

Computer Games 2014

Introduction

Assoc. Prof. Dr. Mathias Lux
Klagenfurt University

Agenda



- Business of Games
- Age ratings

Gaming Business



AAA Games

- Considered as premium game projects
- Big budget, broad market, high quality
- Large teams, exhaustively tested, etc.

AAA Games - Examples



- **Assassins Creed III**
 - Ubisoft, Action adventure
 - 2 ½ years development
 - Big development team
- **NFS: Most Wanted**
 - EA, Criterion
 - Racing



AAA Games - Examples



- Assassins Creed III
 - AAA -> a lot of work!
 - [Video on historical context and design pitch]

Gaming Business



Indie Games

- Independent video games
- Created without (big financial) support of publishers
- Typically relies on digital distribution

Indie Games - Examples



- World of Goo (2D Boy)
 - <http://www.worldofgoo.com/>
 - on site, Steam, Wii Ware, Mac Games Store, ...
- Braid (Number None)
 - <http://www.braid-game.com/>
 - Xbox, Steam, ...
- Journey(thatgamecompany)
 - <http://thatgamecompany.com/games/flower/>

Indie Games - Examples



- Jellyfisher - Soccer Blitz
 - 50,000 downloads on Google Play in 8 months
 - 250\$ in game ads revenue + 30\$ & in-app purchases
- Supercell - Hay Day and Clash of Clans
 - 29.4 million active users per day
 - \$ 5.15 million revenue per day



Games Ranking (Turnover)



Sony Ent. Network (gekauft)

Pl.	Titel	Entwickler	Plattform
1	The Order: 1886	SCE Europe	PS4
2	Battlefield 4: Premium Edition	Electronic Arts	PS4
3	Tomb Raider: Definitive Edition	Square Enix	PS4
4	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	PS4
5	Mittelerde Mordors Schatten Leg. Ed.	Warner Bros. Int.	PS4
6	Madden NFL 15	Electronic Arts	PS4
7	Destiny	Activision	PS4
8	Evolve	Take-Two	PS4
9	FIFA 15 Deluxe Edition	Electronic Arts	PS4
10	NHL 15	Electronic Arts	PS4

Source: 27. Februar 2015

Xbox Live (gekauft)

Pl.	Titel	Entwickler
1	Grand Theft Auto V	Rockstar Games
2	Sniper Elite V2	Rebellion
3	Resident Evil Revelations 2	Capcom
4	Minecraft: Xbox 360 Edition	Mojang
5	ScreamRide	Frontier Developments
6	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
7	CoD: Advanced Warfare	Activision
8	World of Tanks: Xbox 360 Edition	Wargaming.net
9	FIFA 15	Electronic Arts
10	Assassin's Creed IV	Ubisoft

Source: 27. Februar 2015

Google-Play-Spiele (umsatzstärkste)

Pl.	Titel	Entwickler	Modell
1	Clash of Clans	Supercell	Freemium
2	Candy Crush Soda Saga	King	Freemium
3	Hay Day	Supercell	Freemium
4	Candy Crush Saga	King	Freemium
5	Empire: Four Kingdoms	Goodgame	Freemium
6	Die Simpsons	Electronic Arts	Freemium
7	Farm Heroes Saga	King	Freemium
8	Schloss Konflikt: Castle Clash	IGG.com	Freemium
9	Summoners Wars: Sky Arena	Com2uS	Freemium
10	Dorfleben Küste	FunPlus	Freemium

Source: 27. Februar 2015

Google Play Bestseller-Spiele

Pl.	Titel	Entwickler	Modell
1	Quizduell Premium	FEO Media	Premium
2	Minecraft Pocket Edition	Mojang	Premium
3	Worms 3	Team 17	Premium
4	Geometry Dash	RobTop Games	Premium
5	Motorsport Manager	Christian West	Premium
6	Bau-Simulator 2014	astragon	Premium
7	Bloons TD 5	ninja kiwi	Premium
8	Modern Combat 5: Blackout	Gameloft	Premium
9	Monopoly	Electronic Arts	Premium
10	Landwirtschaftssimulator 14	Giants Software	Premium

