

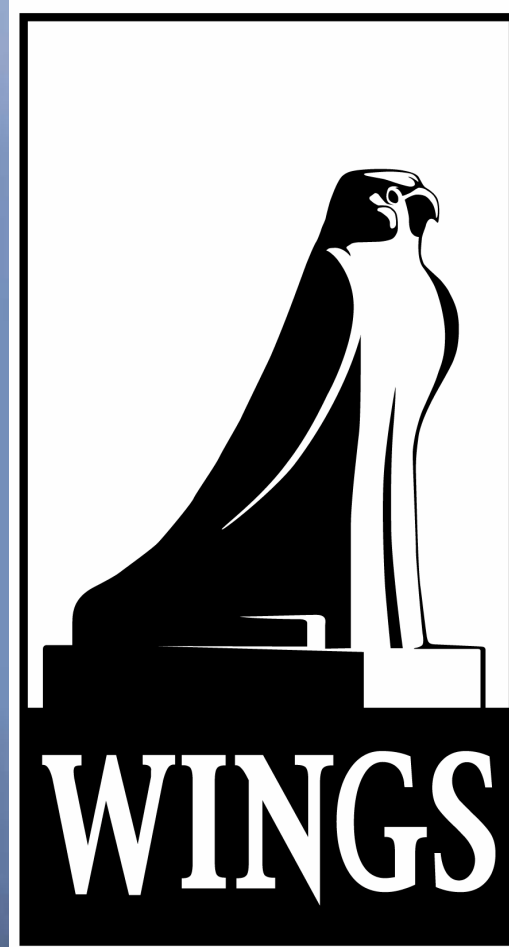
Der 5 Jahres Zyklus der Spiele Industrie

Oder: Hurra wir leben noch!



- Teut Weidemann
- Geschäftsführer
- Wings Simulations GmbH
- A JoWood company
- **teut@wingssimulations.com**
- www.wingssimulations.com

Vorstellung „Wer sind wir?“



- Gegründet 1996 durch Teut Weidemann
- 17+ Jahre Berufserfahrung (Glück gehabt: erster Entwicklungsleiter in D)
- Über 35 Titel seit 1985
- Letzter Titel: Panzer Elite, eine historische Panzer Simulation
- Wings wurde Mai 2000 durch die JoWood AG übernommen (Börsengang Juni 2000 in Wien)
- In Entwicklung: Söldner und *****



Worum geht's denn jetzt schon wieder



Geschichte wiederholt sich. Die der Konsolen auch.

Daher:

- Lernen aus Fehlern der Vergangenheit
- Lernen aus typischen Entwicklungen der Vergangenheit
- Hier: Abläufe der Historie ähnlich, daher lassen sich Entwicklungen vorhersagen und Katastrophen vermeiden



Geschichte der „Telespiele“*

*so hießen die damals



Hersteller	System	techn. Generation	Release (J)	Release (USA, EU)
Nintendo	NES	8-Bit	1983	1985,1987
Sega	Master System	8-Bit		
Sega	Mega Drive	16-Bit	1988	1990
Nintendo	Super NES	8-Bit/16-Bit	1990	1991
Sega	Saturn	32-Bit	1994	1995
Sony	Playstation	32-Bit	1994	1995
Nintendo	N64	64-Bit	1996	1997
Sega	Dreamcast	64-Bit/128-Bit	1998	1999
Sony	Playstation2	128-Bit	2000	2000
Nintendo	Gamecube	128-Bit	2000	2001
Microsoft	Xbox	128-Bit	2001	2002





