

MUNICH GAMING 2011 am 30./31. März 2011

Panel 2.1: Die Bedeutung des Cloud Computing für die Gamesbranche –
Wirtschaftsfaktor oder Risiko?

Alles bleibt anders

**Cloud Computing keine Patentlösung für alle Geschäftsprozesse, Distributionsformen
von Games differenzieren sich aus – keine wird endgültig verschwinden**

München, 30. März 2011 – „Cloud Computing bietet eine Vielzahl handfester Vorteile und kann einzelne Prozesse innerhalb von Unternehmen geradezu revolutionieren. Gleichzeitig darf der Blick darauf nicht verstellt sein, dass damit auch Probleme verbunden sind.“ Maximilian Ahrens, CPO Zimory, bewertete in der Podiumsdiskussion, die von der KPMG ausgerichtet wurde, das Thema differenziert. Seiner Meinung nach müsse man im Vorfeld genau prüfen, welches Maß an Autonomie man in der Generierung und Verwaltung von Daten einem externen Raum – eben der Cloud – überlassen wolle.

Es gäbe dazu drei Klassifikationen von Prozessen, die unterschiedliche Chancen und Risiken aufweisen würden. Unproblematisch sei in der Regel die reine Nutzung von Infrastruktur, die bei allen Anbietern und über einen längeren Zeitraum hinweg vergleichbar und damit kompatibel seien. Problematischer wären reine Software-Lösungen in der Cloud, da sich dabei die Datenmigration unter Umständen als unmöglich erweisen könne. Am folgenreichsten sei die vollständige Fixierung auf eine bestimmte Plattform. Diese seien häufig so spezifisch angelegt, dass eine Nutzung durch Dritte kaum mehr möglich würde. Grundsätzlich erachte er Cloud Computing als sicher und für diejenigen Unternehmen unverzichtbar, die in ihren Geschäftsprozessen sehr unterschiedlich ausgelastet sind.

Dem stimmte auch Nils-Holger Henning, CCO Bigpoint, zu. Die Investitionen in Speicher- und Serverkapazitäten seien heute insbesondere bei Online- und Casual-Games enorm schnell und in hohem Umfang zu tätigen, weil die Nachfrage bei bestimmten Spielen innerhalb weniger Wochen explosionsartig ansteigen könne. Wenn man in dieser Situation nicht die Spieler bedienen kann und technische Engpässe auftreten, würde das den Spielspaß nachhaltig trüben und die Kunden könnten abwandern. Cloud Computing biete hingegen eine schnelle und exakte Skalierbarkeit der Kapazitäten – je nach konkreter Nachfrage. Letztlich führt das zu Planungssicherheit und einer Minimierung des finanziellen Risikos für die Publisher.

Jörg Asma, Partner bei KPMG, wollte die Abwägung von Risiken in zwei Dimensionen darstellen. In technischer Hinsicht seien seiner Meinung nach alle Sicherheitsanforderungen erfüllbar. Schwieriger sei hingegen der regulatorische Aspekt. Dies werde unter anderem an den steuerlichen Folgen verschiedener Payment-Systeme deutlich: Wo werde welche Leistung erbracht, wo werde dafür gezahlt und welche Finanzbehörde ist dafür letztlich zuständig?

Im Cloud Computing und vor allem im Cloud Gaming sah Martin Lorber, PR Director und Jugendschutzbeauftragter Electronic Arts, eine Demokratisierung von Produktionsmitteln, die dazu führen würde, dass auch kleine Entwickler und Publisher ohne großen finanziellen Aufwand gute Spiele auf den Markt bringen und distribuieren könnten, weil Investitionen in Infrastruktur und Serverleistung minimiert würden.

Die Nutzung von Daten für Spiele aus der „Cloud“ müsse immer aus der Sicht der Nutzer betrachtet werden. Die Plattform, die Gamer nutzten, sei grundsätzlich zweitrangig. Es gehe, so Dr. Pascal Zuta, CEO Aeria Games Europe, eigentlich nur darum, ein faszinierendes Spielerlebnis zu bieten. „Und die Anwendung muss technisch einwandfrei laufen“, so Zuta.

Zudem stellte die Diskussionsrunde am Ende übereinstimmend fest, müsse man sich auf eine Art Wegwerfmentalität auch im Gamesbereich einstellen. Das Kaufverhalten sei mittlerweile so zu bewerten, dass die Gamer durchaus in Kauf nehmen würden, wenn nach einer gewissen Laufzeit Online-Spiele nicht mehr auf den Servern verfügbar sind und dafür neue angeboten werden. Damit würden dann auch High Scores verloren gehen. „Interessanter ist in dem Zusammenhang für mich die Frage, ob wir damit nicht einer geschichtslosen Zeit Vorschub leisten, in der die durchgehende Digitalisierung dazu führt, dass Speicher immer wieder gelöscht werden und nichts dauerhaft archiviert ist“, gab Lorber zu bedenken.

Zur Zukunft der Distributionsformen von Games befragt, stimmten die Teilnehmer des Podiums überein, dass es neue Akzentuierungen geben würde. Ganz gleich, ob Boxed Games, Browser-Games oder Client-Games – alle würden künftig ihren berechtigten Marktanteil haben. Das bedeute aber auch, dass die Vertriebsanstrengungen künftig auf viele Kanäle verteilt würden.

Der Fachkongress „Munich Gaming“ wird von der Medientage München GmbH durchgeführt. Die Gesamtveranstaltung ist eine Initiative der Chillingsten GmbH.

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com