. Stück die Nase vorne und konnte dreimal so viel absetzen wie die neue Playstation 3 von Sony.

Wenig Sorgen um Nachfrage

Die Branche braucht sich also um mangelnde Nachfrage keine großen Sorgen zu machen. Dennoch ist die Fertigung und vor allem die Markteinführung von neuen Games eine Prozedur, die penibel geplant werden muss. Schließlich werden die Spiele immer aufwendiger und komplexer und brauchen oft Vorlaufzeiten von mehreren Jahren. Neben Spielentwurf, Modelling und Programmierung ist vor allem die Beta-Testphase bei Computerspielen eine teure und aufwendige Angelegenheit. Aber fast immer lässt sich erst in dieser Phase der Qualitätskontrolle ein endgültiges, marktreifes Produkt fabrizieren.

Gerade diese Abläufe müssen nun mit den Erscheinungszyklen neuer Hardware, vor allem Konsolen, aber auch – im Fall von PC-Spielen – mit neuen Betriebssystemen und Gra-

fiktireibern abgestimmt werden. „Es sind vor allem diese ökonomischen Zyklen zu berücksichtigen“, sagt Claas Oehler, einer der drei Geschäftsführer des deutschen Bundesverbands der Entwickler von Computerspielen (G.A.M.E.). Dazu kommt vor allem auf dem europäischen Markt die Frage der Finanzierung der Langfristprojekte, die oft erst nach Jahren Profite abwerfen oder aber – im schlechtesten Fall – floppen. Ein weiteres Problem sei die extrem volatile Situation bei Fachpersonal, den Computerspielentwicklern, die allesamt hohen Drang verspüren, in die USA oder nach Kanada zu wandern – dort vor allem in die Spielentwickler- und Filmmetropole Montreal.

Auch Österreich hat seit letztem Jahr seinen Verband für Computerspiele, den sogenannten Österreichischen Verband für Unterhaltungssoftware (ÖVUS), dessen Präsident Niki Laber, Geschäftsführer von Games That Matter, ist. Zu den ÖVUS-Mitgliedern zählen

„Österreich hat gute Spielentwickler, die sich auch im internationalen Vergleich nicht verstecken müssen.“

NIKI LABER, ÖVUS

neben Töchtern der internationalen Konzerne (Sony Entertainment, Microsoft, Electronic Arts, Nintendo, Take 2 Interactive, Ubisoft) auch Greentube, Koch Media sowie das Wiener Spielentwickler-Ausbildungsinstitut Games College.

Laut Laber hat die österreichische Games-Industrie „großes Entwicklungspotenzial“, auch in internationaler Hinsicht: „Wir haben hier einige gute Entwicklungsunternehmen, die sich im internationalen Vergleich nicht verstecken müssen.“ Dies habe man etwa an den Erfolgen des – mittlerweile leider aus Österreich abgezogenen – Label Rockstar Vienna gesehen. Auch Entwickler wie Jowood würden das Potenzial aufzeigen. Leider seien die Ausbildungsmöglichkeiten in Österreich unterentwickelt. Das Games College ist laut Laber das einzige Institut, das eine fundierte Ausbildung in diesem Bereich anbietet.

Einzig der Wiener Ableger des australischen SAE Institute



Erfolgreiche Computer-Games wie „Tomb Raider“ bilden heute einen Milliardenmarkt. Aus den besten werden auch Filmserien gedreht. Foto: Eidos Interactive/Paramount Pictures

stellt sich noch dieser Aufgabe und bietet Ausbildungen in den Bereichen Audio, Multimedia und Digital Film.

Der ÖVUS hat auch gemeinsam mit Consol Media den „Austrian Gamers Choice Award“ ins Leben gerufen, bei dem jährlich über die beliebtesten Computerspiele abgestimmt wird. Insgesamt wurden für den heurigen Contest mehr als 200 Spiele nominiert. Die Wahl ging gerade eben erst zu Ende, mit einem Ergebnis ist in Kürze zu rechnen.

Millionen-Erfolge

Auf internationaler Ebene gibt es eine Reihe von Beispielen, wie erfolgreich ein wirklich gutes Computerspiel sein kann. Das beste Exempel ist sicherlich die Lara Croft-Reihe „Tomb Raider“ von Eidos, die mit der Verfilmung der Abenteuer mit Angelina Jolie Kassenrekorde geschrieben hat.

Ein ebenfalls sehr erfolgreiches Game ist das Horror-Abenteuer „Resident Evil“ von Capcom, ebenfalls in mehreren Spielserien, das mit Milla Jovovich als Protagonistin verfilmt wurde und nun schon auf eine Reihe von Fortsetzungsmovies gekommen ist. Dabei hat sich allerdings zuletzt die Filmhandlung sehr stark vom Spiel entfernt.

Großen Erfolg erzielte auch die Serie „Grand Theft Auto“ von Rockstar, die ohne die Zutaten einer sexy Heldin auskommt, aber durch ihren komplexen und dynamischen Spielaufbau viele Spieler überzeugt.

In der ewigen Bestenliste der meistverkauften Computerspiele der Welt findet sich das Rollenspiel „The Sims“, das sich mehr als zehn Millionen Mal verkaufte, außerdem Titel wie „Star Craft“, „Ages of Empires“, „Myst“, „Diablo“, „World of Warcraft“, „Quake“ oder „Battlefield 1942“.

Einen Achtungserfolg haben Computerspiele vor Kurzem erreicht, als die Europäische Union wissen ließ, sie erwäge, diese Form der Unterhaltung zur „Kultur“ erklären zu lassen und nicht wie bisher als Konsumgut aufzufassen. Zu Recht, meint Stephan Reichart, Hauptgeschäftsführer von G.A.M.E.:

„Computerspiele vereinen alles, was wir seit Jahrzehnten als Kultur bezeichnen.“ Dazu würden Storytelling, Kinoeffekte, Emotionen, Erzählaspekte, orchestrale Musik und weitere Kunstelemente beitragen, sagt Reichart. Hierbei gebe es „keine wesentlichen Unterschiede mehr zum Film“, der ja auch längst Kulturgut ist.

Es ist nicht nur eine Ehre für alle Spielentwickler, dass man sie bald als Kulturschaffende bezeichnen können wird, sondern dürfte sich auch auf die Förderungspraxis in diesem Bereich auswirken. Etwas, das zumindest die heimische Branche nötig hätte.



techno: logisch gründen

Wir finanzieren Ihre Idee

tecnet verhilft Ihren Forschungsergebnissen zum Durchbruch mit

- Patent- und Technologieverwertung,
- Gründerunterstützung,
- Venture Capital.



www.tecnet.co.at



Wir haben noch viel vor.