

1	Einführung	1
	Literatur- und Webhinweise	6
2	Betriebswirtschaftliche Grundlagen unter besonderer Berücksichtigung der Aspekte für die Games-Branche	7
	Literatur- und Webhinweise	23
3	Definition und Abgrenzung von Begrifflichkeiten und Märkten	25
	Literatur- und Webhinweise	28
4	Unternehmensgründung und Unternehmensführung	29
4.1	Unternehmensgründung und Entrepreneurship	39
	<i>SmokeStab Studio: Talk mit Yves Masullo und Robin Mächtel, Start-up Gründer SRH Hochschule Heidelberg</i>	44
4.1.1	Definition und Abgrenzung Publisher, Developer und Mischformen	58
4.1.2	Rechtsgrundlagen	62
	4.1.2.1 Anwendungsorientierte Rechtskenntnisse für Existenzgründer	63
	4.1.2.2 Grundlagen des Urheber- und Markenrechts	79
4.2	Unternehmensführung und Management	83
	<i>Crytek: Talk mit Avni Yerli, Co-Founder & Managing Director</i>	83
4.2.1	Methoden der Unternehmensführung	98
4.2.2	Markt- und ressourcenbasiertes Management	99
	Literatur- und Webhinweise	106
5	Strategien für unternehmerischen Erfolg in der Games-Branche	109
	<i>Assemble Entertainment: Talk mit Stefan Marcinek, Founder & CEO</i>	119
5.1	Marketing und Vertrieb	121
5.1.1	Markt- und Wettbewerbsanalyse	126
	5.1.1.1 Hardware	127
	5.1.1.2 Peripherie	132

XXIII

	<i>Anderie's Studio Travel Russland: St. Petersburg & Moskau –</i>	
	<i>Anvio VR Studios</i>	133
	5.1.1.3 Software (Games)	137
	<i>Anderie's Studio Travel Kanada: Montreal – Ubisoft</i>	149
5.1.2	Marketingstrategie, Marketingplan und Marketingmix	153
	5.1.2.1 Marketingstrategie	153
	5.1.2.2 Marketingplan	153
	5.1.2.3 Marketingmix	154
	<i>Deck 13: Talk mit Jan Klose, Founder & Executive Director</i> ...	187
5.2	Organisation und Personalmanagement.	189
	<i>Ubisoft und game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.:</i>	
	<i>Talk mit Ralf Wirsing, Managing Director Europe und Mitglied des</i>	
	<i>Vorstands</i>	200
5.2.1	Zusammenstellung, Management und Entwicklung	
	von Teams	203
5.2.2	Crisis, Panic, Firefighting	209
	Literatur- und Webhinweise	212
6	Leadership in der Games-Branche	215
	<i>Interview: Prof. Dr. Swen Schneider – ‚Digital Leadership in der</i>	
	<i>Games Industry‘</i>	229
	Literatur- und Webhinweise	241
7	Controlling, Finanzierung und Unternehmensexit	243
7.1	Controlling und Finanzierung	243
	7.1.1 Monetarisierung und betriebswirtschaftliche Kennzahlen.	249
	7.1.2 Finanz- und Liquiditätsplanung	264
	7.1.3 Methoden der Unternehmensfinanzierung und	
	Kapitalbeschaffung	268
	7.1.3.1 Traditionelle Finanzierungsmethoden.	270
	7.1.3.2 Jüngere Methoden der Finanzierung.	276
	<i>Plaion: Talk mit Dr. Klemens Kundratitz, Gründer und</i>	
	<i>Geschäftsführer</i>	279
7.2	Unternehmensexit	285
	Literatur- und Webhinweise	290
8	Game Hacking und Cyberpunks	291
8.1	Cheat Engines	297
8.2	Exemplarische Darstellung von Game Hacks und	
	Anti-Cheat-Software	299
	<i>Interview: Dr. Andreas Lober kommentiert Game Hacking als</i>	
	<i>Cybercrime</i>	305
	Literatur- und Webhinweise	307

