

5.000 Jahre Brettspiel – Kommt nun das Ende?

Übersteht das Brettspiel den digitalen Fortschritt?

Ravensburger Digital

München, 19.02.2013



Das königliche Spiel von Ur
Zeit: 2.300 v. Chr.
Ort: Mesopotamien, heute Irak

Foto: www.kargi.de



Grabkammer der Nefertari,
Gattin des Ramses II.
Szene: Die Königin Nefertari
beim Senetspiel.

Zeit: um 1298-1235 v. Chr.



Foto: Keith Schengili-Roberts







No. 748,626.

PATENTED JAN. 5, 1904.

L. J. MAGIE.
GAME BOARD.

APPLICATION FILED MAR. 23, 1903.

NO MODEL.

2 SHEETS—SHEET 1.



Fig. 1.

Witnesses
F. L. Owsand
M. H. OwsandInventor
Lizzie J. Magie
by John A. Paul
Attorney

MONOPOLY



Parker Brothers Inc.
BANK, HALL - NEW YORK, LONDON

MONOPOLY



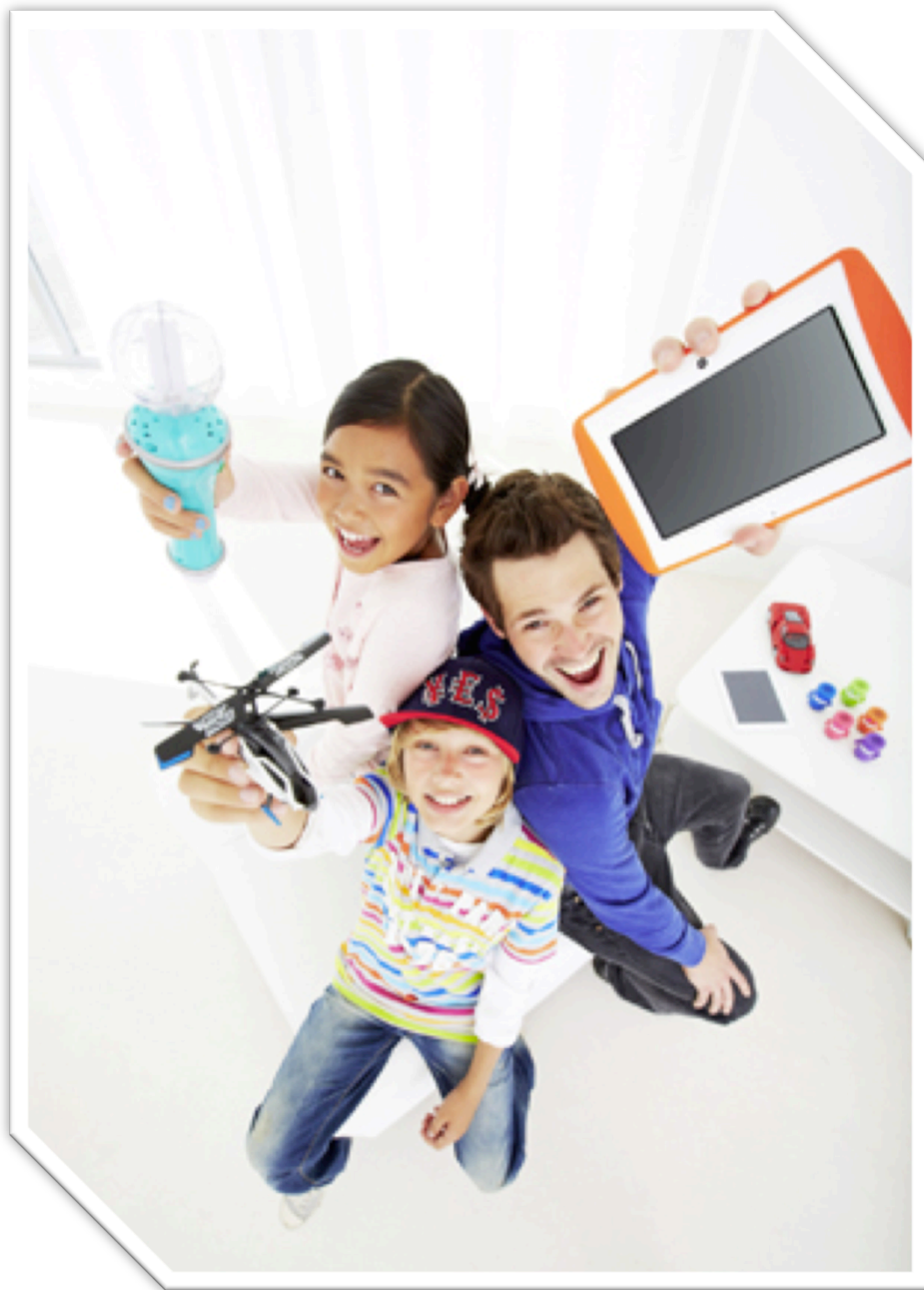




tiptoi® wird zum Spielleiter und
erweckt Charaktere zum Leben







Online-Befragung in 5 Ländern

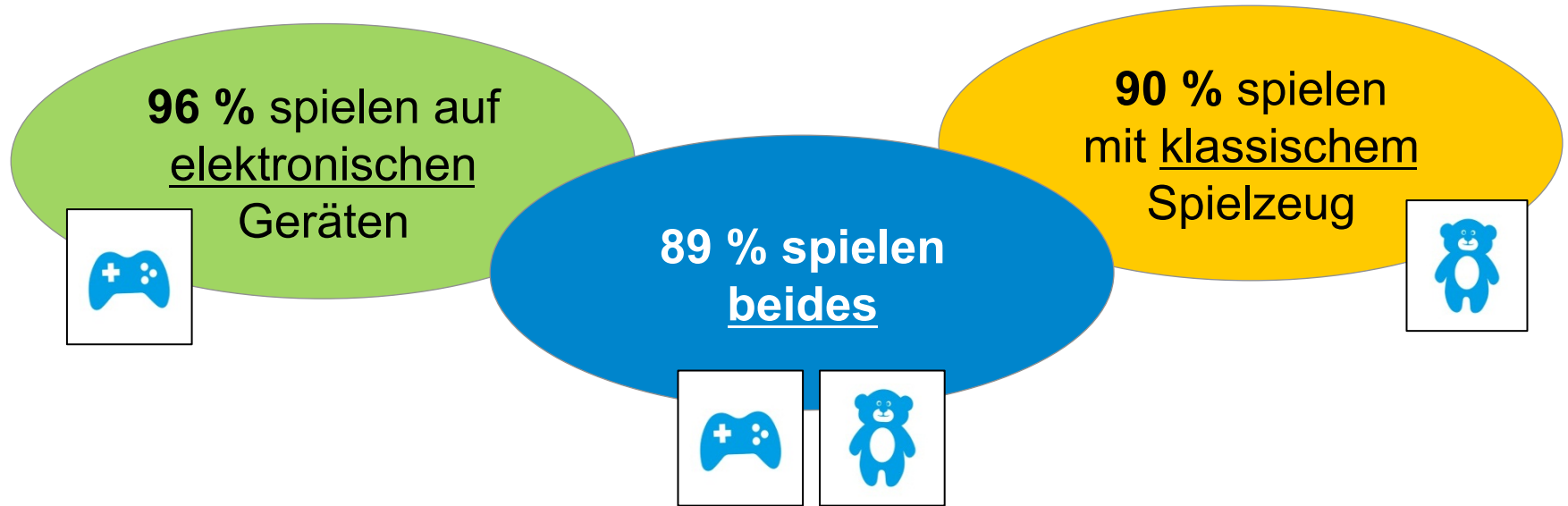
n = 2.590 Personen im Alter von 8 bis 30 Jahren