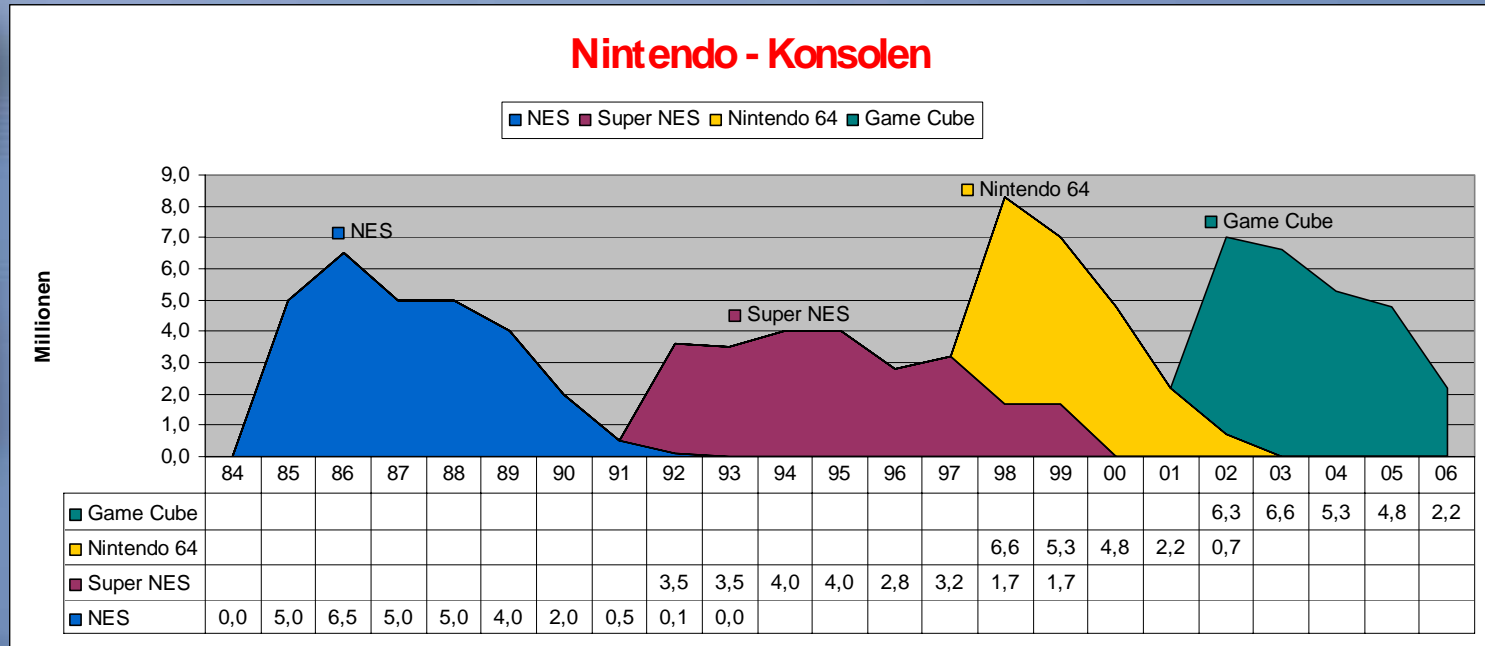
Oder anders sortiert:

	Nintendo	Sega	Sony	Microsoft
1985	NES*			
1986	(Japan only)			
1987				
1988				
1989		Genesis		
1990				
1991	SNES			
1992				
1993				
1994		Saturn	Playstation 1	
1995				
1996	Nintendo 64			
1997				
1998				
1999		Dreamcast		
2000			Playstation 2	
2001	GameCube			Xbox
2002				
2003				
2004				Next Gen?
2005	Next Gen		Next Gen	
2006				

Nebenbei: Atari VCS 2600: 1980 ...



Nintendo Verkaufszahlen:

