

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung.....	1
2 Betriebswirtschaftliche Grundlagen unter besonderer Berücksichtigung der Aspekte für die Games-Branche	5
Literatur	19
3 Definition und Abgrenzung von Begrifflichkeiten und Märkten.....	21
Literatur	22
4 Unternehmensgründung und Unternehmensführung	23
4.1 Unternehmensgründung & Entrepreneurship	31
<i>Dev6 und SaveGame Studios: Start-ups des Gründer-Instituts der SRH Hochschule</i>	32
4.1.1 Definition und Abgrenzung Publisher, Developer und Mischformen	48
4.1.2 Rechtsgrundlagen	50
4.1.2.1 Anwendungsorientierte Rechtskenntnisse für Existenzgründer	50
4.1.2.2 Grundlagen des Urheber- und Markenrechts	62
4.1.3 Erstellung von Businessplänen und Pitches	65
4.2 Unternehmensführung & Management.....	70
4.2.1 Methoden der Unternehmensführung.....	78
4.2.2 Markt- und ressourcenbasiertes Management.....	80
Literatur	86
5 Strategien für unternehmerischen Erfolg in der Games-Branche	89
<i>CD Projekt: Interview Marcin Iwinski Co-Founder & Joint CEO</i>	98
5.1 Marketing & Vertrieb.....	101
5.1.1 Markt- und Wettbewerbsanalyse	110
5.1.1.1 Hardware	110
5.1.1.2 Software (Games)	112

5.1.2	Marketingstrategie, Marketingplan und Marketingmix	127
5.1.2.1	Marketingstrategie	127
5.1.2.2	Marketingplan	127
5.1.2.3	Marketingmix	128
	<i>Deck 13: Interview Dr. Florian Stadlbauer, Founder & Executive Director</i>	165
5.2	Controlling & Finanzierung	168
5.2.1	Monetarisierung und betriebswirtschaftliche Kennzahlen	175
5.2.2	Finanz- und Liquiditätsplanung	192
5.2.3	Methoden der Unternehmensfinanzierung & Kapitalbeschaffung	195
5.2.3.1	Traditionelle Finanzierungsmethoden	197
5.2.3.2	Jüngere Methoden der Finanzierung	205
5.2.3.3	Unternehmens-Exit	211
	<i>Crytek: Interview Avni Yerli, Co-Founder & Managing Director</i>	215
5.3	Organisation & Personalmanagement.....	218
5.3.1	Zusammenstellung, Management und Entwicklung von Teams	226
5.3.2	Crisis, Panic, Firefighting	235
	Literatur	238
6	Leadership in der Games-Branche	243
	Literatur	254
7	Erfolg, Misserfolg und Comeback	255
	Literatur	263
8	Ausblick und Conclusion	265
	Weiterführende Literatur	267
	Stichwortverzeichnis	269