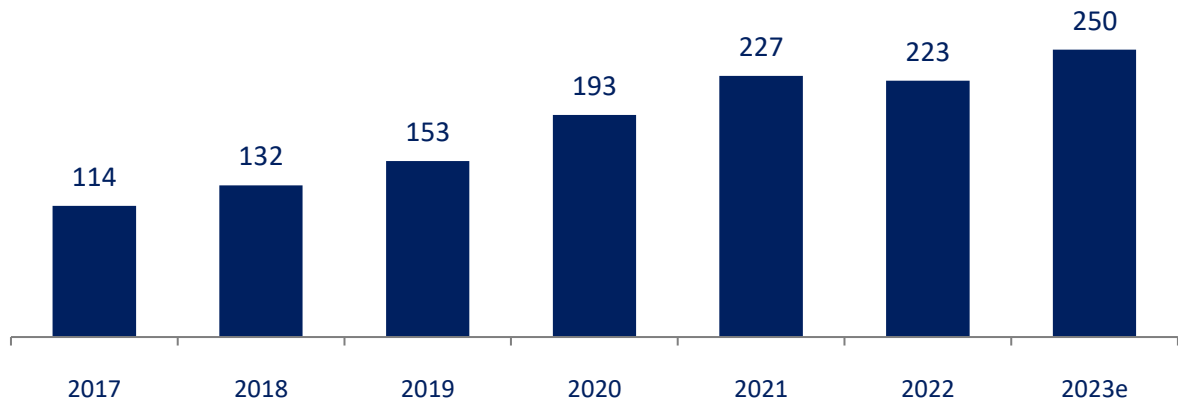


Chart der Woche vom 14.05 2024

Weltweite Gaming-Umsätze

In Mrd.\$, Quelle: Statista Market Insights

2023e: erwarteter Umsatz



Computerspiele werden erwachsen

Die globale Industrie für Computerspiele ist längst keine Spielsache mehr. Mit für 2023 geschätzten fast 250 Mrd.\$ Umsatzvolumen weltweit hat sie sich als Branche mit hoher Reichweite etabliert. 65% der US-Bürger spielten laut einer Online-Umfrage im Juli 2023 der ESA (Entertainment Software Association) beispielsweise Computerspiele, im Schnitt beachtliche 13 Stunden pro Woche.

Für Spieler und Spiele-Fans war 2023 ein tolles Jahr. Alle Konsolen durften sich über spannende neue Blockbuster-Titel freuen. Das größte Spiele-Ökosystem der Welt, Roblox, hat in den 12 Monaten zum 3. Quartal 2023 die Anzahl aktiver Nutzer um 70 Mio. auf 350 Mio. und die Anzahl gespielter Stunden von monatlich 4,6 Milliarden auf 5,6 Milliarden gesteigert. Wichtige neue Spiele wie „Monopoly Go!“ und „Honkai: Star Rail“ haben den aufstrebenden Markt der mobilen Spiele aufgemischt.

Nach zweieinhalb Jahren knapper Verfügbarkeit war es trotz anhaltender Engpässe bei der Beschaffung für den Verbraucher endlich möglich, alle führenden Konsolen, auch Playstation 5 und Xbox S/N, sowie die besten Grafikkarten für PC-Spiele zu bekommen. Wichtige Zukunftsträger der Industrie, neue VR-Brillen wie „Meta Quest 3“ oder Playstation „VR2“, wurden an den Markt gebracht. Nvidia, die mit der Herstellung von Grafikkarten für Computerspiele groß geworden ist, stieg dank künstlicher Intelligenz zu einem der größten Entwickler von Grafikprozessoren auf. Um die eigene Marktposition zu stärken, hat Microsoft für den Spieleentwickler Activision Blizzard beeindruckende 69 Mrd.\$ bezahlt.

Doch am besten zeigt sich die steigende gesellschaftliche Relevanz der Computerspiele an dem Erfolg der Hollywood- und Streaming-Adoptionen bekannter Spiele: „Super Mario Bros. Film“, ein Kinofilm auf Basis des gleichnamigen Konsolen-Klassikers von Nintendo, hat im Kino 1,4 Mrd.\$ eingespielt. Die Serie „The Last of Us“ basierend auf dem gleichnamigen Playstation Spiel, hat bei der Verleihung der prestigeträchtigen Emmy Awards abgeräumt (25 Nominierungen und 8 Awards).

Erfolg ist nicht gleich Ertrag

Dennoch läuft nicht alles rund im Spieleland: in der Industrie ist gar von Krise die Rede. Restrukturierungen sind bei den führenden Spiele- und Konsolenfirmen auf der Tagesordnung. In 2023 wurden ca. 10.000 Jobs abgebaut, bis Februar 2024 kamen weitere 7.800 Entlassungen dazu. Eine Reihe angekündigter neuer Titel ist abgesagt worden und viele Spieleentwickler arbeiten nicht mehr profitabel.