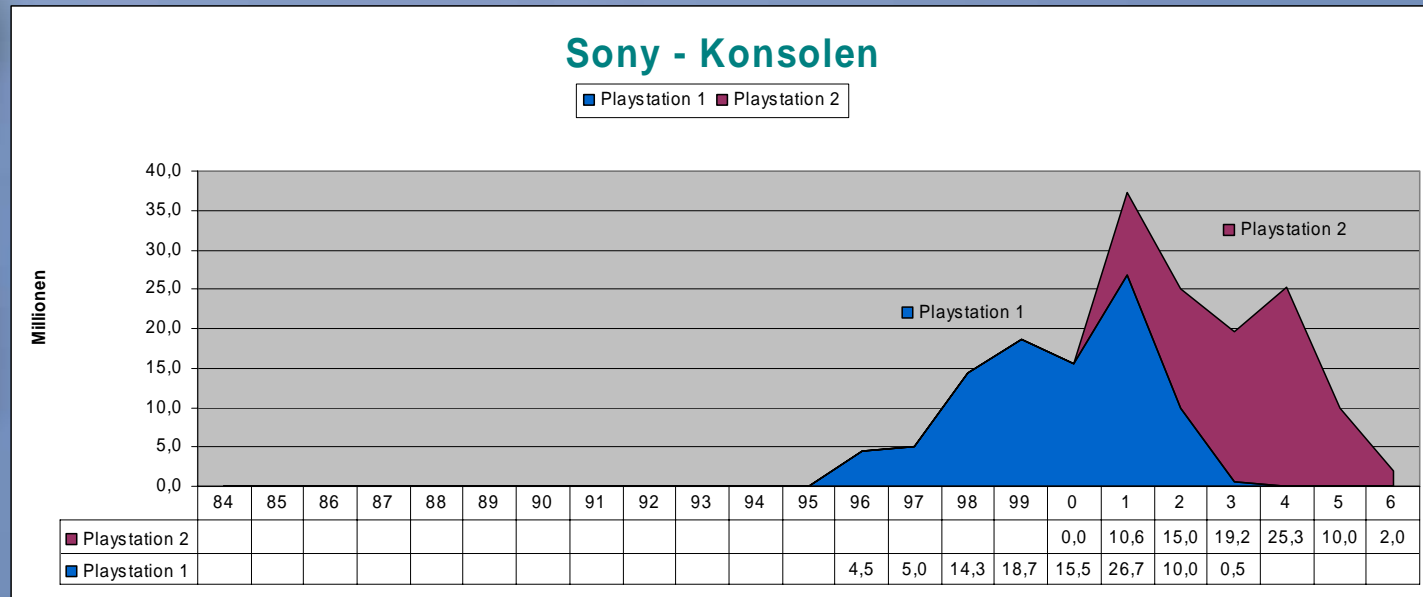


Zahlen sind Verkäufe pro Jahr, nicht Bestand

Quelle: "Famicom Tsushin", 1995 – 2001

(dank an Winnie Forster)

Sony Verkaufszahlen:



Zahlen sind Verkäufe pro Jahr, nicht Bestand

Historische Übersicht:

	bis 3/94	bis 3/95	bis 3/96	bis 3/97	bis 9/97	bis 3/98	bis 9/98	bis 3/99	bis 9/99	bis 3/00	bis 9/00	bis 3/01	GesamtVK (weltweit) Stand: 3/2001
NES	18,6/42,4	18,8/42,5	18,9/42,5										61,4 Millionen
Mega Drive	3,45/19,1	3,55/23	3,85/25										28,85 Millionen
Super NES	11,8/20,3	14,5/22	16,2/26	16,9/28,7	17/29,7	17/31,3	17,1/31,9						49 Millionen
Sega Saturn		0,84/---	2,5/0,9	4,8/2,7	5,2/3	5,6/k.A.	5,74/3	5,8/---					6 Millionen
Playstation		0,85/---	2,5/2	6,5/7	8,6/11,4	11,5/21,3	13,1/30	15,3/40	16,6/48,6	17,4/55,5	18/75,5	18,5/82,2	100,7 Millionen*
Nintendo64				2/3,4	2,5/9	3,1/k.A.	3,5/16,3	4,4/20	5/23,8	5,3/24,8	5,4/25	5,5/27	32,5 Millionen
Dreamcast								0,9/---	1,4/0,6	1,8/3,8	2/5,9	2,25/8,2	10,45 Millionen
Playstation2											3,5/---	4,75/10,6	15,35 Millionen
Xbox (bis heute)													8 Millionen
Playstation 2 (neue Zahlen)													45 Millionen*
		Zahlen sin	Japan/US+EU										



Grobe Eckdaten eines Konsolen Zyklus

Jahr 1: Release neues Format (meist zuerst in Japan)

- Launchtitel, meist etablierte Entwickler/Publisher
- Erste Generation von Software Technologie
- Aufbau von Original Lizenzen der Konsole meist hier (Halo, Mario, etc.)

Jahr 2: Erstes heißes Weihnachten

- Zweite Generation von Titeln
- erste Sequels
- Massenbewegung der Entwickler/Publisher zum Format

Jahr 3: Goldgräberzeit, Massenmarkt, Konkurrenz zum TV, Movie

- Titelflut
- Lizenzen und IP's ziehen
- Werbeaufkommen sehr hoch
- „Awareness“ von Spielen hoch

Jahr 4: Übersättigung, Preiskampf, Alterserscheinungen

- Titelflut unüberschaubar
- Immer weniger Produkte verkaufen immer mehr
- Bekanntheitsgrad aus Jahr 1-3 zieht
- interne Ankündigung neue Generation

Jahr 5: Billigprodukt, Ausverkauf, offizielle Ankünd. der neuen Generation

- Konsole als Ausverkaufsware
- Hersteller/Developer konzentrieren sich schon auf neue Generation
- 6+ Jahre alte Technik!

Jahr 6(1): Release neues Format

- Siehe Jahr eins



Publisher Entwicklung innerhalb eines Zyklus

Jahr -1: Interne Ankündigung neues Format

- Evaluation, Deals
- evtl. Projektstarts von Super Publishern/Entwicklern

Jahr 0: Start Entwicklung auf neuen Formaten

- Kauf Entwicklungs-Systeme (\$10.000+/Stück!)
- Weniger Einnahmen aus vorhergehender Generation (im Jahr 5)

Jahr 1: Launch!

