

# Produktmanagement in Videospiele

Im Fokus: deutsche PC Indie Games 2014

---

Vortrag an der OTH Amberg-Weiden, 15.4.2015  
Pixel-Träume: Indie, Mobile und Serious Games  
<http://www.oth-aw.de/>

Christian Dickert  
[christian.dickert@gmx.de](mailto:christian.dickert@gmx.de)  
<http://www.linkedin.com/in/chrisdickert>  
<http://www.games-bavaria.com/mentor/>

# Indie Arena Mega Trailer

<http://www.youtube.com/watch?v=m4jTX4UHygw>



# Zur Person – Christian Dickert

- Diplom Wirtschaftsinformatik an der Uni Regensburg  
Schwerpunkt Software Engineering, Abschluss Januar 2000
- 2000-2003 – Software AG Stuttgart: Projektleiter FleetBoard
- 2003-2010 – Siemens Healthcare Erlangen:  
Projektmanager, Training, technische Dokumentation
- 2011-2013 – dreamfab Nürnberg: Creative Director
- Seit 2014 – Freelancer: IT Services, Projektmanagement,  
Produktmanagement, Consulting
- Roter Faden: Produktmanagement
  - Tätigkeit an der Schnittstelle zwischen Projektkunde und ausführendem Team, mal auf ausführender Seite und mal auf Kundenseite
  - Umsetzen von Projekten von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt, und weiter hinein in den Produktlebenszyklus

# Spiele 2011

- Demolition Dash (mit Chimera Entertainment)
- Happy Hills (mit Chimera Entertainment)
- Saving Yello (mit Tactile Entertainment)
- The Lost Shapes (mit RockAByte)

# Spiele 2012

- Word Wonders (mit Chimera Entertainment)
- Zen Shapes (mit RockAByte)
- Chasing Yello (mit Tactile Entertainment)

# Spiele 2013

- Happy Hills 2 (mit Chimera Entertainment)
- Chasing Yello Friends (mit Tactile Entertainment)
- Tridek: Creatures of Galena (closed beta – mit Bit Barons)
- tba (fertiggestellt aber unveröffentlicht – mit Reality Twist)
- tba (fertiggestellt aber unveröffentlicht – mit Zeitland)

# Spiele 2014

- Hero Zero Splashtime (Softlaunch Q1 2015 – für Playata)
- Beatbuddy HD (für Threaks)
- Globosome (für Navel)
- Dino Bunker Defense (für Electricseed Games)
- Astroslugs (Marmalade Version – für Bit Barons)
- Galileo: Das Quiz (für NeoBird)
- Laser Match (für Klaus Ullrich)
- Lux3 (Studentenprojekt – für Team Schadenfreunde)
- Bullet Time Racing (Prototyp – für Aesir Interactive)

# Spiele 2014 (cont.)

- Das Tal (mit Fairytale Distillery)
  - <http://www.das-tal-game.com/>
- Submerge (mit Icebird Studios, Aesir Interactive, Bit Barons)
  - <http://submerge-game.com/>
- Jerry McPartlin: Rebel With A Cause (mit bluebox interactive)
- Mobile Browser / HTML5 basiert (mit NeoBird)
  - Monster Smack
  - Clockwork Puzzle
  - Zombie Apocalypse



# 2014 – was noch?

- 2 Förderungen vom FFF Bayern
- Mentor für Games Bavaria / Werk1 München
- Engagement in der Lehre (hier bin ich)
- Zusammenarbeit mit André Bernhardt / Indie Advisor
- Mitwirkung bei Indie Outpost und Indie Arena
- Teilnahme an Messen und Veranstaltungen in London, Paris, Amsterdam, Berlin, Köln, Düsseldorf, München

# Produktmanagement

- Begriffsklärung
- Ablauf
- Fragestellungen
- Markteinschätzung
- Im Fokus: PC Indie Games
- Zusammenfassung

# Produktmanagement

- **Begriffsklärung**
- Ablauf
- Fragestellungen
- Markteinschätzung
- Im Fokus: PC Indie Games
- Zusammenfassung

# Produktmanagement – Begriffsklärung

- Produktmanagement vs. Projektmanagement
- **Projektmanagement** umfasst die Planung und Steuerung sowie das Berichtswesen innerhalb eines Projekts
- **Produktmanagement** beginnt schon lange vorher mit der ersten Produktidee und endet lange danach mit dem Abschluss des Produktlebenszyklus, und kann für ein einzelnes Produkt mehrere Projekte umfassen
- Einstiegspunkte für weitere Infos:
  - <http://de.wikipedia.org/wiki/Produktlebenszyklus>
  - <http://de.wikipedia.org/wiki/Stage-Gate-Modell>
  - <http://de.wikipedia.org/wiki/7-S-Modell>
  - <http://de.wikipedia.org/wiki/Produktmanagement>
  - <http://de.wikipedia.org/wiki/Projektmanagement>

# Produktmanagement

- Begriffsklärung
- **Ablauf**
- Fragestellungen
- Markteinschätzung
- Im Fokus: PC Indie Games
- Zusammenfassung

