

---

## Weiterführende Literatur

- Gründerlexikon (2015): Break Even. Online im Internet unter: <http://www.gruenderlexikon.de/break-even> (15. September 2015)
- Heldey, B. (1977): Strategy and the Business Portfolio, in: Long Range Planning, February 1977, S. 12
- Reimus.NET (2015): Cash Flow Einführung und Überblick über Cashflow Berechnungsarten. Online im Internet unter: <http://www.controllingportal.de/Fachinfo/Kennzahlen/Cash-Flow-Einfuehrung-und-Ueberblick-ueber-Cashflow-Berechnungsarten> (17. September 2015)
- Steiniger, S.: (2014f): Spiele wieder in den Mittelpunkt gerückt. In: GamesMarkt 14. Jg., H. 15, S.8
- Welt der BWL (2015): Betriebswirtschaft in der Praxis: Kennzahlen. Online im Internet unter: [www.welt-der-bwl.de/Kennzahlen](http://www.welt-der-bwl.de/Kennzahlen) (15. September 2015)



---

# Stichwortverzeichnis

## A

AAA-Entwickler, 53  
AAA-RPGs, 7  
Ablauforganisation, 218–219  
Abomodell, 13, 157, 159  
Abschöpfungsstrategie, 94  
Accel, 28  
Activision, 199  
Agents Of Storm, 32  
Aktronic Software & Services, 109  
Alan Wake, 32  
ALMKA, 34  
Altemeier, Thomas, 114  
Alterskennzeichnung, 56, 58–59, 132  
Amazon, 148  
Anderie, Lutz, 66  
Android, 3, 34, 41, 85, 96, 115, 123, 131, 149, 152, 199, 218  
Android-Apps, 132  
Angry Birds, 27, 153  
Ankh, 166–167  
Anno 107, 2205  
An, Serguei, 116  
Apple, 48, 71, 110–111, 115, 122, 131, 149, 152  
AppStore, 48, 85, 149  
Assassin's Creed, 107  
Astragon, 125, 168  
Aufbauorganisation, 218, 221–222  
Avatar, 62, 85, 140, 152

## B

Badak, Alexander, 34  
Bär, Dorothee, 102, 162  
Bandai Namco, 114, 210  
Bartholdy, Björn, 228  
Bartussek, Frieder, 114  
Batman Arkham Knight, 8  
Battlefield, 91, 137–138, 145, 154  
Beatbuddy, 151  
Behrmann, Malte S. 206 Z. 3900  
Bennett, Mark, 132  
Bethesda, 17, 58, 107, 157, 159  
Betriebswirtschaftliche Grundlage, 5  
Bigpoint, 252  
BioWare, 135, 137, 139, 158, 225  
BITKOM, 50  
BIU. *Siehe* Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU)  
BM H Beteiligungs-Managementgesellschaft, Wirtschaftsförderung der Stadt Frankfurt und des Landes Hessen (BM H) 207  
Börsengang, 44, 74, 76, 203, 211–213  
Bootstrapping, 197  
Bowman, David, 13  
Branding, 129, 134  
Break-Even-Point, 182  
Brin, Serguey, 40  
Browsergames, 31, 47, 62, 80, 231

Bundesverband für Interaktive  
 Unterhaltungssoftware (BIU), 22, 49,  
 102, 116–117, 201, 227  
 Businessmodell, 1, 46, 152, 176, 269  
 Businessplan, 4, 35, 65–67, 70, 80, 127