- **8 bis 12 Jahre:** Kindermarkt
- **13 bis 17 Jahre:** Jugendmarkt
- **18 bis 23 Jahre:** Junge Erwachsene (überwiegend in der Ausbildung)
- **24 bis 30 Jahre:** Erwachsene (überwiegend berufstätig)

- Länder:**
- **Brasilien** 
 - **Deutschland** 
 - **Südkorea** 
 - **Großbritannien** 
 - **USA** 

- **Feldzeit:** September + Oktober 2012

**Fast alle Befragten spielen mit elektronischen Geräten
UND mit anfassbarem Spielzeug !**



**Kein Gegeneinander der verschiedenen Spielformen und
keine "Wachablösung", sondern friedliche Koexistenz.**

Besitz von elektronischen Geräten/ Möglichkeit der Nutzung - GESAMT

- Deutliche Unterschiede bei der Geräteausstattung: UK und USA liegen bei den Spielkonsolen klar vorne, Südkorea beim Smartphone. Deutschland liegt meistens im Mittelfeld – nur beim Tablet ist Deutschland klares Schlusslicht!

Besitze ich selbst +
Kann ich im Haushalt
mitnutzen

Gesamt



Brasilien



Deutschland



UK



USA



Südkorea

Computer oder Laptop	99	98	100	98	98	99
Smartphone	82	69	81	88	77	96
Stationäre Spielkonsole (z.B. Playstation, Wii)	75	74	79	90	89	42
Handy ohne Internet- und App-Funktion	66	75	67	60	64	63
Portable / tragbare Konsole (z.B. PSP)	58	42	60	76	67	46
Tablet-PC (z.B. iPad)	44	48	31	52	51	39

Besitz von elektronischen Geräten/ Möglichkeit der Nutzung - GESAMT

- Deutliche Unterschiede bei der Geräteausstattung: UK und USA liegen bei den Spielkonsolen klar vorne, Südkorea beim Smartphone. Deutschland liegt meistens im Mittelfeld – nur beim Tablet ist Deutschland klarer Schlusslicht!

Besitze ich selbst +
Kann ich im Haushalt
mitnutzen

Gesamt



Brasilien



Deutschland



UK



USA



Südkorea

Computer oder Laptop	99	98	100	98	98	99
Smartphone	82	69	81	88	77	96
Stationäre Spielkonsole (z.B. Playstation, Wii)	75	74	79	90	89	42
Handy ohne Internet- und App-Funktion	66	75	67	60	64	63
Portable / tragbare Konsole (z.B. PSP)	58	42	60	76	67	46
Tablet-PC (z.B. iPad)	44	48	31	52	51	39

Besitz von elektronischen Geräten/ Möglichkeit der Nutzung - GESAMT

- Deutliche Unterschiede bei der Geräteausstattung: UK und USA liegen bei den Spielkonsolen klar vorne, Südkorea beim Smartphone. Deutschland liegt meistens im Mittelfeld – nur beim Tablet ist Deutschland klares Schlusslicht!

Besitze ich selbst +
Kann ich im Haushalt
mitnutzen

Gesamt



Brasilien



Deutschland



UK



USA



Südkorea

Computer oder
Laptop

99

98

100

98

98

99

Smartphone

82

69

81

88

77

96

Stationäre
Spielkonsole (z.B.
Playstation, Wii)

75

74

79

90

89

42

Handy ohne
Internet- und
App-Funktion

66

75

67

60

64

63

Portable /
tragbare Konsole
(z.B. PSP)

58

42

60

76

67

46

Tablet-PC (z.B.
iPad)

44

48

31

52

51

39

Marktpotenzial: Vielfältige Funktionen sind bei einer Kombination aus elektronischem Gerät und anfassbarem Spielzeug wünschenswert

Spielbarkeit:



- 78 % Abspeicherbarkeit des Spielstandes
- 72 % Zählen des Punktestandes

Komplexität:



- 77 % Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- 77 % Verschiedene Levels
- 70 % Einbringen einer Zufallskomponente
- 67 % Updates mit neuen Szenarien

Vielseitigkeit:



- 74 % Mehrspieler-Modus
- 66 % Variation der Spieldauer

Reiz + Spielerlebnis:

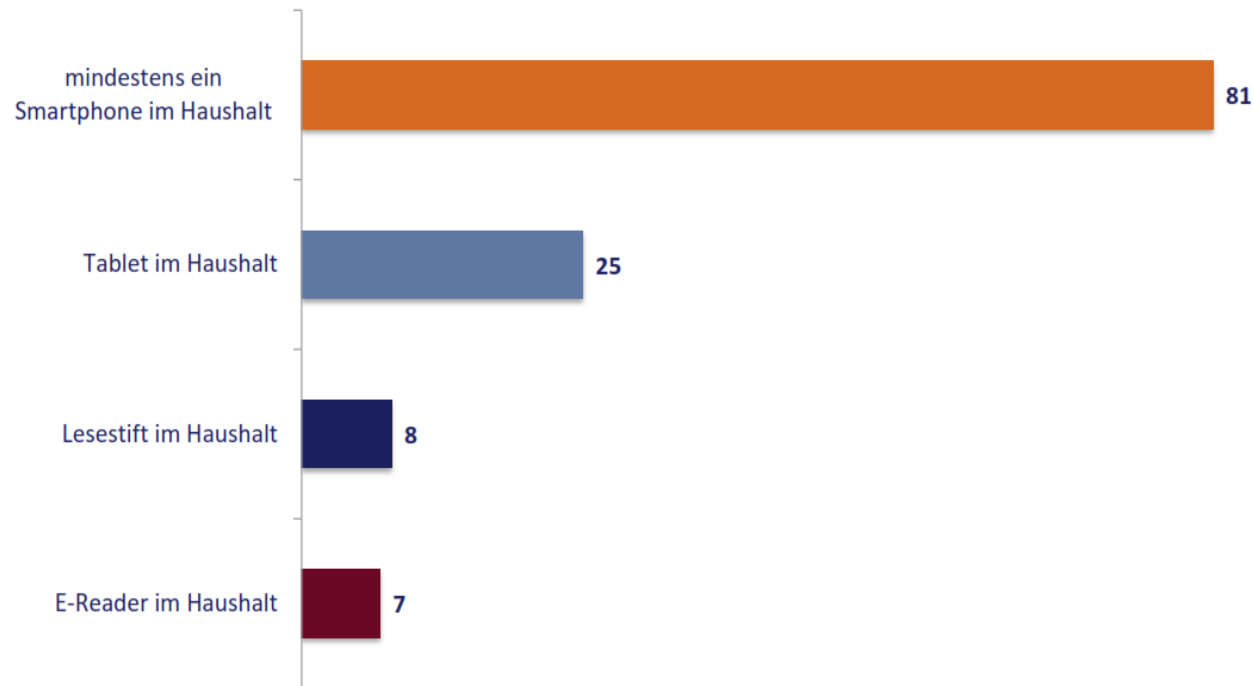


- 75 % Stimulation durch Effekte
- 74 % Sound
- 70 % Motivierende Elemente
- 68 % Verbindung mit 3D-Effekten
- 60 % Augmented Reality

