

Branchen | USA | Gaming

Die US-Gamesbranche boomt unaufhörlich

Computerspiele mauserten sich in der Pandemiezeit zum Verkaufsschlager. Dass 2021 viele Gaming-Blockbuster verschoben wurden, könnte kleineren Entwicklern Marktchancen eröffnen.

04.01.2022

Von Heiko Steinacher | San Francisco

- ▶ [Hardwareknappheit hält an](#)
- ▶ [Neue Chancen für krisenerprobte Indie-Entwickler](#)
- ▶ [Streamingdienste erweitern Spieleangebot](#)
- ▶ [Deutsche Produktionen zunehmend attraktiv für internationale Player](#)

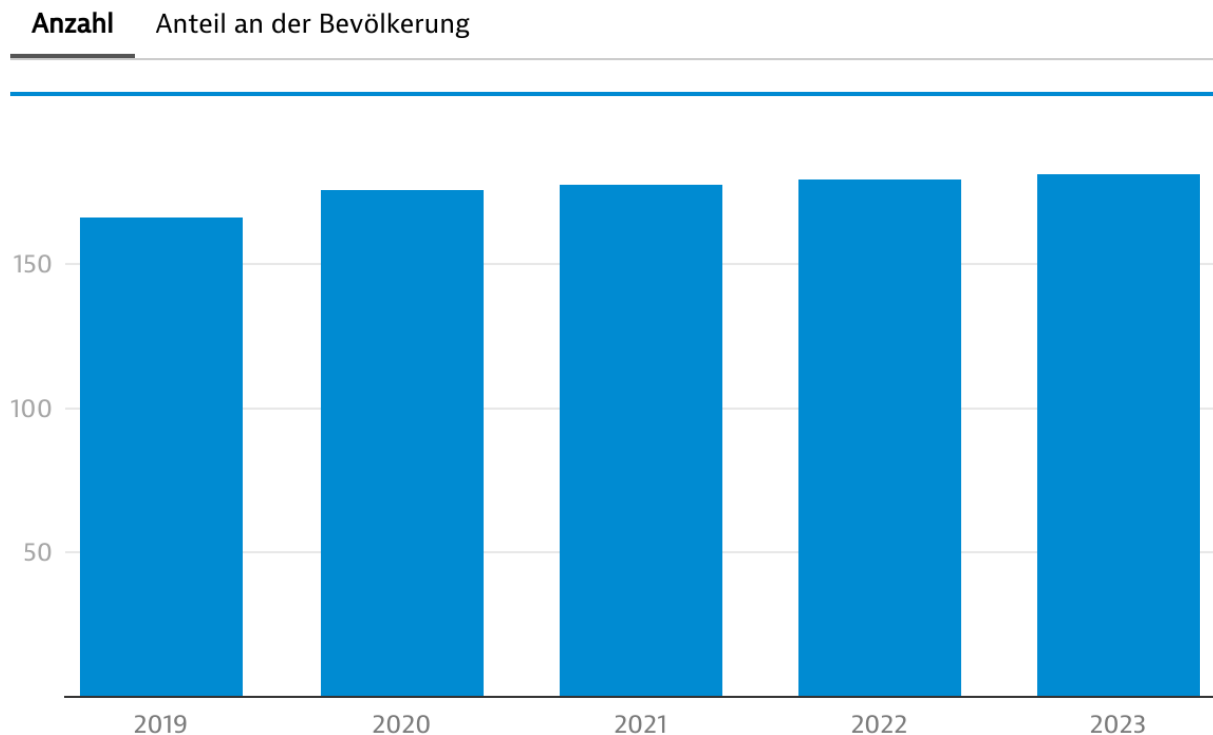
Die Videospielindustrie in den USA dürfte 2021 ihr Rekordergebnis aus dem Vorjahr nochmals getoppt haben: Nachdem der Umsatz 2020 um über ein Viertel auf rund 57 Milliarden US-Dollar (US\$) hochgeschnellt war, könnten es 2021 sogar mehr als 60 Milliarden US\$ geworden sein. Das erwarten Analysten der NPD Group.

Hardwareknappheit hält an

Das US-Marktforschungsinstitut sagt aber auch, dass Prognosen mit großen Unsicherheiten behaftet sind, da Lieferengpässe bei Rohstoffen und Komponenten den Zugang zu Hightechprodukten erheblich einschränken. Das Angebot kann die Nachfrage derzeit nicht befriedigen. So waren die Konsolen von Sonys PlayStation 5 und Microsofts Xbox-Serie, die bisher nur sporadisch in den Handel kamen, bereits in Kürze ausverkauft. Neben Konsolenhardware ist davon auch Zubehör wie Gamepads und Headsets betroffen.