## C

Call Of Duty, 106, 145, 164, 179, 194, 264  
 Candy Crush Saga, 180, 191, 212  
 Capcom, 14  
 CD-Projekt, 7, 91, 98–101, 116  
 CEO, 3, 13–14, 96, 98, 131, 171, 196, 208,  
 213, 229, 250  
 Chancen, 42  
 Chancen-Analyse, 127  
 Chung Studios, 43, 45  
 CityVille, 64, 75  
 Clash Of Clans, 28  
 Clicks, 165  
 Cliffhanger Games, 266  
 Cloud-Gaming, 41, 145  
 Cloud-Imperium, 23  
 CLTV. *Siehe* Customer Life Time Value  
 (CLTV)  
 Cologne Game Lab, 228  
 Comeback, 67, 174, 259, 266  
 Command & Conquer, 131, 155  
 Community-Management, 131  
 Conda, 190  
 Content, 162  
 Controlling, 10  
 Conversion Rate, 158, 165  
 COO, 33, 94, 116, 223–224  
 Counter-Strike, 145  
 Coyle, James, 147  
 Creative Europe Programm, 210  
 Crookz, 220–221  
 Crowdfunding, 1–3, 23, 187, 190, 201, 205,  
 207, 266  
 CryEngine, 13, 23, 178, 216–218  
 Crysis, 218  
 Crytek, 23, 177, 218  
 Customer Life Time Value (CLTV), 159

## D

Dachmarke, 91  
 Daedalic Entertainment, 210  
 Daily Active Users (DAU), 75

Danger Door, 34  
 Dark Souls, 210  
 DAU. *Siehe* Daily Active Users (DAU)  
 DCP. *Siehe* Deutscher Computerspiel Preis  
 (DCP)  
 Dead Island, 53, 260  
 Dead Space, 137, 139, 225  
 Debitel, 44  
 Deck13, 165–168  
 Deckungsbeitrag, 178, 181–182, 192  
 Deep-Silver, 53  
 Deutscher Computerspiel Preis (DCP), 102,  
 209

Dev6, 4, 32–34  
 Developer, 3  
 Development-Team, 222  
 DICE, 137–139, 141  
 Die Stämme, 123  
 Die Zwerge, 205  
 Digital Content Funding, 208  
 digitale Distribution, 118  
 Digitalisierung, 124, 140, 184, 205  
 Disney, 136  
 Distributionsmix, 128, 145  
 Distributor, 2, 57  
 Dobrindt, Alexander, 162  
 Donkey Kong, 107  
 Doom, 107  
 Dota 2, 144, 198–199  
 Dragon Quest, 96  
 Dream Zoo, 75

## E

EA. *Siehe* Electronic Arts (EA)  
 EA Sports UFC, 91  
 EBay, 44  
 EBITDA, 179, 184–187, 192  
 E-Commerce, 44, 60, 146–148, 177  
 E3 (Electronic Entertainment Expo), 106–108,  
 141  
 EFF. *Siehe* European Founders Fund (EFF)  
 EGDF. *Siehe* European Games Developer  
 Foundation (EGDF)  
 Eichorn, Anita, 33  
 Eigenkapital, 54, 55, 170, 171–172, 173, 184,  
 187, 188  
 The Elder Scrolls, 17, 157, 159  
 Electronic Arts (EA), 29, 63, 91, 115, 224,  
 254, 263