# Produktmanagement – Ablauf

- Produktidee →
- Was? Produktdefinition: High Concept / Lastenheft / MRS →
- Entwicklungsprojekt
  - Wie? Projektdefinition: GDD / Pflichtenheft / ERS / FS / DS →
  - Projektstart →
  - Projektmeilensteine →
  - Projektabschluss →
- Vermarktungsprojekt
  - Veröffentlichung / Markteinführung →
  - Vermarktung im Lebenszyklus →
  - Weiterentwicklung im Lebenszyklus (ggf. weitere Projekte) →
  - Phase-out

# Von der Idee zur Produktdefinition

- Ideenfindung
  - vorgeschalteter Auswahlprozess
  - Rahmenbedingungen: Vision/Mission, Marktrecherche, Produktportfolio, vorhandene Skills/Tools/Zeit/Budget
  - **Resultat:** Produktidee gefunden, soll umgesetzt werden
- Produktdefinition
  - die richtigen Fragen stellen und Entscheidungen herbeiführen um diese zu beantworten
  - **Resultat:** High Concept / Lastenheft / Market Requirement Specification
  - **Test:** Elevator Pitch

# Produktmanagement

- Begriffsklärung
- Ablauf
- **Fragestellungen**
- Markteinschätzung
- Im Fokus: PC Indie Games
- Zusammenfassung



# Fragestellungen – Produktkategorie?

- Computerspiel (digital download / boxed)
- Heimkonsolen Spiel (digital download / boxed)
- Handheldkonsolen Spiel (digital download / boxed)
- Mobiles Spiel
- Browserspiel (PC / Mobile Browser) – free-to-play / casual
- Social / Casino Game
- Werbespiel
- Lernspiel / Serious Game / Gamification
- Kinderspiele / Jugendspiele
- Augmented Reality / Location-based
- Virtual Reality / Simulation
- Hybrides Spiel
- Retro Game
- Experimentelles Spiel / Kunstwerk

# Fragestellungen – Marktsituation?

- **Vorsicht:**
  - Zeit vergeht zwischen Produktidee und Markteinführung
  - regional / landesspezifisch
- **Kristallkugel benötigt:**
  - (disruptive) Änderungen der Marktsituation rechtzeitig antizipieren
  - Prognose auf Basis von Vergangenheitsdaten unzuverlässig weil Datenbasis meist unvollständig
  - Werde zum Insider: Immer präsent sein, Fragen stellen, nachbohren, den Dingen auf den Grund gehen
  - Über den Tellerrand: Lerne von anderen Marktsegmenten / Branchen

# Fragestellungen – Zielgruppe?

- Core / Bridge / Mid-core / Casual Gamer
- Hobby oder Zeitvertreib
- Bartle Player Types
- Altersgruppen
- Geschlecht (männlich / weiblich)
- Soziale Schichten (Bildungsniveau, Einkommen)
- Länder (Sprachen, Kulturen, Eigenheiten)
- Vorsicht: Schnittmengen vs. Vereinigungsmengen

# Fragestellungen – Genre?

- Multiplayer vs. Singleplayer:
  - MMO, Online Multiplayer, Lokaler Multiplayer
  - PvP, PvE, Koop
- Genre: Action, Puzzle, Strategie, Sport, Rennspiel, Simulation, Rollenspiel, Adventure, Musikspiel
- Subgenre – z.B. für Strategie:  
Globalstrategie, Rundenstrategie, Rundentaktik, Echtzeitstrategie, Action RTS, MOBA, Aufbauspiel, Wirtschaftssimulation, Manager

# Fragestellungen – Zielplattformen?

- PC (Windows, Mac OS, Linux)
  - Marketplaces (Steam, Desura, GamersGate, GOG)
- Heimkonsolen (PS4, XBOne, Wii U)
- Handheldkonsolen (PS Vita, 3DS)
- Mobile Endgeräte
  - Android, iOS, Windows Tablets, WP8 Smartphones
  - Marketplaces (Google Play, Amazon, Hersteller, regional)
- Web Browser (PC / Mobile)
- Smart TV / HbbTV
- Smart Watches / Wearables
- Custom Hardware / Installationen

# Fragestellungen – Eingabemethoden?

- Maus, Tastatur
- Gamepad
- Touch (wie genau?)
  - Single-touch, multi-touch
  - Line-drawing
  - Gesten
  - Accelerometer
- Motion Controller / Kinect
- VR Controller (z.B. für Oculus Rift, Sony Project Morpheus)
- Eye Tracking / Head Tracking
- Schrittzähler, Pulsmesser etc.

