

Notiz Block



Slowenisches Las Vegas geplatzt

In der westslowenischen Region Goriška wird nun doch kein Mega-Unterhaltungs- und Casino-Zentrum nach dem Vorbild von Las Vegas entstehen. Das geplante 750 Mio. Euro schwere Projekt der slowenischen Glücksspiel- und Tourismusgruppe Hit und des weltgrößten US-Casinobetreibers Harrah's Entertainment ist geplatzt. Die Partner hätten die Gespräche über das Joint Venture eingestellt, berichten slowenische Medien. Man hätte sich nicht hinsichtlich der Managementstruktur in dem gemeinsamen Unternehmen einigen können, lautete die Begründung. Der amerikanische Partner, der nach ursprünglichen Plänen 49 Prozent der Anteile an dem Joint Venture halten sollte, wollte die Mehrheit bezüglich der Geschäftsführung haben. Hit war dagegen besorgt, dass das Projekt seinen bestehenden Casinos in Nova Gorica an Geschäft wegnehmen würde. Das Joint Venture war im vergangenen Sommer mit einer Absichtserklärung vereinbart worden. Die Idee für das Casino-Zentrum war schon 2005 präsentiert worden. Für Hit bleibe das Casino-Resort weiterhin das Hauptentwicklungsprojekt, deshalb würden die Aktivitäten weitergeführt, hieß es aus dem Unternehmen. Medienberichten zufolge soll das Projekt aber wesentlich abgeschlankt und den finanziellen Möglichkeiten von Hit angepasst werden.

Vergnügungsparks versüßen Ergebnis

Der zweitgrößte US-Unterhaltungskonzern Walt Disney hat im ersten Geschäftsquartal deutlich mehr verdient als erwartet und dabei vom starken Geschäft in seinen Vergnügungsparks profitiert. Der Netto-Gewinn ging zwar vor Jahresfrist von 1,7 Mrd. auf 1,25 Mrd. US-Dollar (851 Mio. Euro) zurück. Mit einem Gewinn je

Aktie von 63 Cent lag Walt Disney aber weit über den durchschnittlichen Analystenerwartungen von 52 Cent. Der Umsatz kletterte um neun Prozent auf 10,5 Mrd. US-Dollar. Im Vorjahresquartal hatten sich noch verschiedene Anteilsverkäufe niedergeschlagen. Walt-Disney-Chef Robert Iger erklärte nun, der Konzern sei „hervorragend“ ins neue Geschäftsjahr gestartet. Nach Angaben von Finanzchef Tom Staggs gibt es derzeit keinerlei Anzeichen dafür, dass die schwächelnde US-Wirtschaft die Verbraucher veranlasst, den Vergnügungsparks eher den Rücken zu kehren. Im Moment gebe es etwas mehr Buchungen als vor einem Jahr, und die Entwicklung sei zufriedenstellend, betonte er.

Sony DADC baut kräftig aus

Der Elektronikspezialist Sony DADC Salzburg wird in den kommenden Monaten massiv in den Ausbau der Werke in Thalgau und Anif investieren und bis zum Sommer 100 neue Mitarbeiter einstellen. Damit reagiere das Unternehmen auf die wachsende Nachfrage nach der 50 Gigabyte Speicher umfassenden Blu-ray Disc auf dem Weltmarkt, erklärte Sony-DADC-Vorstandsvorsitzender Dieter Daum im Gespräch mit der APA. Das Investitionsvolumen bewegt sich dem Vernehmen nach im zweistelligen Millionenbereich. Derzeit liegt der weltweite Bedarf an diesem noch relativ jungen Disc-Format bei 100 Mio. Stück pro Jahr. „Die Nachfrage steigt rasant. Wir gehen davon aus, dass sich der Bedarf innerhalb eines Jahres mehr als verdoppeln wird“, sagte Daum. Besonders die im Februar bekannt gewordene Entscheidung des Konkurrenten Toshiba, das Konkurrenzprodukt HD-DVD einzustellen, hat die Nachfrage angekurbelt. Derzeit werden in den Werken Anif und Thalgau rund sechs Mio. Blu-ray Discs pro Monat hergestellt. APA/kl

Piatnik mischt die Karten

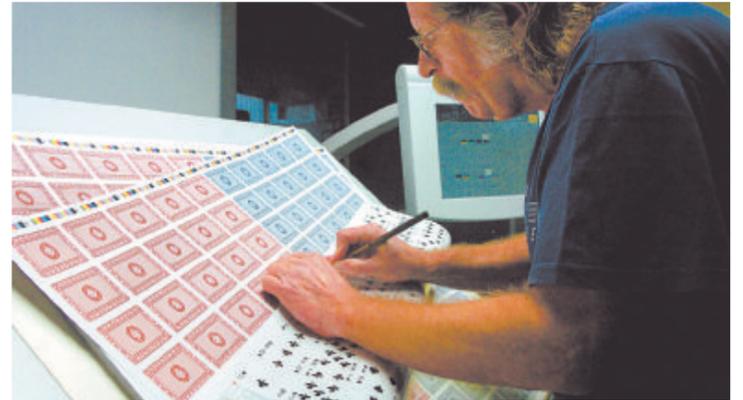
Spielwarenfabrikant setzt auf neue Hoffnungsmärkte.