Source: 27. Februar 2015

Games Ranking (Turnover)



iPhone Spiele (umsatzstärkste)

R	Titel	Entwickler	Modell
1	Clash of Clans	Supercell	Freemium
2	Candy Crush Saga	King	Freemium
3	Die Simpsons: Springfield	Electronic Arts	Freemium
4	Candy Crush Soda Saga	King	Freemium
5	Hay Day	Supercell	Freemium
6	Game of War – Fire Age	Machine Zone	Freemium
7	Empire: Four Kingdoms	Goodgame	Freemium
8	Imperia Online: Die größten Leute	Imperia Online	Freemium
9	Boom Beach	Supercell	Freemium
10	Summoners War: Sky Arena	Com2uS	Freemium

Source: 27. Februar 2015

iPad Spiele (umsatzstärkste)

R	Titel	Entwickler	Modell
1	Clash of Clans	Supercell	Freemium
2	Hay Day	Supercell	Freemium
3	Die Simpsons: Springfield	Electronic Arts	Freemium
4	Candy Crush Soda Saga	King	Freemium
5	Candy Crush Saga	King	Freemium
6	Game of War – Fire Age	Machine Zone	Freemium
7	Boom Beach	Supercell	Freemium
8	Empire: Four Kingdoms	Goodgame	Freemium
9	Game Twist Slots	Funstage	Freemium
10	Marvel Sturm der Superhelden	Kabam Inc.	Freemium

Source: 27. Februar 2015

Steam

R	Titel	Entwickler
1	Dragonball Xenoverse	DIMPS
2	Homeworld Remastered Collection	Gearbox Software
3	Europa Universalis IV: El Dorado	Paradox Development
4	Grand Theft Auto V	Rockstar Games
5	H1Z1	Sony Online Entertainm.
6	Counter Strike: Global Offensive Total War	Valve
7	Calactic Civilizations	Stardock Entertainment
8	Dynasty Warriors 8: Empires	Koei Tecmo Games
9	Hotline Miami 2: Wrong Number	Dennaton Games
10	Total War: Attila	Creative Assembly

Source: 27. Februar 2015

Amazon-Pre-Order-Charts


R	Titel	Plattform	Entwickler
1	Dragonball Xenoverse	PS4	Bandai N.
2	Bloodborne Limited Steelbook Ed.	PS4	SCED
3	Mario Party 10	Wii U	Nintendo
4	Final Fantasy Type-0 HD	PS4	Koch Media
5	Grand Theft Auto V	PC	Take-Two
6	Xenoblade Chronicles 3D	3DS	Nintendo
7	Project Cars	PS4	Bandai N.
8	Project Cars – Limited Edition	PS4	Bandai N.
9	Battlefield Hardline – Deluxe Edition	PS4	EA
10	Batman: Arkham Knight – Limitd. Ed.	PS4	Warner

Source: 27. Februar 2015

Gaming Business Models



Gaming-Businessmodelle gestern, heute, morgen

	Kunden	Entwicklungskosten	Kosten Kundenerwerb	Umsatz	Trend
	Konsole 200 Mio.	10+ Mio \$	Werbung	100 Mio. \$	➔
	Facebook 600 Mio.	100.000+ \$	1,20 \$	100+ Mio. \$	↘
	Internet 1,6 Mrd.	100.000+ \$	1,40 \$	100+ Mio. \$	↘
	Mobile 4,5 Mrd.	10.000+ \$	< 0,1 \$	10 Mio.+ \$	↘

Quelle: eigene Darstellung nach Bigpoint Zahlen

Gaming Business



Roles in the Games Development Process

- **Game Studio**
 - creates the game
- **Publisher**
 - production & QA
- **Distributor**
 - digital, on media

Game Studio - Examples



- Harmonix
- Naughty Dog
- Bungie
- EA Sports
- Quantic Dream

Publisher - Examples



- Electronic Arts
- Capcom
- Konami
- MTV Games

Distributor - Example



- EA Distribution
- Valve
- Sony
- Microsoft
- GOG

Distribution Media



Digital distribution

- Typically means “online” distribution

Digital media based distribution

- Blue-Ray, DVD, UMD, cartridge, etc.