# Fragestellungen – Technologien?

- Client Middleware, z.B.
  - Unity3D
  - Unreal
  - Marmalade / cocos2d-x
- Browser, z.B.
  - Flash und Derivate
  - HTML5
- Server, z.B.
  - Photon, daoplatform, etc.
  - NodeJS
- Externe Services, z.B.
  - für Payment, Werbung, A-B Testing, Analytics Tracking, Social Features, Cloud Features
- Plattformspezifische Services, z.B.
  - Steamworks SDK, Konsolen Devkits, iOS StoreKit, Google Play Game Services

# Fragestellungen – Monetarisierung?

- Premium
- Freemium
- Free-to-play
- Subscription
- Carrier / Produkthersteller Deals
- Gar keine



# Weitere Fragestellungen

- Welches Team, Skills, Rollenverteilung?
- Welcher Zeitrahmen?
- Welches Budget?
- Wie finanziert, z.B. Fördergelder, Crowd Funding, Crowd Investing, Investoren, VC Funding, Publisher?
- Welches Vertriebsmodell?
- Welcher Produktlebenszyklus?
- Welche Länder, welche Sprachen?

# Produktmanagement

- Begriffsklärung
- Ablauf
- Fragestellungen
- **Markteinschätzung**
- Im Fokus: PC Indie Games
- Zusammenfassung

# Marktsegmente – eine Einschätzung

- **„Spiele für Spieler“**
  - Fans / Hobby: Selbstverständnis, organisiert
  - Spiele-Hardware: Spiele-PC, Konsolen, Handhelds
  - Distributionskanäle: z.B. Steam, GoG – Stichwort Patches!
  - Special Interest Medien: Twitch, Let's Play, Games Presse
- **„Spiele für Nicht-Spieler“**
  - Zeitvertreib / Unterhaltung
  - Generische Hardware: PC, Tablet, Smartphone
  - Komfort, Convenience orientiert
  - Allgemeine Medien, Stammkundenverhalten, Social Graph

# Marktsegmente – die „Klassiker“

- **„Spiele für Spieler“** (Fans / Hobby)
  - **AAA und AA Spiele:** PC und Konsole (digital und boxed)
    - Sonderfall: 1st-/2nd-party Konsolenspiele (Sony, Microsoft, Nintendo)
    - international: z.B. EA, Activision Blizzard, Ubisoft, Take 2, Bethesda, Square Enix, Sega, Konami, Capcom, Bandai Namco
    - Mittlere / große Entwicklungsstudios in DACH (Auswahl):  
Ubisoft Blue Byte / Related Designs, Crytek, Deck13, keen Games, Piranha Bytes, Black Forest Games, Limbic Entertainment, Spröing, Reaktor / Nuklear / Nukkdogg, Noumena Studios, Grimlore Games, Daedalic West, Rockfish Games, Egosoft

# Blue Byte – Düsseldorf

- Assoziiert:
  - Eigentümer: Ubisoft
  - Related Designs – Ubisoft Studio Mainz
- Zuletzt:
  - Might & Magic Heroes Online
  - ANNO: Erschaffe ein Königreich

# Crytek – Frankfurt a.M.

- Entwickelt (Auswahl):
  - Crysis Reihe, Warface, Ryse, Far Cry, X-Isle Tech Demo

# Deck 13 – Frankfurt a.M.

- Entwickelt (Auswahl):
  - Ankh Reihe, Jack Keane Reihe, Haunted, Venetica, Black Sails, Blood Knights, Tiger and Chicken
- Zuletzt: Lords of the Fallen
  - <http://store.steampowered.com/app/265300/>
  - <http://lordsofthefallen.com/>



See the trailer



## Metascore

Mixed or average reviews  
based on **36 Critics**

**Summary:** Lords of the Fallen is a hardcore featuring an advanced combat systems and skill trees. Set in a richly created fantasy wo Gods have failed mankind, players will take a human named Harkyn who sets out on a c against an... [Expand](#) ▾

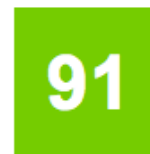
## Dark Souls II PC

[Bandai Namco Games](#) | **Release Date:** Apr 25, 2014  
Also On: [PlayStation 3](#), [Xbox 360](#)

Summary

Critic Reviews

User Reviews



## Metascore

Universal acclaim  
based on **36 Critics**

**Summary:** Dark Souls II brings the franchise's renowned difficulty & gripping gameplay innovations to both single and multiplayer experiences.

# Keen Games – Frankfurt a.M.

- Assoziiert:
  - Neon Studios
  - Flaregames
- Zuletzt:
  - Sacred 3
  - Royal Revolt 2



# Piranha Bytes – Essen

- Assoziiert:
  - Eigentümer: Pluto 13 GmbH
- Entwickelt (Auswahl):
  - Gothic Reihe, Risen Reihe
- Zuletzt: Risen 3

# Grimlore Games – München

- Assoziiert:
  - Eigentümer: Nordic Games GmbH
  - Nordic Games Group AB
  - JoWood, The Adventure Company, DreamCatcher Interactive
  - Coreplay
- In Entwicklung:
  - Spellforce 3

# Noumena Studios – Berlin

- Assoziiert:
  - Eigentümer: Kalypso Media
  - Silver Style Studios
- In Entwicklung:
  - Das Schwarze Auge: Demonicon