Eine Ursache für die Probleme ist das veränderte wirtschaftliche Umfeld. Das zehn Jahre dauernde starke Wachstum der Branche hat sich seit 2020 abgeschwächt. Viele Entwickler müssen ihre Kapazitäten nun zurückfahren. Inflation und die „Sonderkonjunktur“ rund um Künstliche Intelligenz verknappen die Fachkräfte und treiben die Lohnkosten in die Höhe. Finanzierungen sind teurer geworden und sind ebenfalls nicht mehr einfach zu bekommen. Der Zufluss von Wagniskapital in die Branche hat sich in den USA seit 2021 nahezu halbiert. Kapitalgeber suchen oft eher sichere und kalkulierbare Investitionen, diese sind allerdings in den etablierten Titeln zu finden. So waren es lediglich drei Top-Spiele: „Call of Duty“, „Grand Theft Auto“ und „Red Dead Redemption“, welche die Liste der bestverkauften Spiele zwischen 2009 bis 2022 angeführt. Junge, innovative Spieleentwickler haben dagegen kaum Zugang zu Finanzierung.

Gleichzeitig ist die Komplexität moderner Spiele geradezu explodiert. In den 90-er Jahren waren Top-Spiele nur einige Dutzend Megabyte groß. Aktuelle Blockbuster wie „Final Fantasy XV“ können sogar 400 Gigabyte Speicherbedarf übersteigen – ein Wachstum um den Faktor 10.000. Die Komplexität treibt die Entwicklungskosten in die Höhe, sie können bei neuen Konsolen-Titeln bis zu 500 Mio.\$ erreichen. Allein der Dreh der Video-Sequenzen ist somit oft mit größeren Hollywood-Produktionen vergleichbar.

Die Kombination von Risikoscheue, steigenden Kosten und weniger Wachstum verschärft den Kampf um Marktanteile. Ein Effekt ist die Konzentration auf wenige bewährte Blockbuster. Ein anderer Effekt ist Konsolidierung. Hoffnungsträger der Branche sind neue Technologien wie künstliche Intelligenz und virtuelle Realität, ob sich diese Hoffnungen erfüllen, muss sich allerdings noch zeigen.

Wichtige Hinweise

Die in diesen Publikationen enthaltenen Informationen stellen keine individuelle Anlageberatung dar, sondern geben in ihrer Eigenschaft als Werbung lediglich allgemeine Anregungen für mögliche Geldanlagen. Sie können nicht als Angebot aufgefasst werden, Kapitalanlagen zu kaufen, zu verkaufen oder zu deren Kauf oder Verkauf aufzufordern. Die zur Verfügung gestellten Informationen sollen lediglich eine selbständige Anlageentscheidung des Kunden erleichtern und ersetzen nicht eine anleger- und anlagegerechte Beratung.

Haftungsausschluss

Die TARGOBANK stellt Ihnen diese Informationen als Service und unverbindlich zur Verfügung. Sie sind sorgfältig und nach dem letzten verfügbaren Stand zusammengestellt. Eine Gewähr für die Zuverlässigkeit, Vollständigkeit und Richtigkeit der Inhalte übernimmt die TARGOBANK jedoch nicht, und die TARGOBANK haftet nicht für etwaige Schäden oder Verluste, die Ihnen direkt oder als Folgeschäden aus der Verwendung besagter Informationen entstehen.

Anlagen in die auf dieser Internetseite vorgestellten Produkte sind keine Bankeinlagen und sind nicht durch die TARGOBANK oder den Einlagensicherungsfonds garantiert. Die Performance der Vergangenheit lässt keine Rückschlüsse auf die zukünftige Wertentwicklung zu. Der Wert solcher Anlagen unterliegt den Schwankungen des Marktes, welche zum ganzen oder teilweisen Verlust des Investments führen können. Der Erwerb solcher Produkte ist mit Kosten/Gebühren verbunden. Für den Vertrieb der vorgestellten Produkte erhält die TARGOBANK möglicherweise Provisionen der Produktgeber.

Hinweis auf mögliche Interessenkonflikte

Die Verfasser der jeweiligen Publikation, aber auch die TARGOBANK bzw. deren Organe, Führungskräfte sowie Mitarbeiter halten möglicherweise Anteile oder Positionen an Wertpapieren oder Finanzprodukten, die Gegenstand der Publikationen sind. Die Verfasser der Publikationen bzw. die TARGOBANK können daher auch ein Geschäft in einem Finanzinstrument getätigt haben, das Gegenstand einer Publikation ist. Die TARGOBANK hat in Übereinstimmung mit den gesetzlichen und aufsichtsrechtlichen Regelungen interne organisatorische Vorkehrungen getroffen, um Interessenkonflikte bei der Erstellung und Weitergabe der Publikationen soweit wie möglich zu vermeiden.