400 Millionen Dollar für iPhone-Spiele

cag. TOKIO, 13. Oktober. 400 Millionen Dollar lässt sich das japanische Unternehmen DeNa die Übernahme des amerikanischen Entwicklers von iPhone-Spielen, Ngmoco, kosten. Der Kaufpreis, der am Mittwoch bekannt wurde, sorgte in der Branche für Aufsehen, zeigt er doch, wie viel Potential im Geschäft mit mobilen Spielen steckt. DeNa ist spezialisiert auf sogenannte Social Games. Das sind Spiele, die in Online-Netzwerken wie Facebook gespielt werden, wie zum Beispiel die Landwirtschafts-Simulation „Farmville" der amerikanischen Firma Zynga.

300 Millionen Dollar des Kaufpreises sollen umgehend an die Anteilseigner und Mitarbeiter der amerikanischen Firma ausgeschüttet werden. Die Auszahlung der restlichen 100 Millionen Dollar ist an die Bedingung gebunden, dass bis Ende 2011 bestimmte Umsatzziele erreicht werden. Der Kaufpreis hat viele Marktbeobachter insofern überrascht, als die meisten Ngmoco-Spiele heute gratis oder zu Preisen wie 0,99 Dollar vertrieben werden. Doch alleine der Titel der Übernahmeankündigung ist im Netz mehr als 60 Millionen Mal heruntergeladen worden. DeNa-Chef Tomoko Namba sagte der „New York Times", er wolle sein Unternehmen zur Nummer eins bei mobilen Spielen weltweit machen. Die Zeitung zitierte dazu auch Schätzungen von Marktforschern, die davon ausgehen, dass mit Social Games bis 2014 ein Umsatz von 1,5 Milliarden Dollar erwirtschaftet werden kann. Im vergangenen Jahr waren es 640 Millionen Dollar. DeNa selbst will seinen Umsatz im laufenden Geschäftsjahr auf umgerechnet mehr als eine Milliarde Dollar verdoppeln, kündigte Namba an.

Quelle: FAZ vom 14.10.2010