# Black Forest Games – Offenburg

- Assoziiert:
  - Spellbound Entertainment
- Zuletzt:
  - Dieselstörmers
  - Giana Sisters: Twisted Dreams

# Limbic Entertainment - Langen

- Zuletzt:
  - Might & Magic X: Legacy (für Ubisoft)
  - Might & Magic Heroes VI DLCs (für Ubisoft)
- In Entwicklung:
  - Might & Magic Heroes VII (für Ubisoft)

# Sproing Interactive Media – Wien

- Entwickelt (Auswahl):
  - Asterix & Friends
  - Silent Hunter Online (mit Ubisoft)
  - Panzer Tactics HD (mit bitComposer)
- Zuletzt:
  - Sigils: Battle for Raios (mit Gameforge)

# Reaktor Studios – Hannover

- Assoziiert:
  - Reaktor Media Holding GmbH
  - Nuklear UG
  - Nukldogg GmbH
- In Entwicklung:
  - Toxikk

# Daedalic West – Düsseldorf

- Assoziiert:
  - Eigentümer: Bastei Lübbe
  - Daedalic Entertainment
- In Entwicklung: tba



# Rockfish Games - Hamburg

- Assoziiert:
  - Fishlabs Entertainment
- In Entwicklung: tba

# Egosoft – Würfeln

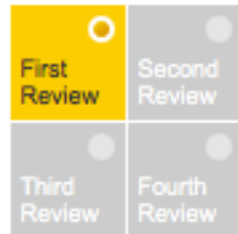
- Entwickelt (Auswahl):
  - X Reihe (mit Deep Silver)

# Marktsegmente – die „Klassiker“

- **„Spiele für Spieler“** (Fans / Hobby) cont.
  - **Adventures:** auf PC (digital und boxed) und mobilen Geräten
    - international: Telltale Games, Dontnod Entertainment, Quantic Dream
    - DE: Daedalic, KING Art, Studio Fizbin, Animation Arts
  - **Budgetspiele:** primär auf PC (digital und boxed)
    - z.B. Wimmelbildspiele: Mystery of Neuschwanstein
    - z.B. Simulationen: Die Seenotretter, Train Simulator 2015, OMSI 1 + 2, Euro Truck Simulator 1 + 2
    - DE: Astragon / Rondomedia, UIG Entertainment, Conworld.biz

# Die Seenotretter – Reality Twist

- <http://store.steampowered.com/app/274010/>
- <http://www.ship-simulator-maritime-sar.com/>



## Metascore

No score yet  
based on **1 Critic**

Awaiting 3 more reviews

# Marktsegmente – die „Newcomer“

- **„Spiele für Spieler“** (Fans / Hobby) cont.
  - **Free-to-play Core Games:** primär auf PC (digital, Steam + weitere), seltener auf Konsolen (PSN, XBLA)
    - MOBAs (League of Legends, DotA, HotS)
    - Wargaming.net (World of Tanks)
  - **Indie Games:** primär auf PC (digital, Steam + weitere), seltener auf Konsolen (PSN, XBLA, WiiWare) und auf mobilen Geräten

# Marktsegmente – „für die breite Masse“

- **„Spiele für Nicht-Spieler“ (Zeitvertreib)**
  - **Free-to-play Mobile Games**
    - international: Supercell, King.com, GungHo, LINE, EA, Bandai Namco, Gamevil, GREE, Sega, Square Enix, Kabam, Zynga, DeNA, Gameloft, Gumi, Glu, Storm8, Disney, Big Fish Games, Konami, Nexon, Rovio
    - DE: Goodgame Studios, Flaregames, Wooga, Xyrality, Innogames, Handygames, Deep Silver Fishlabs, Ubisoft Blue Byte, King.com, Aeria Games Europe (ProSiebenSat.1)
    - Sonderfall Auftragsarbeiten: z.B. Angry Birds Epic, Travian Mobile, ANNO: Erschaffe ein Königreich
  - **Free-to-play Browser / Facebook Games: PC und Mobile**
    - DE: Bigpoint, Innogames, Gameforge, Goodgame Studios, Playa Games, Travian Games, CipSoft, Upjers, Playata, Trollgames, Wooga, King.com, Ubisoft Blue Byte

# Produktmanagement

- Begriffsklärung
- Ablauf
- Fragestellungen
- Markteinschätzung
- **Im Fokus: PC Indie Games**
- Zusammenfassung

# Produktlebenszyklus – Indie Games

- Entwicklung
  - Knappes Entwicklungsbudget (vergleichbar A oder B Niveau)
  - Häufig Quersubvention durch Auftragsarbeiten innerhalb oder ausserhalb der Spielebranche
  - Ausgleich durch längere Entwicklungszeit („when it’s done“)
- Produktdefinition oft nicht scharf umrissen
  - Ausgangspunkt bei Start-ups häufig Studentenprojekt
    - Eigentliches Projektziel: dazulernen, sich ausprobieren
  - Tipp: ehrliche Produktdefinition durchführen und klären ob es nicht besser wäre, es dabei zu belassen
  - Alternative: Neuanfang mit frischen Zielsetzungen
- Innovationsprozess für Indie Entwickler
  - Fail fast and iterate – aber wie?
  - Tipp: Game Jams nutzen!