- Risiko Format: wird es sich durchsetzen
- Entwicklung 2nd Generation Spiele

Jahr 2: Geld kommt

- Einnahmen steigen
- Kampf beginnt: Marketingbudgets ziehen an

Jahr 3: Geldquelle #1 sind Konsolentitel

- Marketing zieht sich durch alle Medien
- Titel sind so bekannt wie einige Kinofilme
- Wichtigstes Jahr zum Polster anlegen

Jahr 4: Übersättigung, Preiskampf, Alterserscheinungen

- Einnahmen fangen an zu sinken
- Start von neuen Produkten auf dieser Generation wird weniger
- Interne Ankündigung neues Format

Jahr 5: Billigprodukt, Ausverkauf, offizielle Ankündigung der neuen Generation

- Keine neuen Produkte auf dieser Generation werden mehr gestartet
- Weniger Einnahmen aus vorhergehender Generation



Folgen des Zyklus



Entwicklungszyklen synchron halten wird immer schwerer

- PSX1 wars noch einfacher: 9-12 Monate Entwicklungsdauer
- PSX2: 15-24 Monate gegenüber 5 Jahre Lebensdauer

Einstieg schwer (Zeitpunkt!)

- Schlechte Jahre: wenig Chancen
- Gute Jahre: wenig Chancen (Referenzen? Sequel? Erfahrung)

Marketing Aufwand sehr hoch

Marken binden: Final Fantasy, Tekken, etc., nur wie etablieren?

Investitionen bei Konsolenwechsel sehr hoch: Devkits, Technologie

Dadurch weniger Investments in PC, denn:

- Publisher gehen auf konservative Schiene
 - Sequels eher als Originale (Siehe momentane Releases)
 - weniger Risiken: neue Produkte werden kaum gezeichnet

Markt leidet unter Transition Periode:

- Weniger Ausgaben im Marketing
- heißt weniger Anzeigen
- heißt Magazine leiden (siehe Magazin und Website sterben 2000)

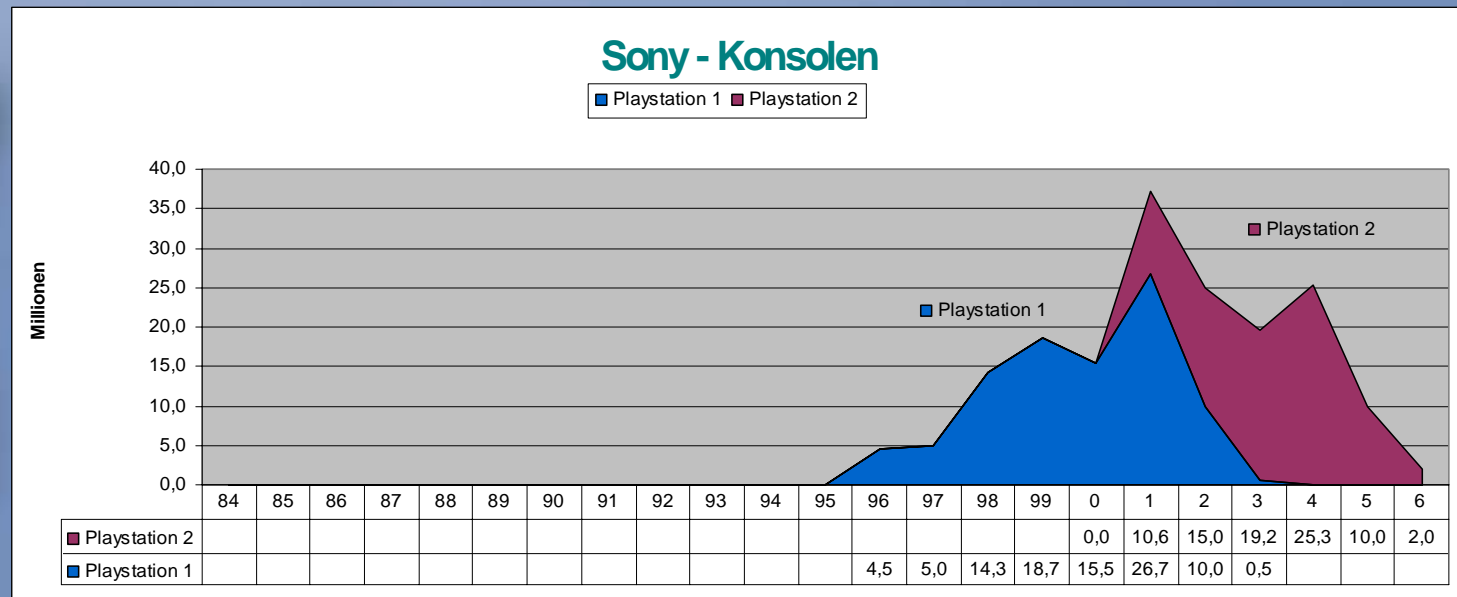
UND:

- Investoren kommen immer zu spät (Fremdkapital, Publisher, etc)

Warum?



Investoren lockt der Umsatz:



- Zahlen/Marktdaten gibt's meist nach 1 Jahr
- plus Entscheidungszeitraum ...
- plus Entwicklungszeit (1-2 Jahre)
- Da kommt das Resultat der Investition genau richtig wenn ...
- Das Format schon tot ist!