Das vor Konsolen oder Desktopcomputern mit Abstand beliebteste Spielgerät sind indes Smartphones. Die Marktforschenden von Insider Intelligence schätzen die Zahl der per Smartphone Spielenden in den USA 2021 auf mehr als 150 Millionen. Das entspricht rund 90 Prozent aller digitalen Gamer. Die Zahl der Desktop-/Laptop-Gamer dürfte bei rund 98 Millionen gelegen haben. Das ist zwar ein kleines Minus gegenüber 2020, entspricht aber immer noch fast 55 Prozent aller digital Spielenden. Erst nach dem Abklingen der Pandemie dürfte sich das Desktopsegment deutlicher zurückentwickeln, wenn sich Gelegenheitsspielende in verstärktem Maße für mobile Geräte entscheiden.

USA: Spielende digitaler Games (Anzahl in Millionen, Anteile in Prozent)



2021 bis 2023 Prognose

Quelle: eMarketer

[Auf Datawrapper anschauen](#) [↗](#)

Neue Chancen für krisenerprobte Indie-Entwickler

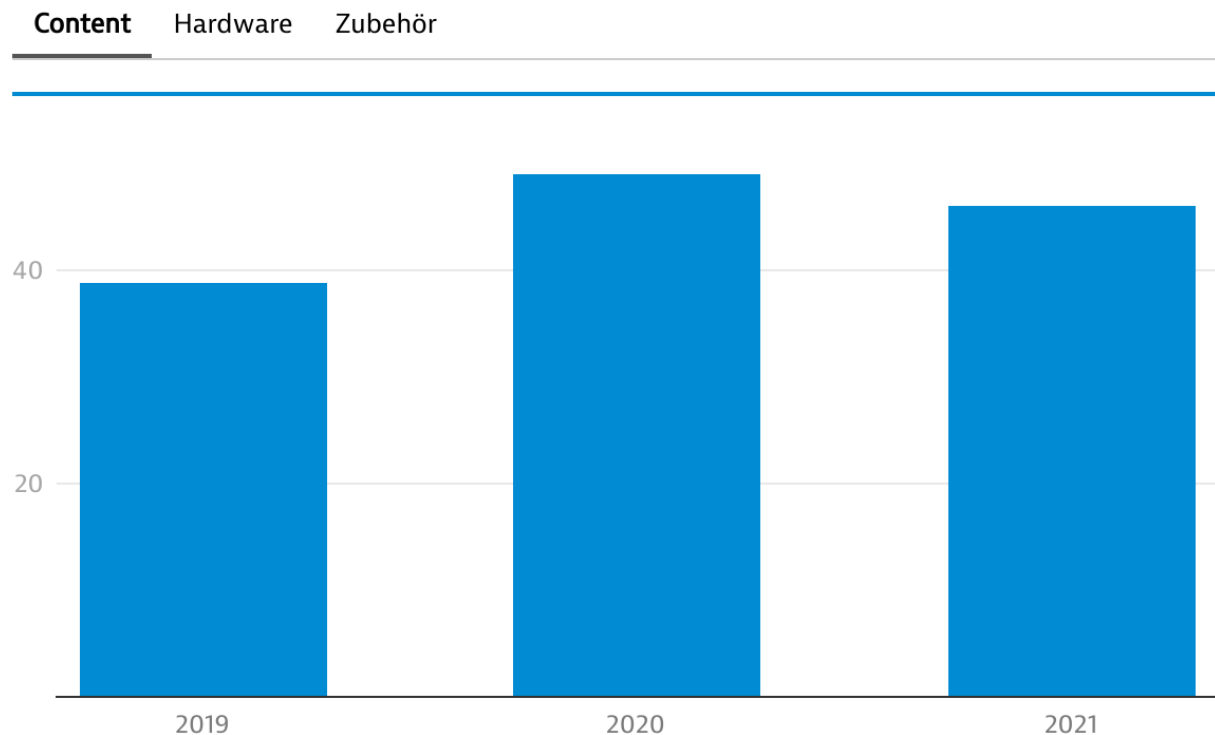
Auch softwareseitig bestehen große Herausforderungen. Kleinere Spieleentwickler, besonders solche, die bis zur Pandemie vornehmlich für Messen gearbeitet hatten, traf die Coronakrise hart. Zudem mussten Entwicklungsstudios im Zuge der Pandemie einige erwartete Veröffentlichungen nach hinten verschieben. Das betrifft vor allem große Titel bekannter Spielehersteller. Solche Blockbuster kurbelten in früheren Coronaphasen noch den Markt an.