# Produktlebenszyklus – Indie Games

- Primär auf PC: client-based digital
  - Meiste Umsätze über Steam (50-80%)
  - Auch z.B. Desura, GamersGate, GOG, Humble Bundle, eigene Webseite
  - Seltener boxed / retail
  - Möglichkeit der Portierung auf Spielkonsolen und mobile Geräte
- Vermarktung – Alternativen
  - Self-publishing mit minimalem Budget
  - Lizenzvertrag mit Publishing Partner
    - Vorteile: etablierte Prozesse, Skills, Connections, Personal, Budget
    - Nachteil: Kommunikationswege, eigene Agenda

# Produktlebenszyklus – Indie Games

- Self-publishing: Sichtbarkeit generieren durch
  - Steam Sales und Steam Early Access
  - Crowdfunding
  - Presse und Social Media
  - Let's Play Videos und Streams (YouTube, Twitch)
  - Konferenzen, Pitching Events, Messen und Awards
    - Überall einreichen: „Award-Tapete“ sammeln!
    - Auch Preisgelder nicht unterschätzen!
    - Tipp: eigene Spiele überall mit dabei haben und jederzeit herzeigen und pitchen können

# Produktlebenszyklus – Indie Games

- Herausforderungen im internationalen Vergleich
  - Boomende Gründerszenen
    - z.B. in Skandinavien, Israel, San Francisco Bay Area
  - Einfacherer Zugang zu Kapital (Investoren, VC)
  - Einfacherer Marktzugang (Sichtbarkeit, Kontakte, Presse, Events)
  - Einfacherer Zugriff auf Marken (z.B. The Walking Dead)
  - Einfacherer Zugang auf Know-how und Skills
    - Entwicklernetzwerk und Erfahrungsvorsprung, z.B. Indie Fund
    - Viele Indie Entwickler haben zuvor schon an AAA Games oder erfolgreichen Mobile Games gearbeitet
  - Standort Deutschland im globalen Vergleich teuer
  - Staatliche Förderungen in Deutschland gar nicht schlecht, müssen aber noch besser werden

# Produktlebenszyklus – Indie Games

- Beispiel: Content-driven vs. Gameplay-driven
  - Content-Erstellung als Kostentreiber
  - Content-driven Games können anderswo leichter produziert werden
- Möglicher Ausweg: Fokus auf gameplay-driven
  - Multiplayer / PvP
  - Emergent Gameplay / Emergent Narrative
  - Sandbox Gameplay
  - ausgewählte Rogue-like Konzepte
  - Aktuelle Beispiele: Das Tal, Submerge
  - **Ziel:** relativ viel Spielzeit mit relativ wenig Entwicklungsbudget realisieren

# Produktlebenszyklus – Indie Games

- Primärziel: davon leben können
  - PC Markt (noch) nicht ausgeprägt „hit-driven“, d.h relativ breites Mittelfeld von erfolgreichen Spielen
  - Break-even in derzeitiger Marktlage noch recht wahrscheinlich, aber nur wenn alles passt
  - Aber: kann lange dauern – weil primär organisches Wachstum
  - Nur die wenigsten Firmen können sich ein komfortables Finanzpolster für ihr nächstes Projekt aufbauen
- Zukunft ungewiss
  - Steam Prozesse im Wandel, z.B. Greenlight nicht final
  - Zu viele neue Spiele erscheinen monatlich auf Steam
  - Marktsättigung absehbar („pile of shame“)

# Beatbuddy – Threaks

- <http://store.steampowered.com/app/231040/>
- <http://beatbuddy.com/>
- Best of App Store 2014 in 7 Ländern



[See the trailer](#)



## Metascore

Generally favorable reviews  
based on **20 Critics**

**Summary:** Awakened from his sleep, Beatbuddy journeys through lush hand-painted environments on a trip to save his friends and his own immortality. Beatbuddy interacts with the living breathing environment that pulses to the beat of an original soundtrack, aiding him as he unlocks new paths and solves... [Expand](#) ▾

## Auszeichnungen

- Gewinner -Bestes Jugendspiel - Deutscher Computerspielpreis 2014
- Gewinner -Best Sound & Best Art - Intel Level Up Award 2012
- Honorable Mention - Excellence In Audio - IGF 2012
- Selected Projects - Game Connection 2012
- Top 10 - A-Maze Indie Connect Award
- Gewinner - Music Works 2011
- Finalist - Bestes Nachwuchskonzept - Deutscher Computerspielpreis 2011

# The Last Tinker – Mimimi Productions

- <http://store.steampowered.com/app/260160/>
- Awards: Deutscher Entwicklerpreis 2014 – Bestes Jugendspiel, Bestes Adventure, Beste Story