Investoren Scheitern: Beispiele

1ste Generation (Atari VCS, Colecovision, Intellivision) (1980-1985)

- scheitern des VCS reitet viele Publisher in die Pleite (Entwickler nicht da nur 1 Mann)
- „Konsolen funktionieren nicht“ allgemeine Meinung

2te Generation (NES, MasterSystem) (1985-1990, Transition 91-92)

- Spieleindustrie beinahe gescheitert
- Home Computer verabschieden sich nach 1990

3te Generation (SNES, Genesis): Hollywood/Medien kommen (1990-1995, Transition 95-97)

1994: Turner, MCA-Universal, MGM

1994: Dreamworks Interactive (Ende: 2000, Reste von EA gekauft)

1996: Fox Interactive (Ende: lebt noch!)

1995-1997: Gte, Philips, Time Warner, Wirecom

4te Generation (N64, Psx1): Spielwaren Hersteller! (1995-2000, Transition 00-02)

1998: Mattel kauft ein (Ende 2000: Verkauf Gores und dann an UBI Soft)

1998: Hasbro kauft ein (Ende: 2000, Reste/Rechte von Infogrames gekauft)

5te Generation (Psx2, GameCube, Xbox) (2000-2005, Transition 04-05?)

Wer kommt hier zu spät?

Handy Hersteller ☺ Nokia, Siemens, Sony Ericsson sind schon auf der Suche



Folgen für den Markt

Magazin Sterben

Weniger Werbung=Lebensgrundlage von Spielemags entzogen

Transition 95/96:

Gamers, Total, Playtime, ...

Transition 00/01:

MegaFun, PSM2, Fun Generation, VideoGames,
PC Player, PC Joker

Von den Games Websites weltweit ganz zu schweigen

Publisher Konsolidierung

Mai 1996: 40+ PC Publisher

Mai 2002: weniger als 10 nennenswerte

Und es geht weiter (Vivendi wird verkauft, Empire, etc.)

Das Entwickler Sterben

2002: in UK sterben alleine über 20 Teams

2002: in D sterben 80% aller Teams

In USA war das Teamsterben schon 2001



Folgen für PC Spiele

- Während Transition Periode ist es schwer „Originelles“ zu verkaufen
- Risiko Projekte oder Risiko Teams schwer zu vermitteln
- „PC Markt ist tot“ geht mal wieder rum
- PC Markt leidet, schlechte Zahlen belasten Kalkulation von PC Spielen

- PC resettet (und rettet) sich normalerweise durch „Gadgets“:
 - 1990: EGA to VGA: Wing Commander macht VGA zum Standard
 - 1993: CD-Rom. Pornos und Myst für die Massen (auch Rebel Assault)
 - 1994: VGA to Super VGA: Wargames Revitalized
 - 1996: Windows 95: Gaming für die Massen (adé Config.sys), DirectX
 - 1996: 3d kommt: Voodoo 1 released (10/96)
 - 2000: Neue Generation 3d Hardware: Polygon Look adé
 - seither: sieht doch alles gleich aus (fast)

Schaut mal her:



Pre PC

West of House Score: 0/0

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright 1982 by Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a trademark of Infocom, Inc.
Release 30 / Serial number 830330

