

Trends im Onlinegaming

Wohin sich die Browserspiele entwickeln

dah

09.03.2010 16:11



Der französische Anbieter von browserbasierten Onlinespielen **Owlient** hat den Gamingmarkt analysiert und sieht für die Zukunft sechs zentrale Trends.

1. Konsolidierung

Derzeit ist der Markt der Spieleanbieter sehr zersplittert. Dies wird sich mittelfristig ändern, da die großen, etablierten und markterfahrenen Unternehmen ihre Position ausbauen werden. Dabei werden die neuen kleinen

Softwareschmieden sich immer weniger alleine behaupten können.

2. Starkes Wachstum

Das Segment elektronische Gelegenheitsspiele bleibt auch weiterhin ein Wachstumsmarkt. Vor allem die Browserspiele werden sich hier als Wachstumstreiber beweisen. Allein in Deutschland wurden damit im vergangenen Jahr 540 Millionen Euro umgesetzt.

3. Browsergames verdrängen PC-Spiele

Konventionelle Spiele für den Computer oder die Spielkonsole werden künftig an Bedeutung verlieren. Im Gegenzug steigt die Verbreitung von Massively Multiplayer Online Games an. Allerdings werden der Erfolg und das Wachstumspotential des Onlinegamings dazu führen, dass auch klassische Spielehersteller verstärkt in dieses Marktsegment drängen.

4. Businessmodelle ändern sich

Auch auf Anbieterseite erwartet Owlent strukturelle Veränderungen. Im Markt der Browserspiele sind heute vielfach noch Publisher und Entwickler ein und dasselbe Unternehmen. In Zukunft wird sich hier wie im klassischen Spielmarkt eine deutliche Trennung entwickeln.

5. Wachsende Themenvielfalt

Das Spieleangebot wird sich in den kommenden Monaten weiter erhöhen. Dabei wird sich auch die Konkurrenzsituation bei einzelnen Spielen verschärfen. Für bestimmte thematische Bereiche wird es in Zukunft mehrere Spieleanbieter geben, die in starker Konkurrenz zueinander stehen.

6. Trend zum Micropayment

Obwohl heute noch rund 80 bis 90 Prozent der Besucher von Onlinespieleplattformen nur kostenlose Features nutzen, wird Micropayment immer wichtiger. Für kleinste Beträge lassen sich virtuelle Güter wie Erweiterungen oder zusätzliche Features freischalten. Der Vertrieb dieser Angebote wird künftig die zentrale Einnahmequelle für Spieleentwickler und -Publisher.