**Metascore**  
Mixed or average reviews  
based on **41 Critics**

**Legend of Kay** PlayStation 2

Capcom | Release Date: Sep 21, 2005

Summary Critic Reviews User



**Metascore**  
Mixed or average reviews  
based on **30 Critics**

**Uncharted 2: Among Thieves**

Summary Critic Reviews User  
enhanced for PlayStation 3 | Release Date: Oct 13, 2009

Summary Critic Reviews User



**Metascore**  
Universal acclaim  
based on **105 Critics**

Summary: Fortune hunter Nathan Drake returns in Uncharted 2: Among Thieves, a thrilling

**The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**

Nintendo | Release Date: Sep 20, 2013

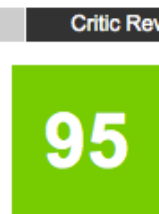
**The Last of Us Remastered** PlayStation 4

SCEA | Release Date: Jul 29, 2014

Summary Critic Reviews User



**Metascore**  
Universal acclaim  
based on **70 Critics**



**Metascore**  
Universal acclaim  
based on **69 Critics**

**Tomb Raider: Definitive Edition**

Square Enix | Release Date: Jan 28, 2014

Summary Critic Reviews User

Summary: The Last of Us Remastered is a PlayStation 4 system



**Metascore**  
Generally favorable reviews  
based on **18 Critics**



**Metascore**  
Universal acclaim  
based on **44 Critics**

**Okami HD** PlayStation 3

Capcom | Release Date: Oct 30, 2012

Summary Critic Reviews User



# TRI – Rat King Entertainment

- <http://store.steampowered.com/app/293660/>
- <http://www.tri-game.com/>



See the trailer

74

## Metascore

Mixed or average reviews  
based on 9 Critics

## Portal 2 PC

**Summary:** In the world of the experience a mind-bending f other as they discover the m: creating triangles that can be traverse the landscape, adve totems and master a wide ra

Valve Software | Release Date: Apr 19, 2011  
Also On: PlayStation 3, Xbox 360

Summary

Critic Reviews

User R

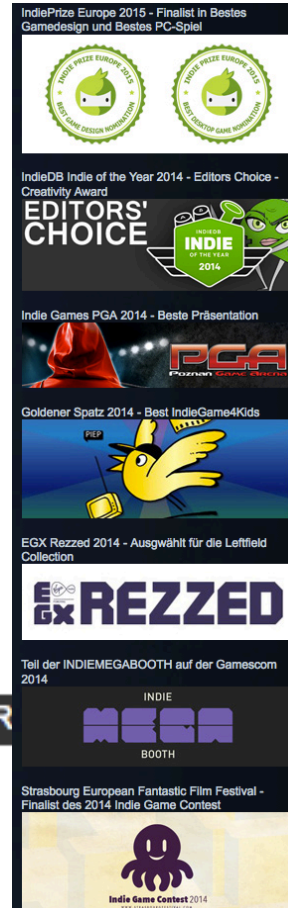


95

## Metascore

Universal acclaim  
based on 52 Critics

**Summary:** Valve is working on a full-length sequel to its award-winning, mind-bending puzzle action game for the Xbox 360 and PC.





# Schein – Zeppelin Studio

- <http://store.steampowered.com/app/321920/>
- <http://scheingame.com/>



○ First Review	○ Second Review
○ Third Review	○ Fourth Review

**Metascore**  
No score yet based on 3 Critics

**Summary:** Step into the young man's soggy shoes, entrust your life to the witty little Irrlicht and discover the dangerous secrets of the swamp. Learn to solve puzzles



## LIMBO PC

**PLAYDEAD** | Release Date: Aug 2, 2011  
Also On: PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One

Summary	Critic Reviews	User Reviews
---------	----------------	--------------



**Metascore**  
Generally favorable reviews based on 22 Critics

**88**

## Outland Xbox 360

**Ubisoft** | Release Date: Apr 27, 2011 | Also On: PC, PS3, Xbox One

Summary	Critic Reviews	User Reviews
---------	----------------	--------------



**Metascore**  
Generally favorable reviews based on 55 Critics

**84**

**Summary:** Outland puts players in a world of balance and chaos where their efforts...

# Team Indie – Brightside Games

- <http://store.steampowered.com/app/302850/>
- <http://teamindie.brightside-games.com/>



**Metascore**  
Mixed or average reviews  
based on **6 Critics**

**Summary:** In Team Indie a variety of indie game characters join forces aggregating their unique skills. Play coop with your own previous runs and bend time to master puzzles and action sequences.