West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.
>■

DEVELOPMENT #1

YOUR MONEY EQUALS \$1000

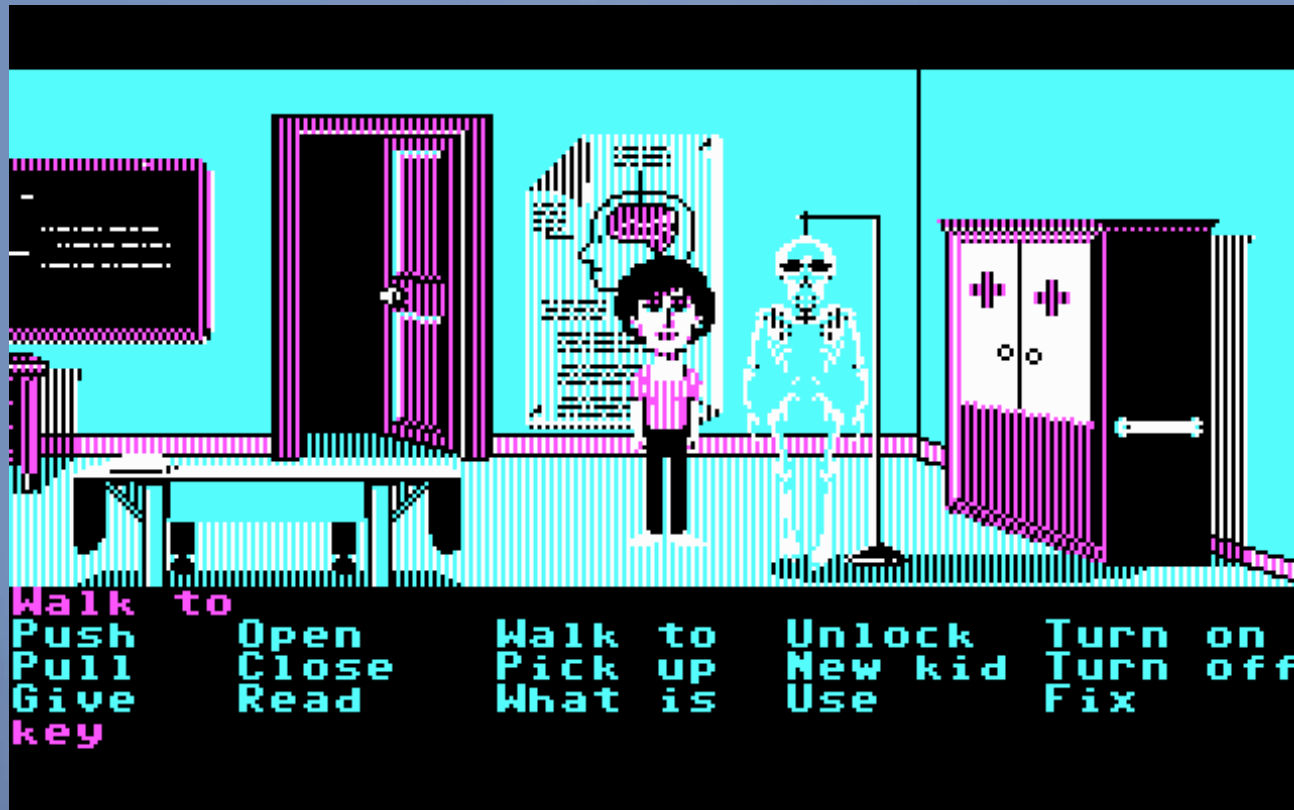
190

DTC ARTIC ARTIC DTC

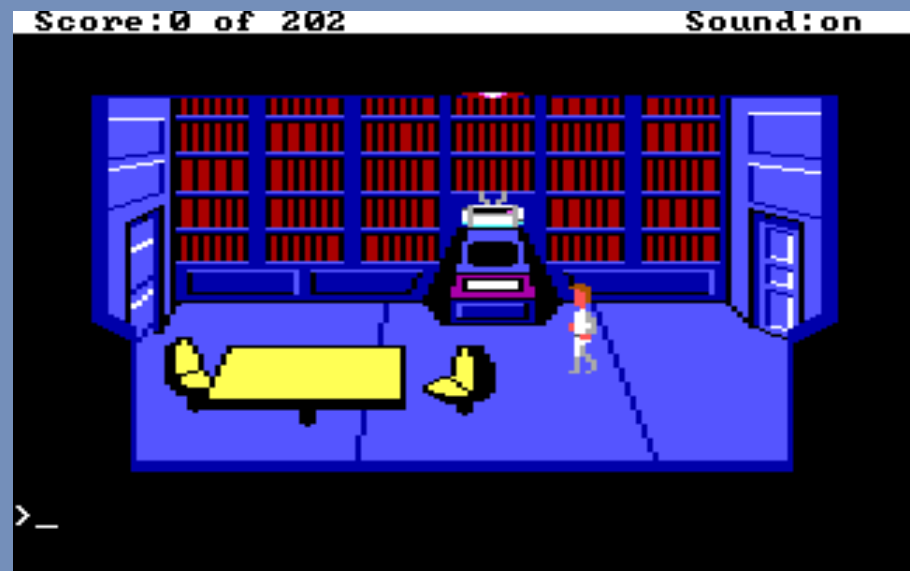
x03 1 TIME 795 00 03 0000100

POWER

CGA



EGA



VGA



SVGA



3d. 1st Gen



WINGSSIMULATIONS



JoWood
Productions

3d. 2nd Gen



WINGSSIMULATIONS



JoWood
Productions

3d. 3rd Gen



WINGSSIMULATIONS



JoWood
Productions

3d. 4th Gen



3d. 5th Gen



Folgen für PC Spiele

Was soll den PC seit 2000 retten?

- nix ☺ ausser Online keine neuen Technologien
- „look“ Verbesserungs-Geschwindigkeit verlangsamt
- dadurch längeres Shelf-Life älterer Titel (Half-life, Starcraft etc.)
- Dadurch sind neue Inhalte gefragt, nur bringt die niemand (Risiko ...)
- Online: erst 4-5 Jahre alt ...
- Newbie Markt, Return of Investement noch in der Experimentierphase
 - CD-Key revenue (Half-life, Starcraft, Diablo)
 - Subscription revenue (Ultima Online, Everquest, Asherons Call)
 - ???