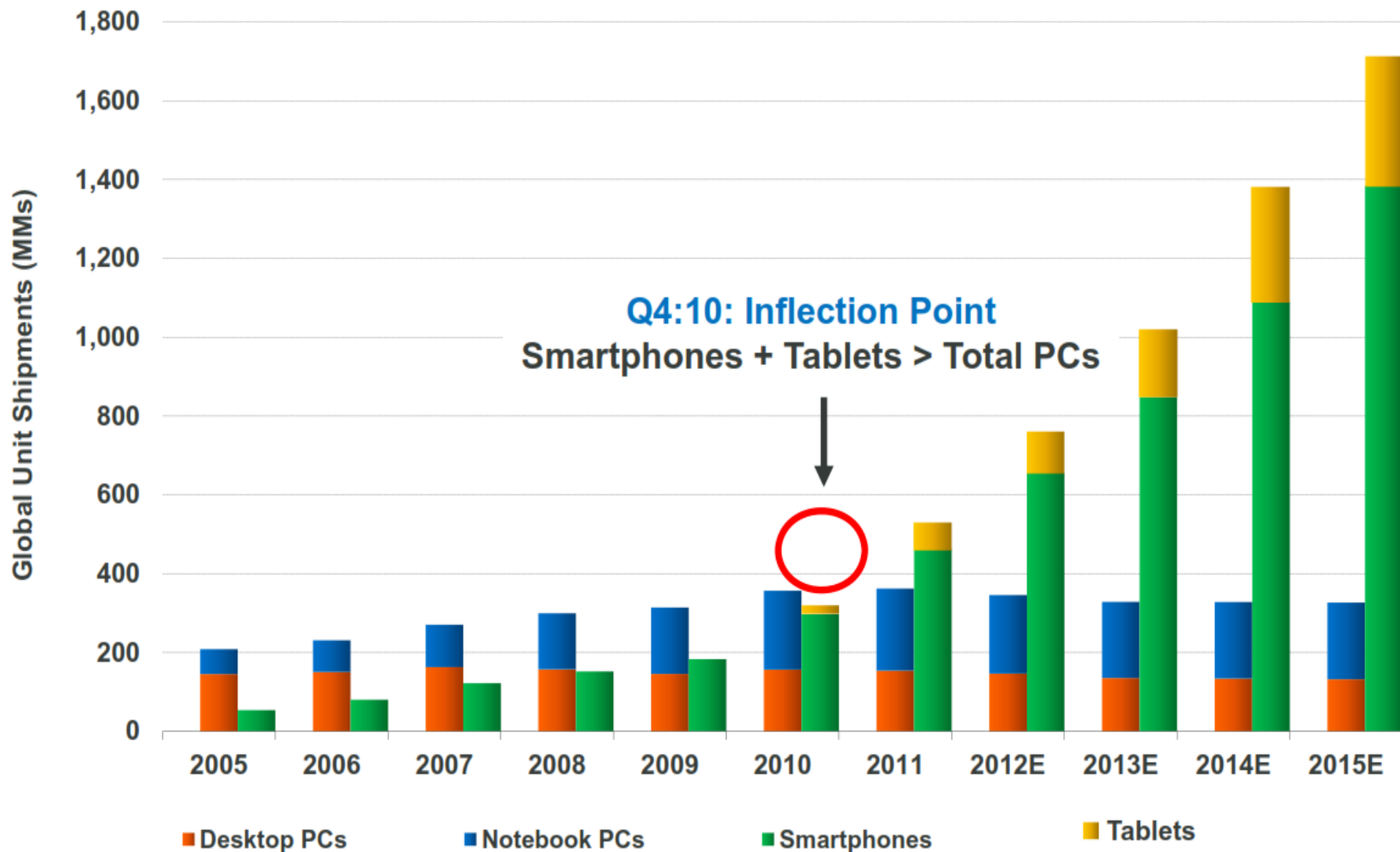
Mobile ist ein stark wachsender Markt, der in Zukunft eine zentrale Rolle spielen wird, auch bei der Zielgruppe Kinder und Familie.