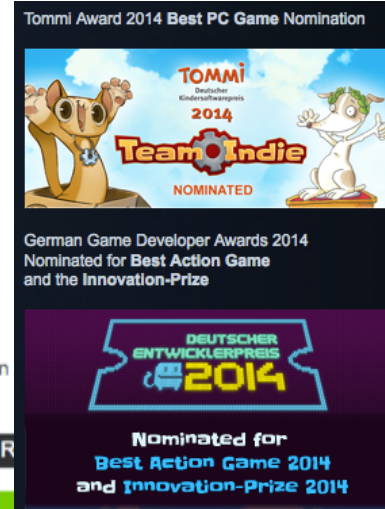
## Braid PC

MumboJumbo | Release Date: Jan  
Also On: PlayStation 3, Xbox 360

Summary Critic R



**Metascore**  
Universal acclaim  
based on **11 Critics**



## BADLAND iOS

Frogmind | Release Date: Apr 4, 2013

Summary Critic Reviews User Reviews



**Metascore**  
Generally favorable reviews  
based on **20 Critics**

## Knytt Underground

Ripstone | Release Date: Dec 18, 2012

Summary Critic Review



**Metascore**  
Generally favorable reviews  
based on **5 Critics**

## Awesomenauts PC

Ronimo Games | Release Date: Aug 1, 2012  
Also On: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360

Summary Critic Review



## Dustforce PC

Hitbox | Release Date:  
Also On: PlayStation 3, F

Summary



**Metascore**  
Generally favorab  
based on **11 Critic**



**Metascore**  
Generally favorable reviews  
based on **35 Critics**

## Bit.Trip Presents...Runner2: Alien Xbox 360

Aksys Games | Release Date: Feb 27, 2013  
Also On: iPhone/iPad, PC, PlayStation 3, PlayStation Vita,

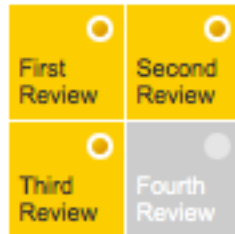
Summary Critic Reviews User Reviews

# Splatter – Dreamworlds

- <http://store.steampowered.com/app/281920/>
- <http://www.splattergame.net/>



See the trailer



## Metascore

No score yet  
based on **3 Critics**

Awaiting 1 more review



## Dead Nation PlayStation 3

SCEA | Release Date: Nov 30, 2010

Also On: [PlayStation 4](#), [PlayStation Vita](#)

Summary

Critic Reviews

User Reviews



77

## Metascore

Generally favorable reviews  
based on **49 Critics**

**Summary:** Dead Nation features online and offline two-player cooperative play, a lengthy campaign littered

# Halfway – Robototality

- <http://store.steampowered.com/app/253150/>
- <http://halfwaygame.com/>



69

## Metascore

Mixed or average reviews  
based on [13 Critics](#)

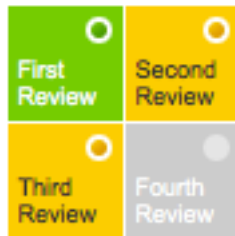
**Summary:** Halfway is a turn-based strategy RPG which takes place a few hundred years into the future. Humanity has begun to colonise new worlds and until now, they were alone... In Halfway you take control of a small team of survivors faced with a violent invasion onboard the colonial vessel Goliath. As... [Expand](#) ▾

# Aerena – Cliffhanger Productions

- <http://store.steampowered.com/app/333530>
- <http://aerena.net/>



See the trailer



## Metascore

No score yet  
based on **3 Critics**

Awaiting 1 more review

# Farm For Your Life – Hammer Labs

- <http://store.steampowered.com/app/266390/>
- <http://www.farmforyourlife.com/>



First Review	Second Review
Third Review	Fourth Review

## Metascore

No score yet  
based on **0 Critics**

Awaiting 4 more reviews

**Summary:** Your community was taken down by a heavy storm which caused an apocalypse and unleashed the living dead. Together with the other survivors, it is your task to rebuild and to allow that sustainable life can still be assured. Cultivate your farm and manage your restaurant to provide food and... [Expand](#) ▾



# Run or Die – Team Flow

- <http://store.steampowered.com/app/325150/>
- <http://www.runordiegame.com/>



First Review	Second Review	<b>Metascore</b> No score yet based on <b>0 Critics</b>  Awaiting 4 more reviews
Third Review	Fourth Review	

**Summary:** A fast paced Endless Runner that focuses on movement based abilities (and a huge Ion Cannon).

# CLARC – Golden Tricycle

- Steam Greenlight bereits erhalten
  - <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=181414601>
- <http://www.gog.com/game/clarc>
- <http://goldentricycle.com/>



## Metascore

Generally favorable reviews  
based on **6 Critics**



**Summary:** CLARC combines com  
arcade style action elements. As th  
nerdy janitor robot Clarc will encou  
attractive nuclear missiles and into  
supercomputers. He sets out to rep  
facility on Mars and fights to rescu



## The Room iOS

[Fireproof Games](#) | Release Date: Sep 19, 2012 | Also On: [PC](#)

Summary

Critic Reviews

User Reviews



## Metascore

Generally favorable reviews  
based on **13 Critics**



# Monument Valley - stwo

- Premium iOS und Android Spiel
- Ausführliche Dokumentation der Entwicklung
- <http://www.monumentvalleygame.com/>



## Metascore

Generally favorable reviews  
based on **36 Critics**

**Summary:** In Monument Valley you will manipulate impossible architecture and guide a silent princess through a beautiful world. Monument Valley is a surreal exploration through fantastical architecture and impossible geometry. Guide the silent princess Ida through mysterious monuments, and