9	Blockchain, Crypto Assets und Gamer Tokens: Von In-Game Items und Non-Fungible Tokens (NFTs)	309
9.1	Blockchain Games und Distributed-Ledger-Technologies	309
9.2	Non-Fungible Tokens (NFTs) und Metaverse	317
9.3	Blockchain Technology und Bitcoin	321
	<i>Interview: Prof. Dr. Swen Schneider – ‚Blockchain und Games‘</i>	332
	Literatur- und Webhinweise	334
10	Monetarisierung von Games	337
10.1	Die sechs Monetarisierungsmodelle der Games Industry	337
10.2	Äußere, innere und hybride Spielökonomien	356
10.2.1	Soft Currency und Hard Currency	359
10.2.2	Single Currency und Dual Currency	363
	<i>Anderies Studio Travel Russland: St. Petersburg – Zillion Whales</i>	365
10.3	KI-basierte Monetarisierung in der Games Industry	370
10.3.1	Wertschöpfung 4.0: Die jüngeren Monetarisierungsmodelle für Computerspiele	371
10.3.2	Theoretische Darstellung: KI-basierte Monetarisierung	381
10.3.3	Exemplarische Darlegung: KI-basierte Monetarisierung	383
10.4	Frankfurt Game Studies	394
10.4.1	Frankfurt Game Studies I: Monetarisierungsmodelle und Cloud Gaming (Abb. 10.23)	395
10.4.2	Frankfurt Game Studies II: KI-gestützte Monetarisierung in der Games-Branche	402
10.4.3	Frankfurt Game Studies III: Technologie, Wertschöpfung und Monetarisierung	416
	Literatur- und Webhinweise	418
11	Künstliche Intelligenz und Wertschöpfung mit Games	421
11.1	Definition, Abgrenzung und Evolution von künstlicher Intelligenz	421
11.1.1	Menschliches Gehirn vs. Computerchip	426
11.1.2	Menschliche Intelligenz vs. künstliche Intelligenz	428
11.2	Grundlagen der künstlichen Intelligenz	430
11.2.1	Das menschliche neuronale Netzwerk im Gehirn	440
11.2.2	Das künstliche neuronale Netzwerk in der IT	444
11.2.2.1	Vorwärtsgerichtete neuronale Netze	448
11.2.2.2	Partiell rückgekoppelte neuronale Netze	449
11.2.2.3	Bildererkennung mit Convolutional Neural Networks (CNN)	450
11.2.2.4	Spracherkennung mit Natural Language Processing (NLP) und rückgekoppelten neuronalen Netzwerken (RNN)	451

11.3	Künstliche Intelligenz in Games	454
11.3.1	KI im Game Development	457
11.3.2	Use Case: Chatbots in Computerspielen	461
11.3.3	KI in der Monetarisierung von Computerspielen	462
11.3.4	Use Case: KI-basierte Planung und Prognose in der Games Industry (Predictive Analytics)	474
	Literatur- und Webhinweise	479
12	E-Sport: Teammanagement und hohe Preisgelder	483
	<i>Interview: Prof. Daniel Görlich: E-Sport – Zwischen Vorlesung und Counter-Strike</i>	500
	Literatur- und Webhinweise	503
13	Digitalisierung, Industrie 4.0 und Games	505
13.1	Digitalisierung	505
13.1.1	Digital Business Transformation	507
13.1.2	Digital Business Leadership	507
13.1.3	Digital Business Management	509
13.1.4	Künstliche Intelligenz und Robotik	511
13.1.5	Business Intelligence	516
13.1.6	Digital Business Technologies	518
13.2	Industrie 4.0 und Games	520
	Literatur- und Webhinweise	528
14	Indie Game Developer: Von der Förderung zum professionellen Studiomanagement	531
	<i>Z-Software: Talk mit Andreas Heldt, Gründer und Geschäftsführer</i>	532
	Literatur- und Webhinweise	541
15	Female Management, Unternehmensgründerinnen, Diversity und LGBTQIA+	543
15.1	Female Management und Unternehmensgründerinnen	543
	<i>Interview: Ruth Lemmen – Diversity Management und Female Leadership</i>	547
15.2	Diversity und LGBTQIA+	553
	Literatur- und Webhinweise	555
16	Game Design und Game-Engines	557
16.1	Grundlagen des Game Design	557
16.2	Spielökonomien und Monetarisierung im Game Design	561
16.3	Game-Engines	566
	<i>Anderie's Studio Travel Deutschland: Frankfurt am Main – Crytek</i>	569
	<i>Interview: Pascal Tonecker – Real-Time Engines</i>	572
	Literatur- und Webhinweise	574

17 Serious Games und Gamification 575

 17.1 Serious Games: Wertschöpfung durch Polizeitraining
 und Flugsimulation 575

*Interview: Dr. Stefan Göbel: Serious Games – Von der Forschung
 zum Wissenstransfer* 583

 17.2 Gamification: Spieltypische Elemente und Game Technology 587

 Literatur- und Webhinweise 597

18 Erstellung von Businessplänen und Pitches 599

 18.1 Business Model Canvas 599

 18.2 Businesspläne 606

 18.3 Pitches 613

 Literatur- und Webhinweise 617

19 Erfolg, Misserfolg und Comeback 619

 Literatur- und Webhinweise 627

20 Ausblick und Conclusion 629

*Anderies Studio Travel Japan: Tokio und Kyoto – Sony Interactive
 Entertainment, Bandai Namco Entertainment und Nintendo* 632

 Literatur- und Webhinweise 651

Stichwortverzeichnis 653