Hybrid methods

- DVD with online registration
- Codes, cards, etc.

Distribution - Steam



- Created & maintained by Valve
- Supports indie games to AAA
- Includes community features
- Manages DRM



Distribution - Xbox Live



- Focus on indie, arcade and classic games
- Supports on demand downloads
- Moved from points to money
- Includes few community features
- Manages DRM



Distribution - PSN



- Focus on “smaller” games
 - indie, arcade, minis, PSP, etc.
- Supports on demand downloads
- Includes community features
- Manages DRM
 - one online, 2 installations for PS3
 - Logged in for PS4



Distribution - GOG



- Provides “old” games & movies
- Working digital copies
- DRM free
- Community features
 - rating, collaborative filtering & comments

gog.com

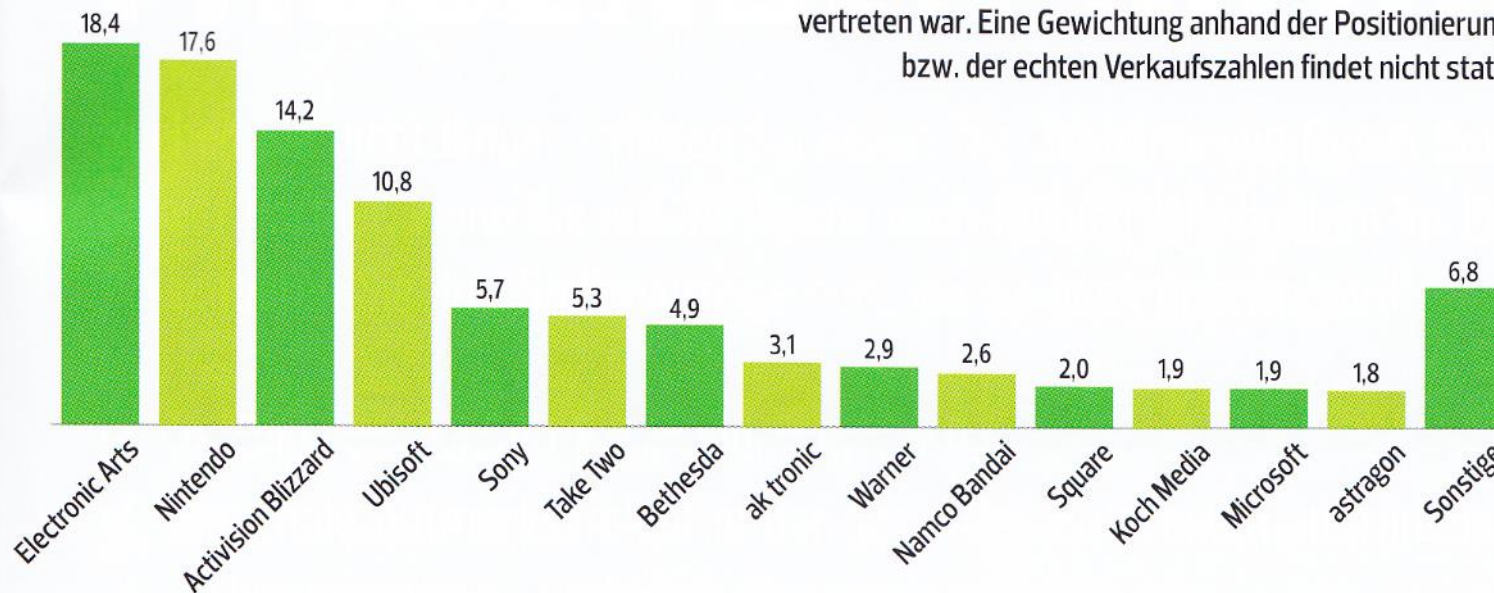
Game Business: Numbers 2014 (DE)



Labelanteile Top 100 Best-Selling

(vom 01. Januar bis 28. Dezember 2014, in Prozent)

Die Labelanteile geben darüber Aufschluss, wie oft ein Publisher in den Top-100-Best-Selling-Charts von media control vertreten war. Eine Gewichtung anhand der Positionierung bzw. der echten Verkaufszahlen findet nicht statt.