Barbara Forstner

Der Wiener Karten- und Spielhersteller Ferdinand Piatnik will verstärkt in den Ostmarkt. „Wir sind zwar schon im Osten, wollen aber mit dem Markt weiterwachsen“, sagt Geschäftsführer Dieter Strehl, Urenkel des Firmengründers Anton Moser. Es gebe noch „weiße Flecken“ auf der Landkarte, da sehe er Hoffungsgebiete mit Wachstumschancen von bis zu 20 Prozent, etwa in Polen oder Russland. „Ähnlich wie bei den Banken oder Autos gibt es in Osteuropa auch bei Spielen einen Nachholbedarf.“ Ein Kinderzimmer in Frankreich gleiche heute einem Spielzeuggeschäft, während das in Osteuropa noch nicht so sei: „Die haben weniger Teddybären, Playmobil oder Computerspiele.“

Strehl, der das 1824 gegründete Traditionsunternehmen gemeinsam mit Ferdinand Piatnik in vierter Generation führt, glaubt nicht, dass der Vormarsch der Computerspiele die Gesellschafts- oder Kartenspiele verdrängen werde. Klassische Spiele würden mathematische Fähigkeiten, soziale Toleranz, Kommunikation mit Menschen oder Frustrationsgrenzen trainieren. „Ich will Computerspiele nicht schlechtreden, aber man sitzt alleine vorm Schirm und vereinsamt.“

Zu schaffen gemacht habe ihm der große Spielzeugkan-



Die Branche hat unter den Giftskandalen asiatischer Produzenten gelitten. Aber dies birgt auch Chancen für Europa. Foto: APA/Gindl

dal in China vergangenes Jahr: „Das hat der Branche enormen Imageverlust zugefügt.“ Er könne aber auch Positives darin erkennen, da Hersteller, die in Europa oder den USA produzieren, wieder höher geschätzt würden.

EM keine Chance

Für die Fußballermeisterschaft hat sich Piatnik nicht groß gerüstet. „Wir sind mit Tippkick seit Jahrzehnten gut aufgestellt.“ Ein Quizspiel mit österreichbezogenen Fußballfragen werde erscheinen, aber er erwarte sich von der „Euro 2008“ keine Nachhaltigkeit, da, wie der Firmenchef meint, unser Team nicht weit kommen dürfte.

Das Unternehmen mit 140 Mitarbeitern in Österreich und 50 weiteren in den Vertriebs-

niederlassungen erwirtschaftet einen Umsatz von rund 27 Mio. Euro, hat vier Auslandstöchter in Deutschland, Ungarn, Tschechien und den USA) und exportiert seine Spiele in 60 Länder. Rund 25 Mio. Kartenspiele, eine Mio. Brettspiele und eine Mio. Puzzles werden im Jahr verkauft. Die gestiegenen Rohstoffpreise haben dazu geführt, dass Spielzeug 2008 teurer geworden ist, allerdings nicht so sehr wie Lebensmittel.

Kinderreiche Märkte wie Indien, Pakistan, Lateinamerika oder China seien zwar interessant, Chancen sieht Strehl für sein Unternehmen dort aber nicht: „Die Leute haben leider zu wenig Geld.“ Ein Verlag wie seiner, der zwar international tätig sei, für jedes Spiel aber Autoren brauche, schaffe es manchmal „nicht einmal nach Passau“.

Zahlenspiel

Games – Einschalten um abzuschalten

Studie – Motivation für Video- und Computerspieler (14- bis 30-Jährige)

■ Mädchen ■ Burschen

Abschalten, Ablenkung zwischendurch	58%	Bis zum letzten Level durchspielen	26%
Mit Freunden gemeinsam spielen	38%	Frustration	13%
Anspruchsvolle Spiele mit viel Hirnarbeit	37%	Aggressionsabbau	12%
			5%



Quelle: APA/Sozialministerium Grafik: APA/economy Foto: epa

Computerspiele finden bei Menschen jedes Alters Anhänger. Manche Kinder beginnen bereits im Vorschulalter mit dem Video- oder Computerspiel. Im Allgemeinen interessieren sich vor allem männliche Jugendliche dafür. Der durchschnittliche Computerspieler war im Jahr 2003 zwischen 14 und 24 Jahren alt. Eine Studie der Firma Electronic Arts hat ergeben, dass in Deutschland ein Drittel aller Spieler über 30 Jahre und fast jeder zehnte älter als 50 Jahre alt ist. Die weltweite Entwicklung dürfte ähnlich verlaufen. Zum

Beispiel geht die Entertainment Software Association, der Wirtschaftsverband, in dem die meisten Computerspielherausgeber engagiert sind, auch davon aus, dass jeder vierte amerikanische Bürger im Alter von über 50 Jahren regelmäßig Computerspiele betreibt. Weibliche Jugendliche sind Computerspielen nicht abgeneigt, verbringen aber meist weniger Zeit damit. Im E-Sport, dem wettbewerbsmäßigen Spielen von Computer- oder Videospiele, gibt es jedoch auch rein weibliche Clans. kl