- Electronic Sports League (ESL), 144–145, 222
- Elevator Pitch, 68
- Engine, 12, 83–84, 166
- Entertainment Software Association (ESA), 106, 126
- Entrepreneurship, 43, 98
- Entwicklungskosten, 3, 74, 110–111, 136, 154
- Entwicklungsvertrag, 56
- Envision, 131, 155
- EP-Electronic Partner, 44
- Erfolg, 90, 108, 252
- ESA (Entertainment Software Association), 106, 126
- ESL. *Siehe* Electronic Sports League (ESL)
- E-Sport, 198–199, 222
- Ethik, 41, 46
- EU-Förderung, 210–211
- European Founders Fund (EFF), 45, 47
- European Games Developer Foundation (EGDF), 126
- Evoker, 31
- Evolve, 179
- Exit, 45, 94, 211
- Experimental Game, 171
- F**
- Facebook, 173, 191
- Fakesch, Bernd, 111
- Fallout, 17, 58
- Family-und-Friends-Finanzierung, 1, 197
- Far Cry, 139, 188, 216
- FFF Bayern, 206, 209
- FIFA, 29, 91, 124, 145, 155, 254
- Final Fantasy, 95, 106–107
- Fischer, Rüdiger, 32
- Financialplan, 67, 192, 259
- Finanzierung, 10, 46, 172, 175, 195, 197, 205
- Finanzierungsmethode, 197
- Finanzplanung, 10, 192
- First Party Studio, 49
- Fishlabs, 267
- Fizbin, 209
- Flaregames, 31
- Flashpoint, 109, 114
- Flemming, Thomas, 109, 148
- Förderprogramm, 171, 201, 206, 208–209
- Follower, 112–113
- Forge of Empires, 123
- Forza Motorsport, 73, 106
- Freemium, 115, 152, 176–177
- Free-to-Play, 3, 42, 82, 107, 223
- Fremdkapital, 170–172, 174, 184
- Freyermuth, Gundolf S., 228, 261
- Führung, 4, 77, 94, 247, 251
- G**
- Gaikai, 41
- Galactic Civilization, 220
- Gamebook, 171–172
- GAME (Bundesverband der deutschen Games-Branche), 8, 49, 166
- Gamecity-Hamburg, 61, 208
- Gameevil, 227
- Gameforge, 18, 31, 142
- Gameloft, 176
- Game of War, 41
- Gameplaces, 208
- Gamescom, 33, 49, 106, 108
- Games Developer Conference (GDC), 109
- GameStop, 9
- Gamification, 34, 83, 104, 201
- GDC. *Siehe* Games Developer Conference (GDC)Generation Y, 4, 11, 226, 228–229
- Genre, 31, 91, 112, 129, 133–134, 143, 190, 216
- Gesellschaft für Konsumforschung (GfK), 22
- Gesellschaftsvertrag, 53
- Gewinnrechnung, 184
- GfK. *Siehe* Gesellschaft für Konsumforschung (GfK)
- Global Entertainment Outlook, 116, 126
- GmbH, 53–54
- GMT Communications, 47, 199
- Goodgame, 61, 208, 223–224
- Görlich, Daniel, 32
- Google, 163
- Grand Ages-Medieval, 220
- Grand Theft Auto (GTA), 124, 179
- Gree, 235
- Grepolis, 123
- Gründer, 1
- Gründer-Institut, 32
- Gründerszene, 26
- Gründerszene.de, 55

Gründung, 23, 33, 50, 54  
GTA. *Siehe* Grand Theft Auto (GTA)

## H

Haftung, 51, 54–55  
Hardware, 49, 72, 112–113, 114, 217  
Harvard, 26, 82, 202  
HDA. Hochschule Darmstad (HDA)  
Headup Games, 209  
Hesse, Harald, 109, 115, 147  
Hochschule Darmstad (HDA), 210  
Hollywood, 74, 135, 138  
Horizontaler Fortschritt, 24  
Horn, Alan, 135  
For Horror, 107  
Hubertz, Heiko, 47, 199–200  
Husen, Armin, 123  
Hybridprodukt, 109  
Hybridspiele, 109

## I

IARC. *Siehe* International Age Rating Coalition (IARC)  
IDG, 22  
IFRS (International Financing Reporting Standards), 186, 188  
IFSE (Interactive Software Federation of Europe), 126  
IHK-Frankfurt, 54, 208  
Immanitas, 187  
In-App-Purchase, 115  
Industrie-Gigant, 190  
In-Game-Advertising, 56, 60–61  
Initiative Kultur-und Kreativwirtschaft, 102  
InnoGames, 123  
Innovestment, 187  
International Age Rating Coalition (IARC), 58, 133  
iOS, 34, 85  
IP (Intellectual Property), 17, 65, 85, 107, 135, 172  
Iwata, Satoru, 249  
Iwinski, Marcin, 98

## J

Jack Keane, 167  
Jorgensen, Blake, 139  
Jugendschutz, 60

## K

Kabam, 85  
Kalypso, 221  
Kapitalbeschaffung, 169, 195  
Kapitalgesellschaft, 50, 52, 55  
Kersting, Klaas, 31  
Kickstarter, 205–206  
King Art, 205  
King Digital, 180  
KISS, 69  
Klapproth, Melanie, 147  
Klose, Jan, 234  
Knights of the Fallen, 107  
Koch, 53, 89, 124, 210, 220, 260  
Kommunikationsmix, 128  
Konami, 60  
Kotick, Robert, 194–195  
Krambo, Herbert, 147  
Kundratitz, Klemens, 124, 260