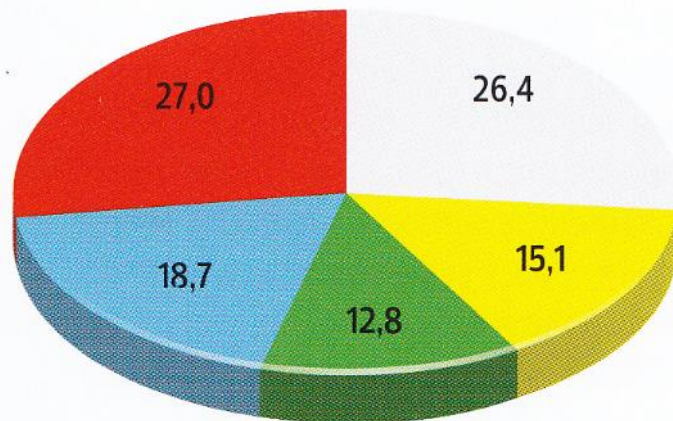


Game Business: Numbers 2014 (DE)



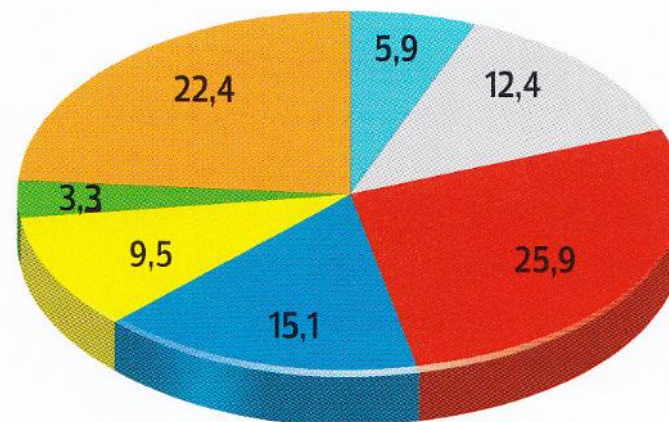
Anteile USK-Ratings Top 100 Best-Selling

(vom 01. Januar bis 28. Dezember 2014, in Prozent)



Anteile Plattform Top 100 Best-Selling

(vom 01. Januar bis 28. Dezember 2014, in Prozent)



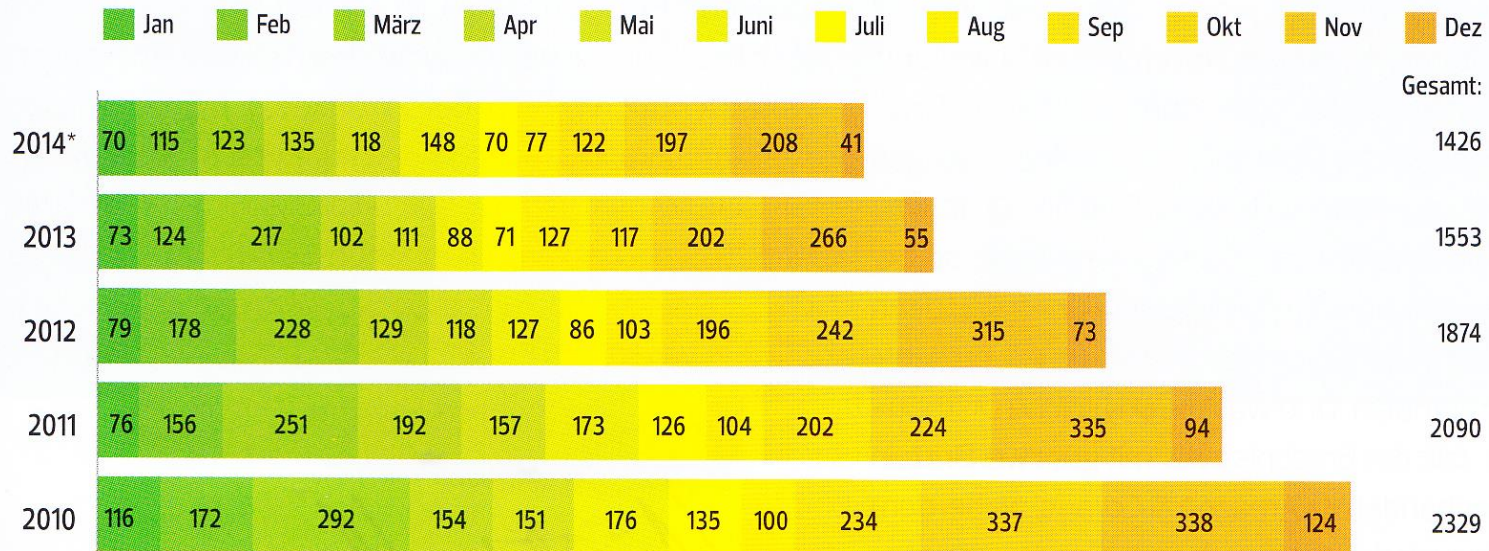
Die USK-Anteile sowie die Plattformanteile geben ungewichtet darüber Aufschluss, wie oft bestimmte Altersfreigaben bzw. Systeme in den Top 100 Best-Selling vertreten waren.

