

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	IX
Tabellenverzeichnis	X
Abkürzungsverzeichnis.....	XI
1. Einleitung.....	1
2. Der Markt für Video- und Computerspiele.....	5
2.1. Der Markt für Spielehardware.....	10
2.1.1. Der Konsolen-Hardware-Markt	10
2.1.2. Der PC-Hardware-Markt	13
2.2. Der Markt für Spielesoftware.....	15
2.2.1. Der Konsolen-Software-Markt	17
2.2.2. Der PC-Software-Markt.....	19
2.3. Nutzungsverhalten (...).....	20
2.4. Einordnung von Online-Spielen	23
3. Fallstudien.....	33
3.1. Methodik.....	36
3.1.1. Auswahl der Fälle	36
3.1.2. Datensammlung	41
3.1.3. Struktur der Fallstudien	42
3.2. Lineage	45
3.3. EverQuest	53
3.4. Final Fantasy XI	63
3.5. Yohoho! Puzzle Piraten.....	73

4. Ergebnisse.....	81
4.1. Der Produkt-Nutzen von Online-Spielen.....	82
4.1.1. Originärer Nutzen.....	83
4.1.2. Derivativnutzen	91
4.1.2.1. Direkte Netzeffekte.....	91
4.1.2.2. Indirekte Netzeffekte	93
4.2. Die Problematik eines Systemwechsels.....	95
4.3. Verkaufsförderungs-Maßnahmen der Hersteller	97
4.4. Kritische Würdigung	99
5. Schlussbetrachtung und Ausblick.....	105
Appendix A: Partnerprogramm Puzzle Piraten	109
Literatur- und Quellenverzeichnis	111

Abbildungsverzeichnis

Abb. 2-1: Einordnung der Märkte (...)	7
Abb. 2-2: Akteure der Video- und Computerspieleindustrie	8
Abb. 2-3: Zyklen der Konsolenspieleindustrie	12
Abb. 2-4: Weltweiter Marktanteil (...)	16
Abb. 2-5: In den USA meistverkaufte Spiel-Genres (...)	21
Abb. 2-6: Einordnung des Marktes für Online-Spiele	25
Abb. 2-7: In den USA meistverkaufte Online-Spiel-Genres (...)	27
Abb. 3-1: Abonnement-Zuwachs von MMOGs (...); ≥ 150.000	38
Abb. 3-2: Abonnement-Zuwachs von MMOGs (...); ≤ 600.000	39
Abb. 3-3: Abonnement-Zuwachs von MMOGs (...); ≤ 120.000	40
Abb. 3-4: Lineage: Screenshot der Spieloberfläche	48
Abb. 3-5: Everquest: Screenshot der Spieloberfläche	57
Abb. 3-6: Final Fantasy XI: Screenshot der Spieloberfläche	66
Abb. 3-7: Yohoho! Puzzle Piraten: Screenshot (...)	77
Abb. 4-1: Originärer Nutzen von Online-Spielen	84
Abb. 4-2: Konzeptioneller Rahmen für den Erfolg (...)	101

Tabellenverzeichnis

Tab. 2-1: Idealtypen von MUD-Nutzern	30
Tab. 3-1: Relevante Situationen für verschiedene (...)	34
Tab. 3-2: Struktur der Fallstudien.....	44