## L

Lange, Mario, 146  
Langhanki, Thomas, 171  
Leadership, 33, 40, 44, 249  
League of Legends, 143–144, 198–199  
The Legend of Zelda, 107  
Limpach, Odile, 228, 255  
Liquiditätsplanung, 67, 192–193  
Lizenz, 128, 135, 172, 177, 186  
Lober, Andreas, 62  
Lokalisierung, 129, 142, 235, 252  
Lords of the Fallen, 166–167, 210  
LucasArts, 135  
Lucas, George, 135  
Ludizität, 21

## M

Mad Catz, 174  
Madden NFL, 91  
Mail.ru, 173  
Management, 71, 82, 134, 225, 234  
Mario & Luigi, 107  
Mario Kart, 16  
Markenrecht, 62–65  
Marketingmix, 127–128, 145  
Marketingplan, 67, 127, 226, 259, 262  
Marketingstrategie, 127–128  
Marktabschöpfung, 150–151

Markteintrittsbarrieren, 2, 44, 82, 101, 110, 115, 129  
 marktorientierte Unternehmensführung, 30  
 Marktorientierung, 28  
 Marktpotenzial, 4, 129, 133, 148, 208  
 Marktumfeld, 1, 101, 218, 269  
 Marktwachstum, 92  
 Marktwachstum-Marktanteil-Matrix, 91, 92  
 Mass Effect Andromeda, 107, 225  
 Mattrick, 252  
 Mattrick, Don, 14  
 Matzke, Frank, 17, 159  
 MAU. *Siehe* Monthly Active Users (MAU)  
 Max Payne, 32  
 Media Markt, 44, 146  
 Medienboard Berlin Brandenburg, 206, 209  
 Mediencampus Dieburg (HDA), 210  
 Medienförderung, 206, 209  
 Metal Gear Solid, 60  
 Metro, 146–147, 260  
 Metroid Prime Federation Force, 107  
 Microsoft, 74  
 Microsoft-Konsole, 72  
 Mikroökonomie, 5  
 Milestone, 4, 79, 136, 235–236  
 Milestoneplanung, 193  
 Milestones, 79  
 Minecraft, 96, 204  
 Misserfolg, 3, 38, 70, 138, 218, 259  
 Mitteldeutsche Medienförderung, 206, 209  
 MMOG (Massively Multiplayer Online Games), 157  
 Moba, 199  
 MOBA Games, 143–144  
 Moba-Genre, 199  
 Moeckel, Gerd, 32  
 Mobile-Games, 19, 27–28, 41, 115, 124  
 Moeckel, Gerd, 32  
 Moeser, Philipp, 11  
 Mojang, 96  
 Monetarisierung, 7, 112, 132, 152, 154, 159, 175  
 Monetization Funnel, 158  
 Monthly Active Users (MAU), 75, 159  
 Müller-Lietzkow, Jörg, 143  
 Müller, Matthias, 208  
 Müller, Siegfried, 230–231  
 Mützel Daniel, 146  
 Multiplayer Modus, 129, 142, 145  
 Myrth, Wolfgang, 115, 148  
 MyVideo, 45

**N**

Narrativität, 21  
 NBA Live, 91  
 NBC Universal, 45, 47, 199  
 Need for Speed, 91, 107, 124, 155  
 New York Times, 73  
 Newzoo, 116, 126  
 Nguyen-Khac, Tung, 132, 142  
 Nicols, Sam, 147  
 Ninja Up!, 176  
 Nintendo, 16, 189, 250  
 Nod Labs, 202  
 Nvidia, 217

**O**

Oculus VR, 214  
 Omni-Channel Commerce, 148  
 Online-Game, 194, 252  
 Online-Marketing, 165  
 OnLive, 41  
 Organigramm, 222, 227  
 Organisation, 218  
 OVERKOR, 34–35, 37