Game Business: Numbers 2014 (DE)



Gesamtzahl Releases nach Monaten 2009–2014

**Basis: gemeldete Spielereleases mit konkretem Releasedatum, exklusive unbestimmt angekündigter Titel*

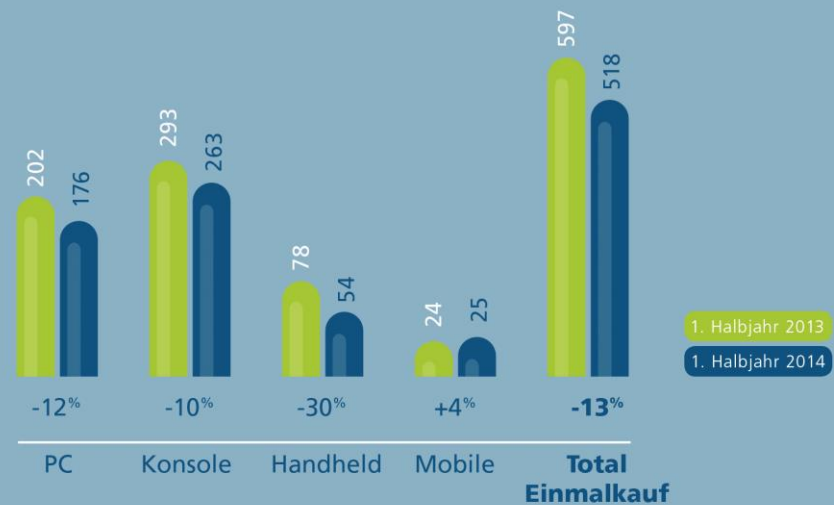
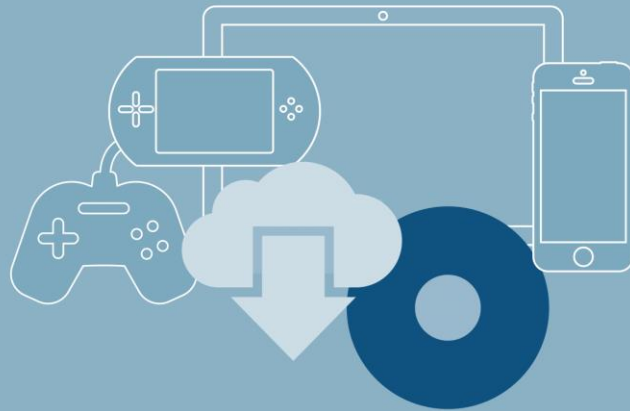


Das Balkendiagramm zeigt, wie viele SKUs jeden Monat von den Publishern auf den Markt gebracht wurden. Basis hierfür ist die Meldung der Titel an die GamesMarkt-Titeldatenbank.