# Rules! – The Coding Monkeys

- Premium iOS Spiel
- Award: Best of App Store 2014
- <http://rulesgame.net/>



## Metascore

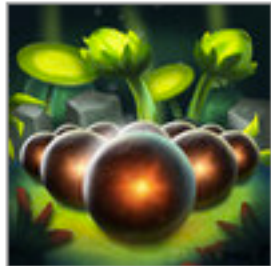
Generally favorable reviews  
based on **8 Critics**

**Summary:** RULES! is a puzzle game that promises challenge and fun.



# Globosome – Navel

- Premium iOS Spiel
- Hervorgegangen aus Cross-media Studentenprojekt
- <http://www.globosome.com/>



**Metascore**

Mixed or average reviews  
based on 4 Critics



# Symmetrain – Black Pants Game Studio

- Premium iOS Spiel
- <http://symmetrain.com/>



○ First Review	○ Second Review	<b>Metascore</b> No score yet based on <b>3 Critics</b>  Awaiting 1 more review
○ Third Review	○ Fourth Review	

**Summary:** Choose your train and spot all differences as quickly as you can while driving from train station to train station. But be aware, every mistake delays your train until it disappears out of view. Don't let this happen! Use the emergency brake in tricky passages and bring all passengers safely... [Expand ▾](#)



# FreudBot – Slash Games

- Premium iOS, Android, Windows Store Spiel
- <http://www.freudbot.net/>



First Review	Second Review	<b>Metascore</b> No score yet based on <b>0 Critics</b>
Third Review	Fourth Review	



# Steam Early Access

- Cosmonautica – Chasing Carrots → Awards:
  - <http://store.steampowered.com/app/320340/>
  - <http://cosmonautica.com/>
- BossConstructor – Mirco Seithe
  - <http://store.steampowered.com/app/330100/>
  - <http://bossconstructor.com/>
- Son of Nor – stillalive studios → Awards:
  - <http://store.steampowered.com/app/264000/>
  - <http://sonofnor.com/>



# Steam Early Access (cont.)

- Shadowrun Chronicles – Cliffhanger Productions
  - <http://store.steampowered.com/app/267750/>
  - <http://www.shadowrun.com/shadowrun-online/>
- Immune – vidiludi
  - <http://store.steampowered.com/app/348670/>
  - <http://immunegame.com/>

# Coming soon-ish

- Shift Happens – Klonk
  - Steam Greenlight bereits erhalten
    - <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=402872947>
  - <http://www.klonk-games.de/games/shift-happens/>
- The Curious Expedition – Maschinen-Mensch
  - Jetzt abstimmen auf Steam Greenlight!
    - <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=370469553>
  - <http://www.curious-expedition.com/>
- Typoman – Brainseed Factory
  - <http://www.typoman.net/>



# Coming soon-ish

- Das Tal – Fairytale Distillery
  - Steam Greenlight bereits erhalten
    - <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=286465576>
  - <http://www.das-tal-game.com/>
- Submerge – Icebird Studios (Aesir Interactive & Bit Barons)
  - Steam Greenlight bereits erhalten
    - <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=92934471>
  - <http://submerge-game.com/>
- Sky Arena – Hammer Labs
  - <http://www.skyarenagame.com/>

# Produktmanagement

- Begriffsklärung
- Ablauf
- Fragestellungen
- Markteinschätzung
- Im Fokus: PC Indie Games
- **Zusammenfassung**

# Zusammenfassung

- In Deutschland derzeit Fokus auf
  - Free-to-play (Mobile und Browser)
  - Indie Games (PC, Konsolen und Mobile)
- Marktsituation nicht stabil
  - Fortlaufende Konsolidierung im Gange
  - Änderungen teilweise absehbar, aber auch disruptiv
  - Publisher, Investoren und Kreditgeber risikoavers
- Trends
  - Finanzkräftige Firmen werden überleben
  - Starke Marken und IPs bleiben extrem wichtig
  - YouTube und Twitch im Wandel – neue Chancen und Möglichkeiten?
  - Nachwuchs – Studienangebote im Wandel
  - Politik und Gesellschaft öffnen sich allmählich

# Zusammenfassung (cont.)

- Überlebensstrategien
  - Unternehmerisch planen und handeln!
  - Eigene Stärken identifizieren und ausschöpfen!
  - Stärken anderer identifizieren und respektieren!
  - Risiken ganz bewusst und gezielt eingehen!
  - Versuchen Markttrends zu antizipieren!
  - Marktnischen identifizieren und besetzen!

# Indie Arena Mega Trailer

<http://www.youtube.com/watch?v=m4jTX4UHygw>



# Noch Fragen?

- Christian Dickert
  - [christian.dickert@gmx.de](mailto:christian.dickert@gmx.de)
  - <http://www.linkedin.com/in/chrisdickert>
  - <http://www.games-bavaria.com/mentor/>