**P**

Pac-Man, 144  
 Page Impressions, 165  
 Page, Larry, 40, 202  
 Palo Alto, 41  
 PC-Games, 124  
 Peacock Equity Fund, 47, 200  
 Pebbles-Technologie, 214  
 Peggle, 91  
 PEGI, 59, 133  
 Performance-Marketing, 165  
 Perry, David, 41  
 Personalgesellschaft, 51  
 Personalmanagement, 6, 218, 224  
 PES Club Manager, 97  
 PESTEL, 102, 127  
 Peters, Michael, 147  
 Phantomschmerz, 60  
 physische Distribution, 7  
 Pincus, Marc, 15, 45, 75  
 Pitching, 68  
 Pixel Commander, 34  
 Plattform, 114, 133, 179  
 Plattformholder, 16, 106

Playcom, 115, 148  
 Playfish, 198  
 Playgenic, 215  
 PlayStation, 9, 41, 113  
 PopCap Games, 264  
 Porter, Michael Eugene, 82, 84, 219  
 Portfolio, 91  
 Preis-Absatzfunktion, 155–156  
 Preismix, 150  
 Pre-Order-Charts, 29  
 Probst, Scott, 225  
 Produktlebenszyklus, 77, 142, 148, 151, 265  
 Produktmix, 128  
 Pro Evolution Soccer, 97, 107  
 ProSiebenSat1, 45, 227  
 Publisher, 179  
 PWC (PricewaterhouseCoopers), 19, 22

## Q

Quake, 144  
 Quantum Break, 32  
 Quinke, Achim, 209

## R

Rainbow Six Siege, 107  
 Rantala, Pekka, 27, 186  
 Raumer, Daniel, 57, 162  
 Ravensburger, 109  
 Raymond, Jade, 224  
 Rechtsform, 18  
 Rechtsgrundlagen, 50  
 Redcoon, 146  
 Ressourcen, 12, 37, 40, 64, 82–83, 85, 90, 154, 202  
 ressourcenbasiertes Management, 84  
 Return on Investment (ROI), 43  
 REWE, 146  
 Riccitiello, John, 263  
 Ringe, Dirk, 131  
 Riot Games, 143–144  
 Risiken, 1, 34, 37, 42, 53, 58, 84  
 Risiken-Analyse, 127  
 Roberts, Chris, 23  
 Rock Band, 174  
 Rocket Internet, 11, 44–46  
 ROI. *Siehe* Return on Investment (ROI)  
 Rovio, 186  
 Royal Revolt!, 31–32  
 Ryan, Jim, 72

## S

Saints Row, 260  
 Samwer-Brüder, 43, 45–47  
 Sandberg, Sheryl, 255–256  
 Saturn, 44, 146–147  
 SaveGame Studios, 4, 32, 34–37  
 Sawatzky, Reinhardt, 148  
 Schenk, Maximilian, 108, 118, 162  
 Schindler, Matthias, 31  
 Schiffner, Manuela, 207  
 Schölller, Dieter, 209  
 Schroer, Peter, 109  
 Schwarmfinanzierung, 1–2, 205  
 Schwarz, Dennis, 138  
 Search Engine Optimization (SEO), 164  
 Second Life, 43  
 Seedfunding, 2  
 SEO. *Siehe* Search Engine Optimization (SEO)  
 Serious Games, 49, 125, 166, 201, 227, 228  
 SevenGames Network, 132  
 Sidiropoulos, Efsthimios, 115  
 Silicon Valley, 1, 15, 27, 47  
 The Sims, 184  
 The Sims Social, 63–64  
 Skylanders, 194, 264  
 Skylanders Superchargers, 107  
 Socialmedia, 7, 196  
 Softbank, 28  
 Software, 12, 34, 37, 101, 143, 208, 222  
 Sony, 72, 170, 250  
 Sony Computer Entertainment, 113  
 South Park, 107  
 Space-Invaders, 144  
 Spencer, Phil, 72  
 Spielwarenmesse Nürnberg, 109  
 Square Enix, 29, 95  
 SRH Hochschule Heidelberg, 32  
 Stadlbauer, Florian, 165  
 Stakeholder, 30  
 Stanford-Universität, 40  
 Star Craft, 144  
 Star Fox: Zero, 107  
 Startkapital, 3, 55  
 Start-up, 26, 28, 32, 43, 232  
 Star-Wars, 136–140  
 Star Wars-Battlefront, 107, 139–140  
 Star Wars: The Old Republic, 157  
 Steam, 48, 99, 111, 115–116, 149  
 Steininger, Stephan, 104, 111, 113, 162



