Online-gaming als Wirtschaftsfaktor

Von Nicole Scheeren

Gliederung

1. Einführung und Begriffsklärung
2. Geschichtliches
3. HowTo-Pro-Gamer
4. Spieleindustrie als Teil der Wirtschaft
5. Weiterführende Gedanken

Einführung und Begriffsklärung

- Liste:

  ESL, F2P, carry, tank, sup, NPC. Pots, PvP. farm, skillshot, headder, gank, diven, countern, miss, dodgen, feeden, kd, cd, cdr, mr, pro, imba, multiplayer, singleplayer, ranked, elo

Begriffsklärung

- Game
- F2P vs P2W
- ESL
- Progamer und elo

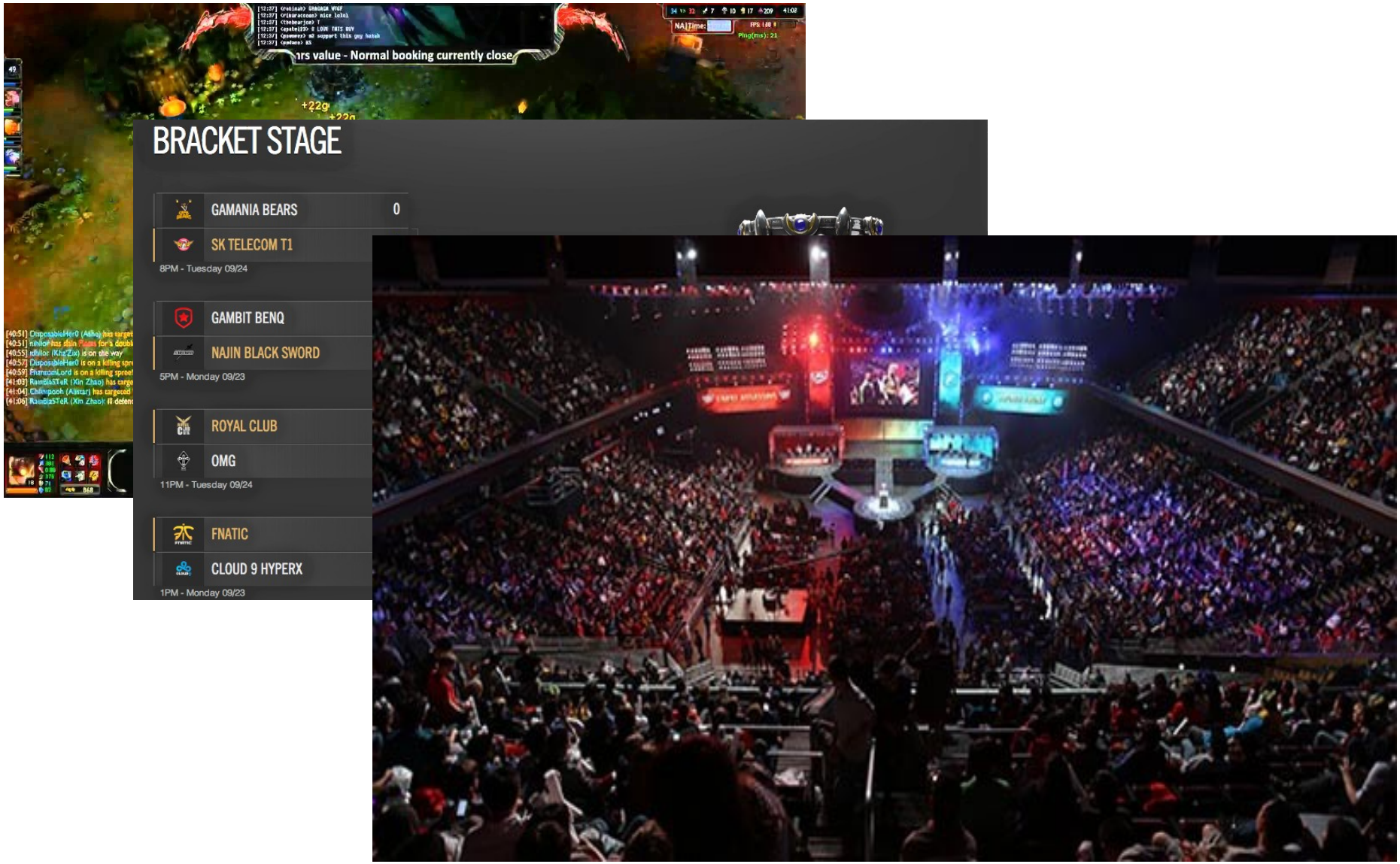
Geschichtliches

- Das erste PC-Spiel: 1947
- Das erste online-Spiel: 1997
- Die ersten Turniere: 1995
- Großer kommerzieller Durchbuch: 1999

How-To-Pro-Gamer

- Am Beispiel League of Legends

LoL


BRACKET STAGE
GAMANIA BEARS
0
SK TELECOM T1
8PM - Tuesday 09/24
GAMBIT BENQ
NAJIN BLACK SWORD
5PM - Monday 09/23
ROYAL CLUB
OMG
11PM - Tuesday 09/24
FNATIC
CLOUD 9 HYPERX
1PM - Monday 09/23

Preisgelder

- League of Legends Season 3 Championships:

  - 1. Platz 1 000 000 $
  - 2. Platz 250 000 $
  - 3.- 4. : 150 000 $
  - 5.- 8. : 75 000 $
  - 9.- 10.: 45 000 $
  - 11.-12.: 30 000 $
  - 13.-14.: 25 000 $

http://www.esportsearnings.com/tournaments

Spieleindustrie als Teil der Wirtschaft

- 2014 setzte die Spieleindustrie weltweit etwa 100 Mrd. US-Dollar um
- Durch gesamtwirtschaftliche Schwierigkeiten auch 2013 Einbrüche in Spieleindustrie
- Trotzdem: Markt der F2P-Games boomt

Spieleindustrie als Teil der Wirtschaft

- In Deutschland: Einzelhandel immer noch wichtigster Vertriebsweg (machen 88% des Umsatzes aus)
- Trotzdem steigt die Beliebtheit der digitale Vertriebswege wie:

Steam oder Origin

Weiterführende Gedanken

- Wie wird sich die Branche zukünftig entwickeln? Immer mehr „trash“-F2P oder doch wieder hin zu hochpreisigem „HighEnd“? (Pro und Contra)
- Wie ernst sollte man Progamer nehmen? Bald mit Fußball auf gleichem Stand? (vgl. Korea)
- Welchen Einfluss können solche Entwicklungen auf den Menschen haben? (Stichwort: „Killerspieler“-Debatte)

Laufen wir bald alle Amok oder stärkt das Spielen mit Mitspielern weltweit den Menschen geistig sogar?