Zudem:

- Schnellvermarktung „Übel“ in D
 - Vollversionen auf Zeitschriften
 - Gold Games Super Bundles
 - Preisverfall zu schnell auch bei Hits
 - Dadurch Verfall der Wertvorstellung von Spielen beim Kunden
 - Handel wird zum Schnellverkauf „erzogen“
- Und natürlich Raubkopien:
 - Durch Internet und DSL Flatrate ist Zugriff auf Raubkopien einfacher als vor 5 Jahren



Folgen für „PC Teams“



Folgen für Teams:

- Kein Auftrag = Pleite
 - 2002: in UK sterben alleine über 20 Teams
 - 2002: in D sterben 80% aller Teams
 - In USA war das Teamsterben schon 2001 (!)

TIPS:

- spätestens im Jahr 4 einen Deal schließen (und im Jahr 5 gecancelt zu werden?)
 - p.s.: das heißt im Jahr 3 damit anfangen!
 - p.p.s.: wir sind in Jahr 3!!!
- Mit Jahr 5 Chaos rechnen! (Rücklagen, Deals, Investments verschieben)
- Beispiel: EA entlässt schon immer vor der Transition Periode Mitarbeiter
- Nächste Transition 2005-2006! Schon jetzt vormerken!



Ist der PC Markt tot???

PC Games Releases 1999-2002

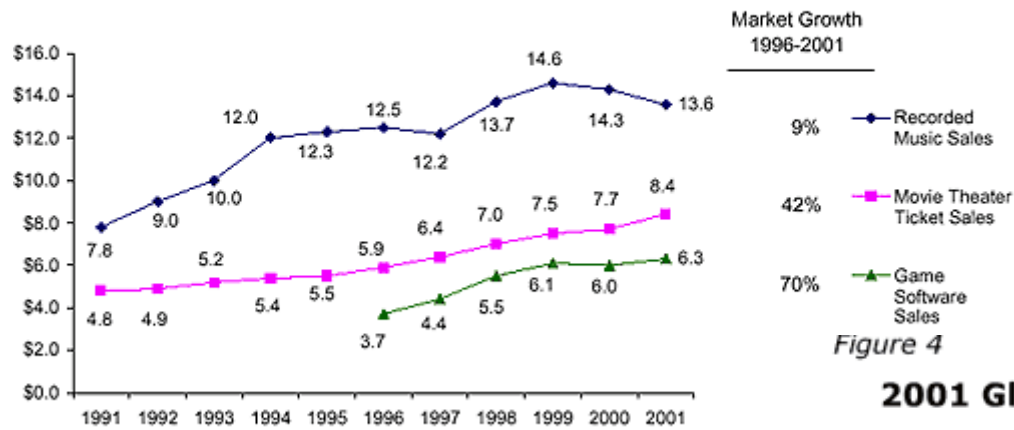
	1999	2000	2001	2002
Games Released:	300	251	255	256
Original Games:	61%	50%	57%	48%
Sequels:	22%	33%	29%	29%
Add-ons:	7%	6%	7%	11%
Bulk Packs (Gold Editions and the like.)	10%	11%	5%	7%
Collector's Editions (Released simultaneously with original)	.5%	2%	1%	2%
	1999	2000	2001	2002
Strategy:	18	13	38	33
Turn Based Strategy:	15	16	8	9
Real Time Strategy:	24	22	31	24
War Games:	18	8	11	9
Sports:	35	27	14	18
Flight Sims:	12	11	10	3
Role Playing:	15	17	15	14
Action:	72	65	60	64
Adventure:	5	8	19	22
Family:	20	15	6	11
Racing:	20	13	10	11
Misc:	9	6	15	18
Online Only: (Includes MMOG'S)	4	6	10	12