Game Business



Teilmarkt: Erwerb PC, Stationäre Konsole, Handheld Konsole, Mobile
Geschäftsmodell: Einmaliger Kauf von digitalen Spielen (Angaben in Mio. €)



Teilmarkt: Abonnements für digitale Spiele

“Der Markt für digitale Spiele wird derzeit von Trends wie den neuen **Spielkonsolen**, dem Boom bei Spielen für **Mobilgeräte** und dem **Free-to-Play-Geschäftsmodell** angetrieben, die die Marktentwicklung auch in den kommenden Jahren maßgeblich beeinflussen werden.”

Geschäftsmodell:
Abo-Gebühren für
Spielesoftware
(Angaben in Mio. €)



Total Abo
-18%

1. Halbjahr 2013

1. Halbjahr 2014

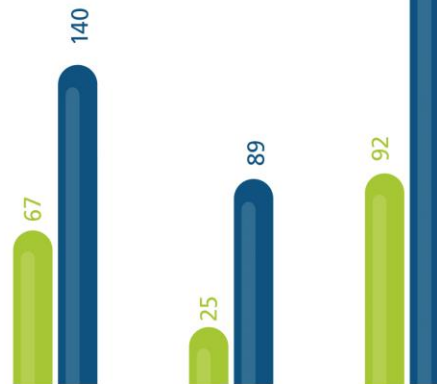
Browser- und
Online-Spiele
(Angaben in Mio. €)



Total
+47%

Teilmarkt: Virtuelle Güter und Zusatzinhalte für digitale Spiele

Geschäftsmodell:
Mikrotransaktionen für
virtuelle Güter, Zusatzinhalte,
inApp-Käufe (Angaben in Mio. €)



Online & Browserspiele:
+109%

Mobile Apps
+256%

Total MikroT.
+148%



Game Business



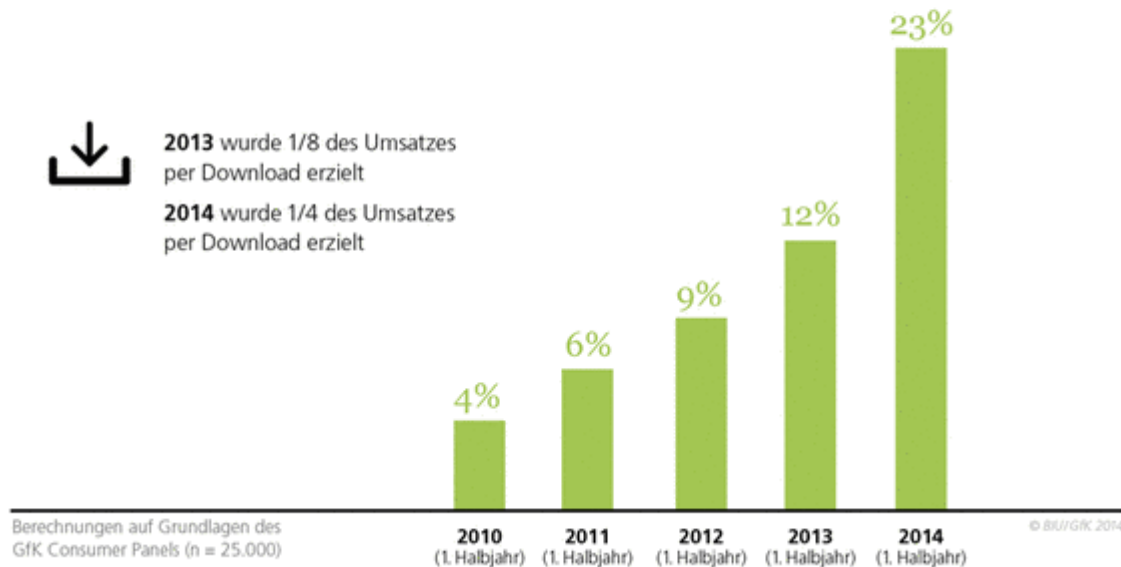
Ein Viertel des Umsatzes 2014 per Download

Anteil der Downloads am Gesamtumsatz
(Kauf von Software für PC, Konsole und Handheld)



2013 wurde 1/8 des Umsatzes
per Download erzielt

2014 wurde 1/4 des Umsatzes
per Download erzielt



Business Model: Bigpoint



- Online Browser Games
 - Bigpoint.com biggest German gaming portal
 - In the top 3 gaming portals world wide
- Publisher
 - Development (bigpoint.com & selbst), licensing
- Content Provider
 - e.g. Sevengames
- Developer
 - own game studio