strafbare Inhalte, 56–57  
 Strategie, 15  
 strategische Planung, 71, 89  
 Stratosphere Games, 209  
 Strickler, Yancey, 3  
 Subscription, 264  
 Suika, Andreas, 31  
 Supercell, 28  
 Super Mario, 16  
 Super Smash Bros., 16  
 SWOT-Analyse, 42

## T

Take-Two, 179, 237–238  
 taktisch-operative Planung, 16, 89  
 Tauber, Peter, 102, 162  
 Teams, 80, 227, 232, 234  
 Technologie-Unternehmen, 74, 207, 214  
 Termühlen, Vera, 11  
 The Order: 1886, 179  
 Thiel, Peter, 24–25, 195  
 Third Party Studio, 49  
 This War of Mine, 210  
 Threats, 209  
 Throne Wars, 31  
 Titanfall, 184  
 Tokyo Game Show, 72, 106  
 Tomb Raider, 106–107  
 Tool Box Businessplan, 4, 79–80, 127, 192, 226, 259  
 Transformation, 8, 112, 116, 132, 217, 223–224, 231  
 TransOcean, 168  
 Travian, 142  
 Travian Games, 230–231  
 Trial Fusion, 189  
 Tribal Wars, 123  
 Troedsson, Karl-Magnus, 138  
 Turtle Entertainment, 198, 222  
 Twitch, 145, 164  
 Twitter, 73, 105, 164, 202

## U

Ubisoft, 189, 232–233, 255  
 UG. *Siehe* Unternehmergeellschaft (UG)  
 Umsatz, 46, 85, 97  
 Unternehmensführung, 4, 6, 9, 13, 28–29, 44, 70  
 Unternehmensgründung, 1, 18, 23–24, 27, 31, 33, 35, 39, 42

Unternehmenswert, 73, 190–191, 199  
 Unternehmergeellschaft (UG), 50  
 Urheberrecht, 62  
 User-generated Content, 162  
 USK, 57–58

## V

Valve, 48, 106, 111, 115, 144  
 van der Bil, Menno, 124  
 Venetica, 167  
 Venture-Capital, 1, 188, 199  
 Verhandlungstechnik, 69  
 Verlustrechnung, 184  
 Vermarktungsmodell, 4, 152, 157, 235  
 Veröffentlichungstermin (VÖ), 4  
 vertikaler Fortschritt, 24  
 Vertrieb, 7, 48, 146, 208, 220, 249, 254  
 The Ville, 64  
 Vitrex, 148  
 VÖ. *Siehe* Veröffentlichungstermin (VÖ)

## W

Wagner, Jan, 266  
 Walk, Wolfgang, 138  
 Wall Street Journal, 31, 41, 138, 196  
 Warner Bros., 8, 113, 261  
 Watch Dogs, 188, 225  
 Wawrzinek, Christian, 223  
 Wedler, Michel, 147  
 Wertschöpfungskette, 46, 48, 219–220, 260  
 The West, 123  
 Wettbewerbskräfte, 83–84  
 Wii-U, 16  
 Wirsing, Ralf, 147  
 The Witcher, 7  
 Wolters, Olaf, 57  
 Wooga, 11  
 WordOn, 31  
 World Of Tanks, 106–107  
 World Of WarCraft, 157–158, 264

## X

Xbox-One, 114  
 Xenoblade Chronicles X, 107

## Y

Yager, 53–54

Yerli, Avni, 215  
Yoshi's Island, 16  
Yu-Gi-Oh!, 97

**Z**

Zalando, 44–46, 147  
ZeniMax, 17, 159

Zielgruppe, 3, 29, 70, 103, 105  
Zielvereinbarung, 226, 234–235  
Zinkhan, Karsten, 147  
Zynga, 213, 253  
Zynga Casino Plus, 76  
Zynga City, 75  
Zynga Poker Plus, 76