

Xbox Indie Games - Lohnt sich das?

XBOX LIVE.
indie games

Wer bin ich?



- Mitbegründer und Geschäftsführer von der Z-Software GmbH
- Z-Software GmbH:
 - Videospieleentwicklung
 - Motion Capture
 - spieleentwicklertreffen.NRW
- PC und XBLIG Spiele (bis jetzt)



(www.set-nrw.de)

XBLIG – Wie funktioniert es?



- AppHub: 100 USD pro Jahr für den Premium Account
- Bis zu 10 XBLIG Spiele und 2 WP7 Spiele pro Premium Account
- Nur eine XBox360 und ein PC (Windows) nötig
- XNA 4.0 (aktuelle Entwicklungsumgebung) (PC, WP7, Xbox360)

XBLIG – Wie funktioniert es?



- Mögliche Preise: 80, 240, 400 Microsoft Punkte (1 USD, 3 USD, 5 USD)
- Verteilung: Entwickler: 70% - Microsoft: 30%
Achtung! Abrechnung in USD!
- Die Spiele müssen von der Community getestet und freigegeben werden, bevor sie auf den Markt kommen.

- Community
 - Community Beteiligung ist für das „Ansehen“ wichtig!
 - In Foren Diskutieren
 - Playtests durchführen und Feedback geben
 - Peer-Reviews durchführen
- Playtest
 - Möglichkeit für Alpha, Beta und anderen Tests
- Peer-Review
 - Finaler Test
 - Reviews müssen nach bestimmten Regeln durchgeführt werden
 - Von mindestens 8 Reviews müssen 7 für das Spiel sprechen

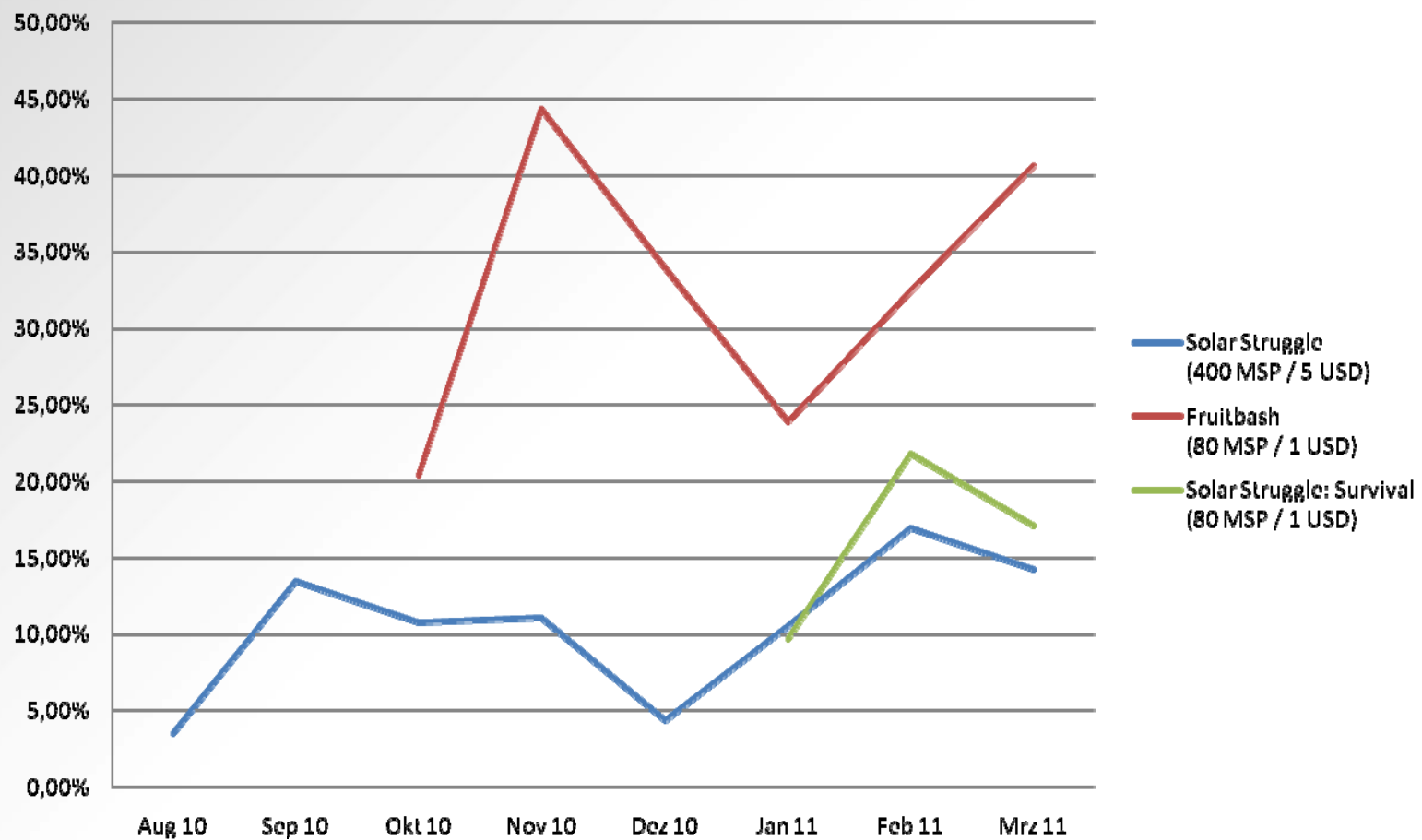
- XBL-User weltweit: über 30 Mio
(Quelle: Microsoft)
- 55% von den XBL-Usern haben sich schon mal ein Spiel gekauft.
(Quelle: Market research firm EEDAR)
- XBLIG nur in folgenden Ländern:
 - USA, United Kingdom, Japan, Frankreich, Deutschland, Italien, Canada, Spanien und Singapur.
 - Wichtigste Länder:
 - 1) USA
 - 2) UK
 - 3) Canada