Business Model: Bigpoint



- 54 browser games
 - with 2013-03-11
- More than 300 million registered users
 - with 2012-12-04, <http://bigpoint.net/press/>
- Selling virtual goods
 - Micropayment



Business Model: Bigpoint



Business Model: Bigpoint



News Hilfe Forum Optionen 625 15 0,00

Zur Stadt

Farmausstatter

Hol Dir hier Deko-Artikel und Farmbedarf.

Kategorie	Artikel	Preis/Stk.
Dekoration	Für Genießer (-40%) Hühner aus dieser Züchtung sind berühmt für ihr zartes Fleisch und ihre schnelle Vermehrung.	Kaufen 22
	Für Naturfreunde (+40%) Diese Hühnerrasse hat eine enorm hohe Legleistung und auch viel Nachkommenschaft.	Kaufen 880
	Für Künstler (-10%) Dieser Apfelbaum trägt leckere Holsteiner Cox mit schneller Reifezeit.	Kaufen 1200
	Saison-Deko (-10%) Der Berlepsch ist eine alte Apfelsorte erster Güte mit schneller XXL-Ernte.	Kaufen 1200
Farmbedarf	Upgrades (-10%)	Kaufen 1200
	Tiere (-10%)	Kaufen 1200
	Spezial-Zubehör (-10%)	Kaufen 1200
	Saison-Artikel (-40%)	Kaufen 1200

Business Model: Bigpoint



FARMERAMA

1. Artikel auswählen 2. Bezahlart 3. Angaben 4. Bestätigen

Spielwährung

50 Tulpgulden	1,99 €	
300 Tulpgulden Spare 16%!	10,00 €	
750 Tulpgulden Spare 16%!	25,00 €	
1.500 Tulpgulden Spare 18%!	49,00 €	
3.300 Tulpgulden Spare 25%!	99,00 €	
50 Tulpgulden Zahlbar per SMS	2,00 €	
50 Tulpgulden Zahlbar per Telefon	3,63 €	

Gesamt:

Weitere Angebote

- Spielwährung
- Premium
- Starter-Kit
- Specials

(c) 2011 Bigpoint GmbH | Impressum | AGB | Status & Vorteilspakete | Support | Promocode aktivieren | Tulpgulden tauschen

Business Model: Bigpoint



4,99 € per month

Premium-Vorteile

FARMERAMA bietet Dir ein Vorteilspaket an, das „Premium-Paket“. Alle Premium-Pakete können monatlich abgeschlossen werden. Jeder Spieler kann die Dauer seines Premium-Pakets wählen:

- 6 Monate
- 12 Monate

Premium-Paket

- Gute Kunden – Du bekommst jeden Tag doppelt so viele Aufträge!
- Dickes Auftragsbuch – Speichere statt 10 bis zu 20 Aufträge im Bauernhaus!
- Großer Misthaufen – Dein Misthaufen hat das doppelte Fassungsvermögen!
- Unendlicher Wassertank – Dein Vorrat an Wasser wird nie ausgehen!
- Mehr Ressourcen – Beim Ernten profitierst Du von einer 5% höheren Chance, tolle Ressourcen zu bekommen.
- Große Nachbarschaft – Du kannst nun bis zu 24 Freunde zu Deinen Nachbarn machen.
- Wilde Wiese & Ziergarten – Der Zugang zu beiden Flächen wird Dir freigeschaltet.
- Wachturm – Mit dem Zugang zum Wachturm kannst Du aktivieren, dass das Unkraut auf Deiner Farm sofort gejätet wird und Deine Bäume automatisch abgeerntet werden.

