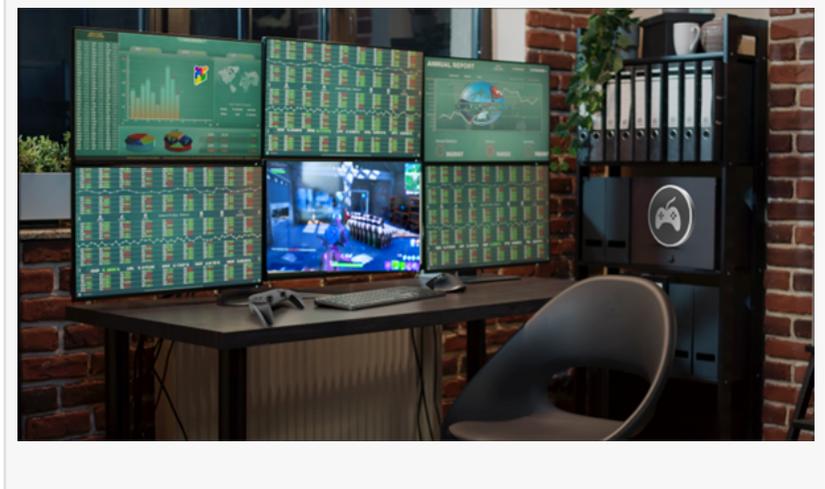


Investment im Gaming Markt

MUNICH, GERMANY, October 4, 2022 /EINPresswire.com/ -- Der Gaming Markt ist einer der faszinierendsten Märkte, die es derzeit weltweit gibt. Ein Markt der Superlative. Angefangen von der Zahl der Gamer, die mittlerweile, laut NewZoo Report, die Grenze von 3 Milliarden Menschen bricht, bis hin zum Gegenwert der Ingame Welten, die im GDP gemessen locker mittelgroße Staaten hinter sich lassen.



Auch die heutigen Stars in der Gaming Branche, wie die E-Sportler und Influencer Tyler «Ninja» Blevins, Miroslaw 'Mira' Kolpakov, Kuro „KuroKy“ Salehi Takhasomi und Michael «Shroud» Grzesiek, stehen auf der gleichen Stufe wie internationale Stars aus Musik, Film und Sport.

Vieles in dem Bereich ist im Wandel, unter anderem der Blickwinkel, aus dem Gaming und E-Sports gesehen wird, die Business Models und die regulatorischen Anforderungen.

Mitch Lasky, ein internationaler Gaming Investor hat dies in einem seiner Zitate gut aufgezeigt:

„My kids download 10 games. They play them all for two minutes. They throw away the eight they don't like. Then they play those last two obsessively for a month. That's alien to those of us who buy a \$60 game and play it for 40 or 50 hours. The discovery mechanism is completely social, and I don't think you get that genie back in the bottle.“

Wie kann sich ein Investor heute am Gaming Markt beteiligen?

Als erstes kommen einem die Entwickler von online Spielen in den Sinn. Doch so einfach ist es nicht. Die großen Entwickler wie Blizzard, Tencent und Sony sind alle in Konglomeraten eingebettet. Electronic Arts, Take Two und Ubisoft gehören zu den wenigen ganz großen Gaming Firmen, die auch an der Börse gelistet sind.

Eine weitere Möglichkeit sind Finanzprodukte, wie der Van Eck Gaming and ESports ETF oder das Vontobel Tracker Zertifikat. Allerdings ist es für die Asset Manager genauso schwierig wie für

Privatanleger, da sie keinen direkten Zugang in den ingame Markt bekommen. Derzeit streuen sie zwischen verschiedenen Aktien, weshalb die Performance dieser Anlagen die Rendite aus dem Gaming und E-Sport nicht widerspiegelt.

Bei den Hardwareproduzenten ist die Auswahl größer – aber für manche ist es schwierig festzulegen, was sich kurz-, lang- oder mittelfristig durchsetzen wird: PC, Konsole oder Mobile. Hinzu kommt, dass Firmen wie Logitech, Apple, Medion, Huawei und Samsung nicht nur Gaming Hardware herstellen. Das heißt ein Investment in eine dieser Firmen wird immer auch die Performance aus den anderen Bereichen beinhalten.

Seit kurzem sind neue, vielversprechende Optionen hinzugekommen:

E-Sport Teams, wie Ovation, Penta oder Myinsanity bieten teilweise Private Equity oder Partner Deals für Investoren. Da dies vergleichsweise noch in den Kinderschuhen steckt, gestaltet sich das Sourcing hier jedoch noch schwierig.

Indie-Entwickler - von (Publishern) unabhängige Spieleentwickler, wie Blindflug Studios, Okomotive, Pinata Punch - sind sicherlich eine große Chance für die Games-Landschaft. Marktanalysen und -Prognosen erweisen sich teils als schwierig und durch die langen Entwicklungszeiten könnte ein Investment lange gebunden sein, bevor der Anleger sieht, wie die Entwicklung läuft.

RegTech Firmen wie RegSEARCH, ein Startup für Compliance und GameTech Firmen wie Cow Level AG, deren digitalisierten Aktien schon jetzt handelbar sind, werden eine immer wichtigere Rolle spielen. Themen wie AML, KYC und weitere Themen kommen immer mehr in der Branche auf und Cow Level ist dort in vielen Bereichen aktiv.

In Zukunft wird es auch möglich sein, über Börsen wie die First International Play Money Exchange (FiPME) direkt in einzelne Game Items zu investieren, wie es heute schon am NFT Markt der Fall ist.

Es gibt also einige Möglichkeiten, in den Gaming Markt zu investieren, von denen sich insbesondere die letzteren Optionen sehr gut als zukunftsweisend erweisen könnten.

Mr. Benjamin Kratsch
GLP Media
benjamin.kratsch@glpmedia.com

This press release can be viewed online at: <https://www.einpresswire.com/article/594177411>

EIN Presswire's priority is source transparency. We do not allow opaque clients, and our editors try to be careful about weeding out false and misleading content. As a user, if you see something we have missed, please do bring it to our attention. Your help is welcome. EIN Presswire, Everyone's Internet News Presswire™, tries to define some of the boundaries that are reasonable

in today's world. Please see our Editorial Guidelines for more information.
© 1995-2022 Newsmatics Inc. All Right Reserved.