- Datum der Erscheinung ist nach dem Start des Peer-Reviews ungewiss
- Es erscheinen viel zu viele Spiele pro Woche auf der Plattform
 - Überangebot
 - Die Neuerscheinungen gehen viel zu schnell unter
- PR und Marketing sind für diese Spiele sehr schwierig
 - XBLIG Spiele werden weniger gefeatured
 - Kauft niemand über seinen PC
 - Presse und Blogger sind weniger relevant!
- Zufall kann über Erfolg und Misserfolg
- Ansonsten:
 - eine 1A Demo, ein schöner Name und schönes Cover dürfen nicht fehlen

Conversion Rate



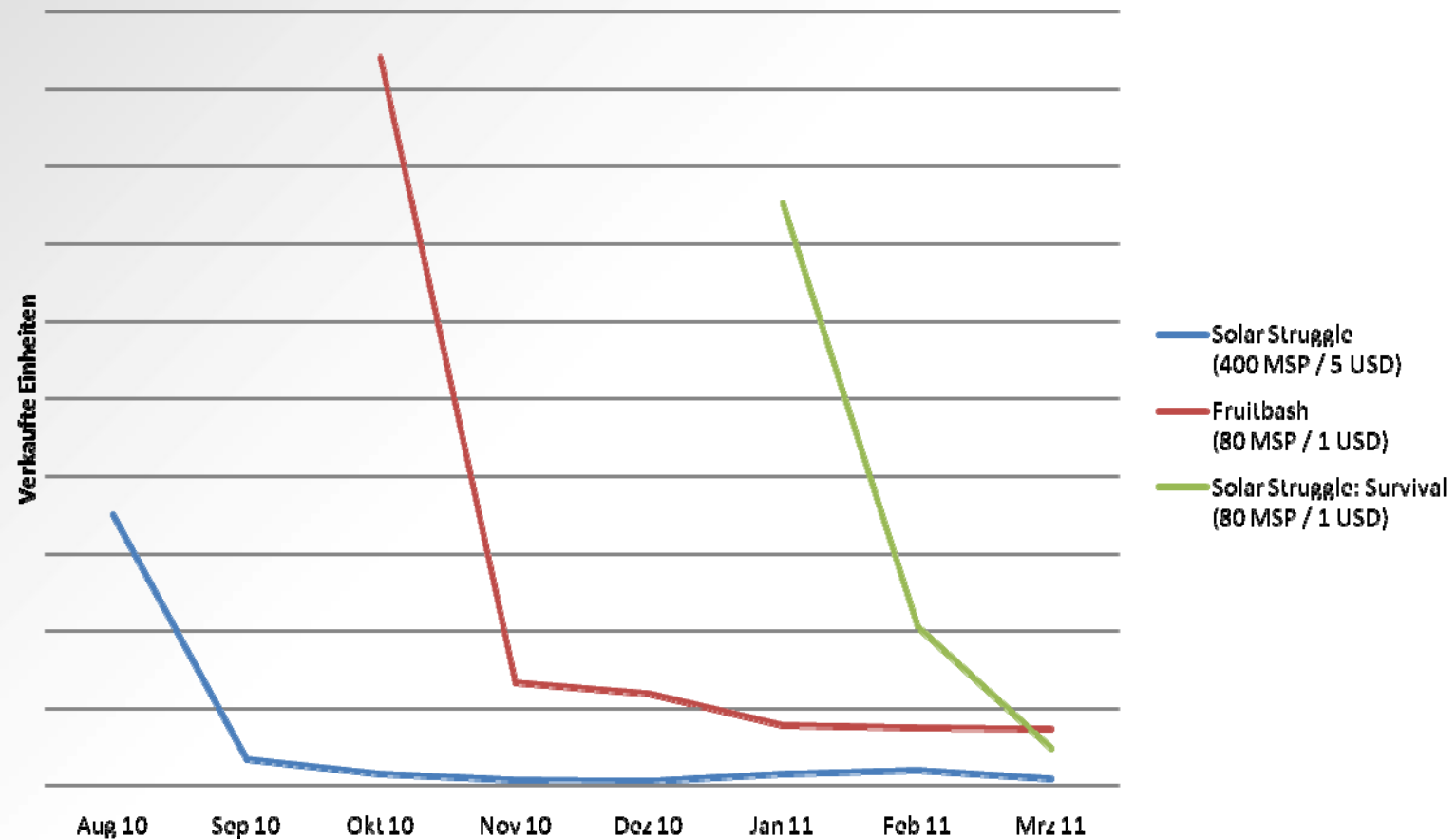
Verlauf Conversion Rate



Verkäufe und Abhängigkeiten



Verkäufe Verlauf



positiv

- Auch ohne teuren DevKit kann man erste Erfahrung auf der Xbox360 sammeln
- Bei einfachen Portierungen der WP7 oder PC-Games Projekten (nur XNA-Projekte) könnte man zusätzlich ein bisschen Geld verdienen.

negativ

- Auch Portierungen können kompliziert und damit teuer sein
- Viel zu großes Risiko, wenn man davon Leben muss
- Qualitativ hochwertiges / Innovatives Produkt != Erfolg
- Peer-Reviews werden von der Community gemacht => um schnell durchzukommen, muss man aktiv sein
- Release Datum kann man nur ungefähr angeben
- PR und Marketing sind für XBLIG Spiele sehr schwierig

Fazit



Für professionelle Teams (ab 3 Entwickler): nein

Für Einzelkämpfer und Zweierteams:
 als Zusatzverdienst:
 sonst:

ja
schwierig

Für Studenten:
 als Nebenverdienst:
 zum Leben:

ja
reicht nicht aus

Fragen?



Fragen?

Kontakt



Andreas Heldt

andreasheldt@z-software.net

www.z-software.net

Telefon: 0231 9700780