Business Model: Gameloft



- Publisher and developer
 - mobile games
 - console games
- Develops for
 - Java, Brew, Symbian
 - WiiWare and DS, HTML5, Smart TVs
 - Microsoft's Xbox LIVE Arcade, PC, Mac
 - Apple's iPod, iTouch and iPhones



Business Model: Gameloft




- 28 studios
- 5,000 developers
- 1,000 cell phones models supported
- 208.3 million € sales in 2012

Business Model: CryTek



“From AAA Retail to AAA Online”

- Product: Box vs. Service
- Gamers: Who will pay?
- Process: Gold Master vs. Open Beta+

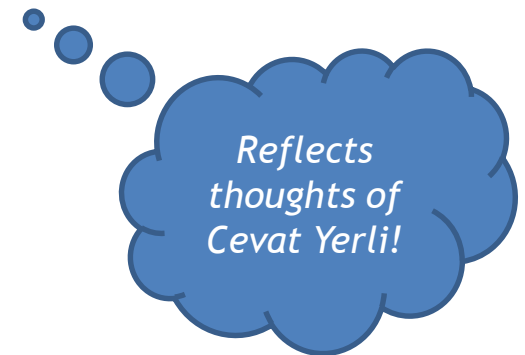


*Reflects
thoughts of
Cevat Yerli!*

AAA Online: Product Characteristics



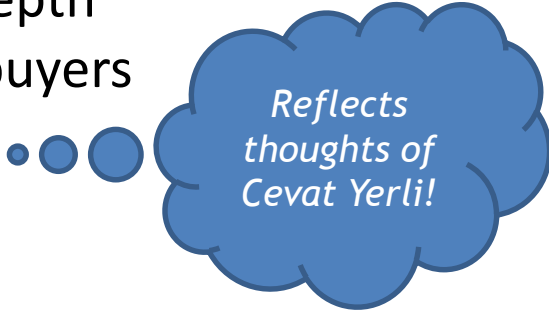
- Communication is key issue
 - The community is always right
 - responsiveness
- Iterate forever (almost)
- Path to fun is critical
 - Instant fun vs. learning curve
- Virtual goods vs. boxed game



AAA Online: Gamers



- SHEEP (90-95 of 100)
 - Love shiny content, enjoy game horizontally
 - Do not dig deep into levels, features or difficulty
 - Make up the community - both in demographic and size
- WOLVES (4-9 of 100)
 - Fans, dig vertically into game & appreciate depth
 - Enjoy online games in the same way as box buyers
 - Spend money to save time, not to dress up
- WHALE (0-1 of 100)
 - Wealthy, spends \$\$\$ per month to show off
 - Wants to get everything quick, spends also to speed up
 - Buys everything contributes most to *avg. revenue / user* (ARPU)




Reflects
thoughts of
Cevat Yerli!

Where to go?



- Almost every AAA retail game can be transformed into a F2P game, in-game economics
- If not from scratch F2P, establish hybrid solutions now
- The minimum: Prepare retail release for follow up F2P



*Reflects
thoughts of
Cevat Yerli!*

Agenda



- Business of Games
- Age ratings

Entertainment Software Rating Board (ESRB)



- For interactive entertainment industry
 - North America
 - Non-profit, self-regulatory
- Goals
 - Assignment of ratings
 - Enforcement of advertising guidelines
 - Help in ensuring online privacy practices

ESRB Ratings Process (1)



- Ratings Process
 - in final stages of development
 - prior to a game being released
- Publishers submit
 - responses to ESRB questionnaire
 - supplementing with lyric sheets, scripts, etc.

Pan European Game Information (PEGI)



- European “ESRB”
- Fully supported by the European Union
- Focus on protection of minors
 - Does not rate challenge or educational value



PEGI Ratings



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)



- German institution
 - based on the law on protection of minors
 - very strict in Germany (e.g. mail order)
- Games w. USK rating are sold in AT & CH
 - Although PEGI is used there
 - Just one version with German translation





- Games considered “jugendgefährdend”
 - Are not rated by the USK but by the “Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien”
 - Get on a list of media harmful for minors
 - Cannot be advertised in stores and media or sold to minors
- Criteria

“... vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen (1) Gewalthandlungen, insbesondere Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder (2) Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.”

Assignment



- Readings
 - The Ups And Downs Of The Casual Gaming Market (tsa)
- Watch
 - How Hard could it be - The Story of a cinematic by Brian Kindregan (Blizzard Entertainment)
- Downloads on the web page