

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Einführung in die Games-Branche	1
1.2	Problemstellung, Zielsetzung und Forschungsfragen der Arbeit	2
1.3	Überblick	2
2	Theoretische Grundlagen	5
2.1	Begriff: Games-Branche	5
2.2	Begriff: Geschäftsmodell	6
2.3	Begriff: Erlösmodell	7
2.4	Produktarten in der Games-Branche	8
2.4.1	Unterteilung der Produkte hinsichtlich ihrer technischen Gegebenheiten	8
2.4.2	Unterteilung der Produkte hinsichtlich ihrer Genres	9
2.5	Geschäftsmodelle in der Games-Branche	11
2.6	Erlöselemente in der Games-Branche	13
3	Forschungsmethodik	19
3.1	Forschungsfragen und Vorgehen	19
3.2	Auswahl der Untersuchungsobjekte	20
3.3	Vorgehen bei der Datenerhebung und Auswertung	22
3.4	Methodenkritik	22
4	Forschungsergebnisse	25
4.1	Rollenspiel-Genre	25
4.2	Gelegenheitsspiel-Genre	28
4.3	Strategie-Genre	30

4.4	Shooter-Genre	30
4.5	Genreübergreifende Ergebnisse	32
5	Interpretation und Handlungsempfehlungen	37
5.1	Interpretation der Verwendung von Erlöselementen hinsichtlich ihrer Genres	37
5.2	Handlungsempfehlungen	42
6	Fazit	45
6.1	Ergebnisse und Erkenntnisse	45
6.2	Limitationen und zukünftige Forschung	46
Literatur		51