Für kleinere Spiele unabhängiger Entwicklerstudios könnten sich dadurch neue Marktlücken auftun. Zumal Indie-Studios mittlerweile auch selbst ihre Spiele vermarkten können, zum Beispiel über Vertriebsplattformen wie Steam und Origin oder über die Onlineshops der Konsolenhersteller oder App Stores. Darüber hinaus bauen Techgiganten wie Google und Apple ihr Gamesangebot ständig aus, und auch der US-Streamingdienst Netflix steigt ins Gaminggeschäft ein: Abonnutzende sollen ab 2022 auch Zugriff auf exklusive Spiele bekommen.

Streamingdienste erweitern Spieleangebot

Dank neuer Streamingplattformen ist es außerdem populär geworden, anderen Gamern online zuzuschauen. Am beliebtesten für das Streaming von Videogames ist in den USA Facebook Gaming. An zweiter Stelle folgt die von Amazon betriebene Plattform Twitch, die bereits über 40 Millionen Menschen in den USA abonnieren, und auf Platz drei YouTube Gaming. Auf diese Weise verfolgen die Gamer Liveübertragungen von Videospielen, vor allem im Bereich E-Sport. Damit ist der sportliche Wettkampf mit Computerspielen gemeint. Laut Insider Intelligence wird die Zahl der Twitch-Abonnements von 2021 bis 2024 im Schnitt aber „nur“ noch um 5 bis 6 Prozent pro Jahr wachsen; 2019 und 2020 war sie jeweils um rund ein Viertel gestiegen.

Konsumausgaben für Videospiele in den USA (in Milliarden US\$)*



* 2021: Januar bis November

Quelle: NPD Group

[Auf Datawrapper anschauen](#)

Die meisten Games werden nach wie vor in den USA entwickelt und es ist zu erwarten, dass das Land neben China und Japan seinen Branchenvorsprung zumindest bis 2023 weiter ausbauen wird. Zudem konsolidiert sich die Videospieleindustrie weiter. So hat Epic Games in den letzten Jahren mehrere US-Spieleentwickler erworben und strebt dasselbe nun auch beim in Boston ansässigen Studio Harmonix an. Im März 2021 übernahm Microsoft für 7,5 Milliarden US\$ die US-Holding ZeniMax Media, die hauptsächlich als Muttergesellschaft des Spieleentwicklers und Publishers Bethesda Softworks in Erscheinung tritt.

Deutsche Produktionen zunehmend attraktiv für internationale Player

Deutsche Unternehmen geraten ebenfalls zunehmend ins Visier internationaler Medienkonzerne: Zu den deutschen Studios, die sich die US-Riesen Electronic Arts und Epic Games einverleibt haben, zählen Piranha Bytes, HandyGames und Koch Media.

Auch wenn die deutsche Spieleindustrie international eine eher geringe Rolle spielt und sich der Wettbewerbsdruck durch Übernahmen ausländischer Investoren weiter erhöht, ergeben sich für deutsche Anbieter in den USA interessante Potenziale. So erfreut sich zum Beispiel Mimimi Games dort großer Erfolge: Mit seinem thematisch im Wilden Westen angesiedelten Echtzeit-Taktik-Spiel "Desperados III" hat das Münchner Studio offenbar auch den für US-Gamer richtigen Mix aus Spieltiefe, Optik und Witz getroffen. Um mit der ausländischen Konkurrenz besser mithalten zu können, fördert der Bund die deutsche Computerspielentwicklung von 2019 bis 2023 mit insgesamt 250 Millionen Euro. Auch Mimimi Games erhielt für sein nächstes Spiel (Projektname „Süßkartoffel“) eine staatliche Unterstützung in Höhe von gut 2 Millionen Euro.

Mehr zu:

USA

Gaming / Wege aus der Coronakrise / Digitale Wirtschaft

Branchen

Kontakt

Anne Litzbarski

Wirtschaftsexpertin



+49 228 24 993 440



[Ihre Frage an uns](#)

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck – auch teilweise – nur mit vorheriger ausdrücklicher Genehmigung. Trotz größtmöglicher Sorgfalt keine Haftung für den Inhalt.

© 2022 Germany Trade & Invest

Gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.