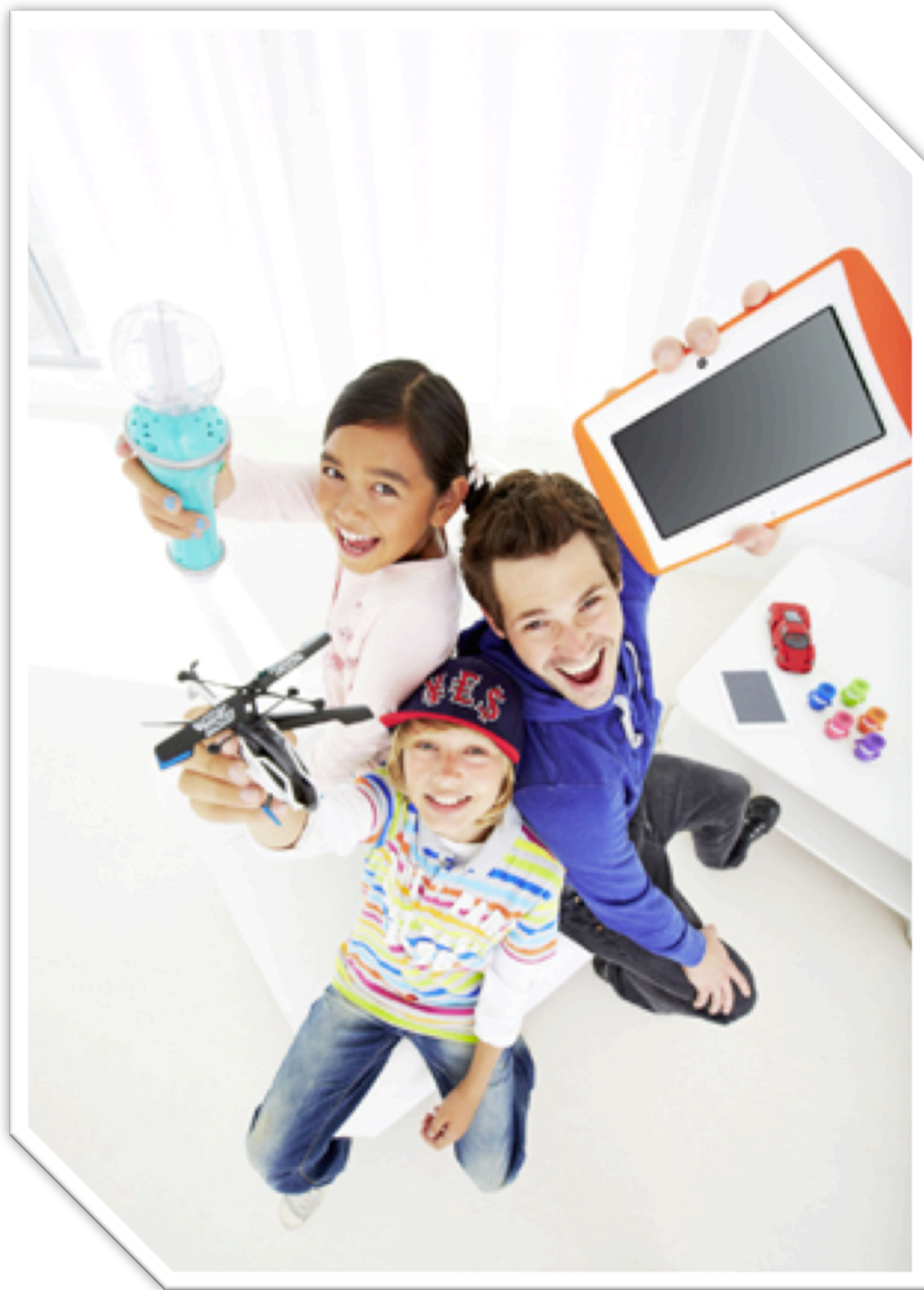
Hohe Verbreitung von Smartphones und Tablets in Familien mit Kindern im Vorlesealter

Haushaltsausstattung mit elektronischen (Lese-)Geräten; Basis: Eltern (n=500); Anteil in %



Global Unit Shipments of Desktop PCs + Notebook PCs vs. Smartphones + Tablets, 2005-2015E























Fragen?



Volker Hirsch
vhirsch@ravensburger-digital.com