Quelle: <http://www.gonegold.com>



Figure 5

U.S. Spending on Entertainment Industry Sectors

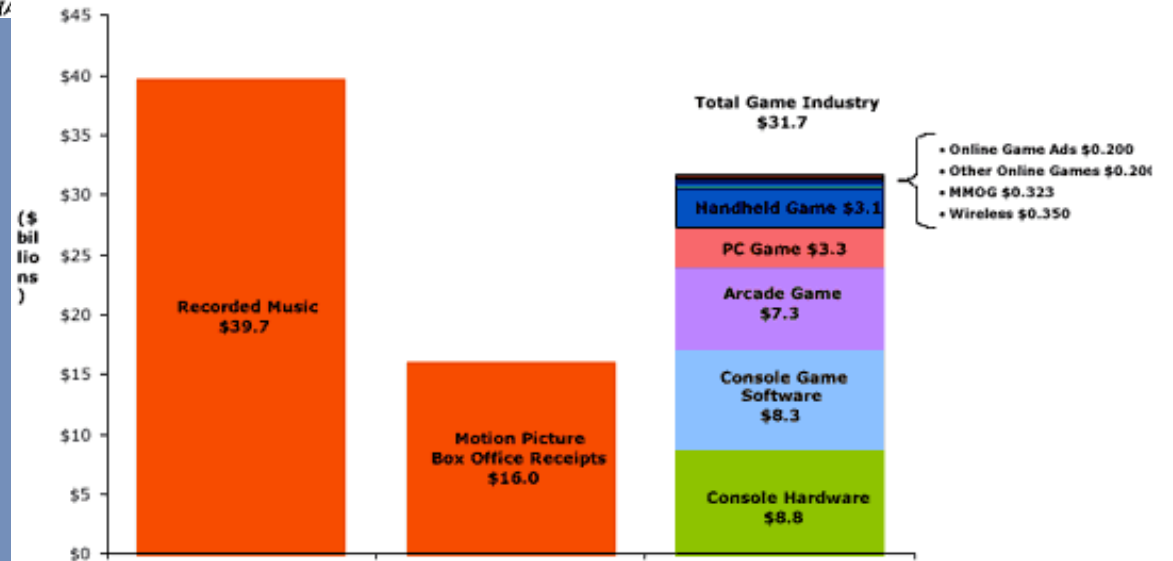


Markt Daten

Figure 4

2001 Global Entertainment Industry Sector Revenues

Source: RIA



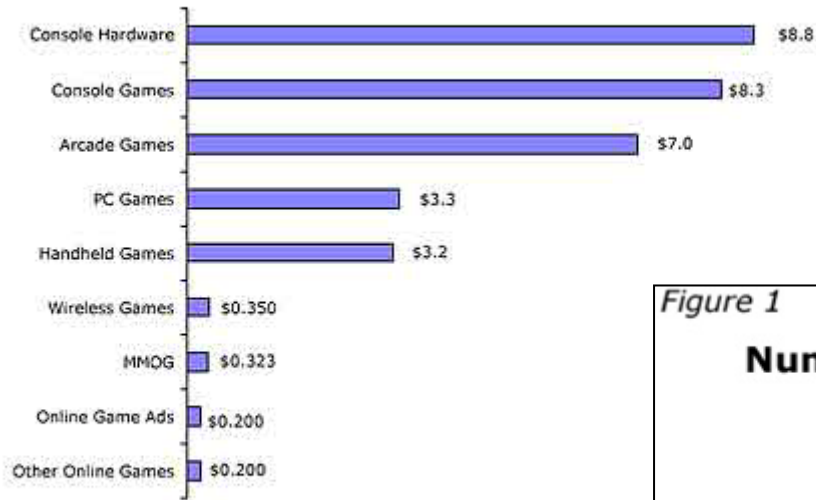
NOTE: motion picture revenues do not include videos, DVDs, merchandise and other industry revenues

Source: Deutsche Bank, Zona and Executive Summary Consulting estimates

Markt Daten

Figure 3

2001 Global Game Software, Hardware & Online Revenues

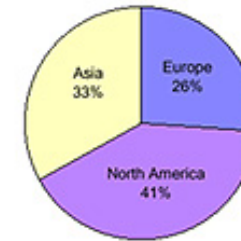


Total: USD\$31.7 Billion

Source: Deutsche Bank, Play Meter, Zona and Executive Summary

Figure 2

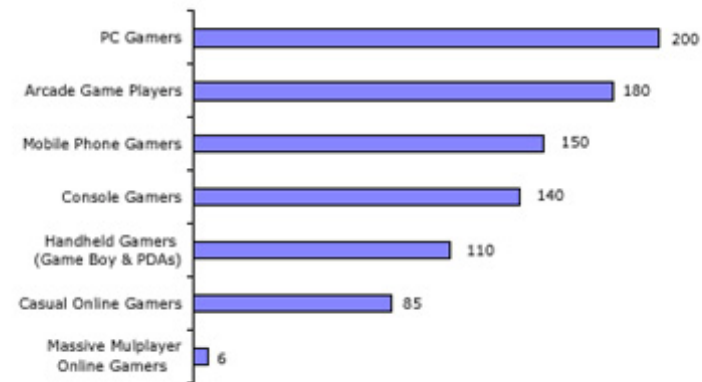
2001 Global Game Software Revenues By Global Region



Source: Deutsche Bank

Figure 1

Number of Game Players Worldwide 2002 by Type



(millions)

NOTE: Many gamers play on multiple game platforms. The total consolidated gamer universe across all platforms is estimated to be 430 million worldwide.

Source: Zona and Executive Summary Consulting Estimates

