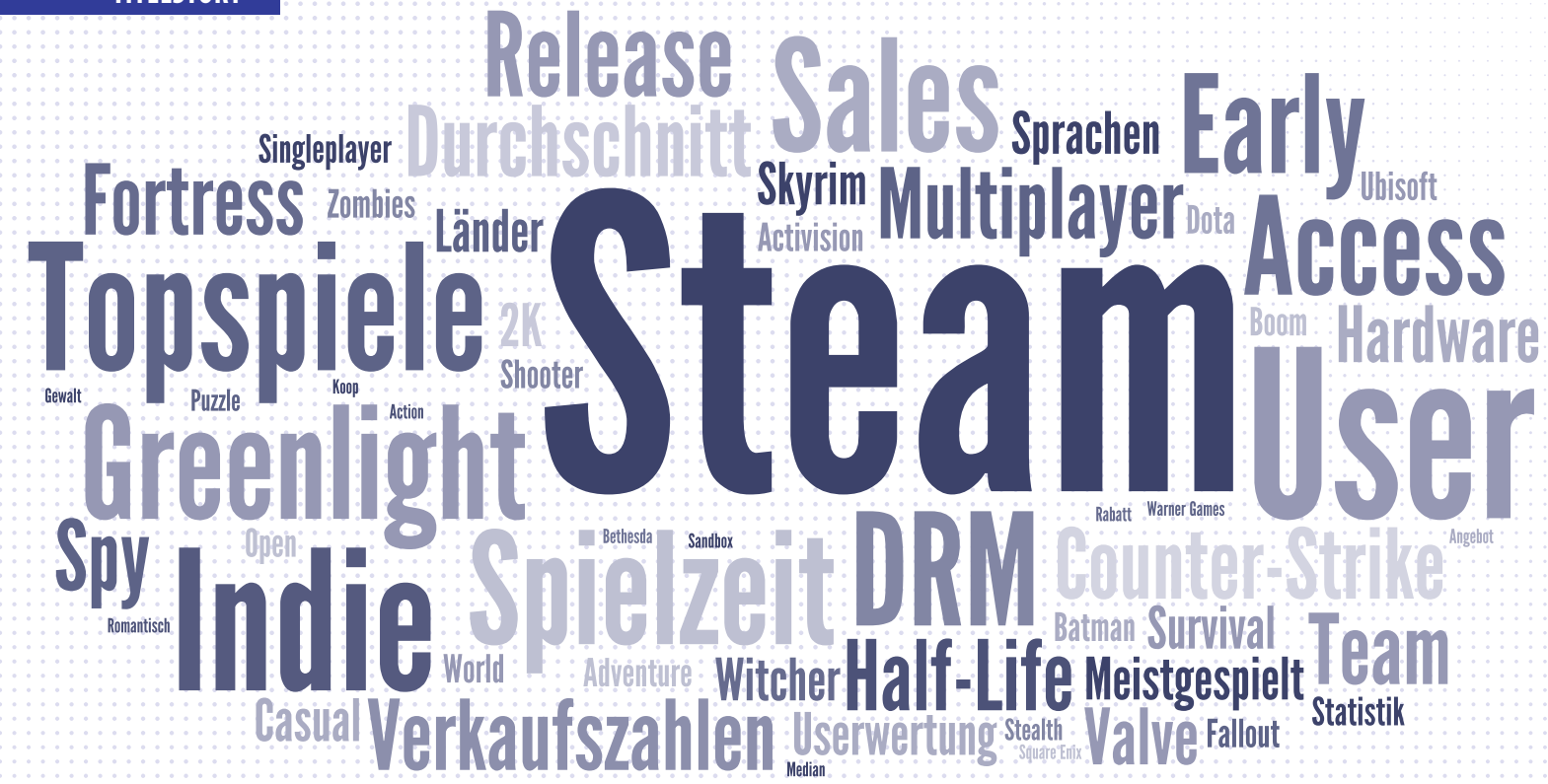


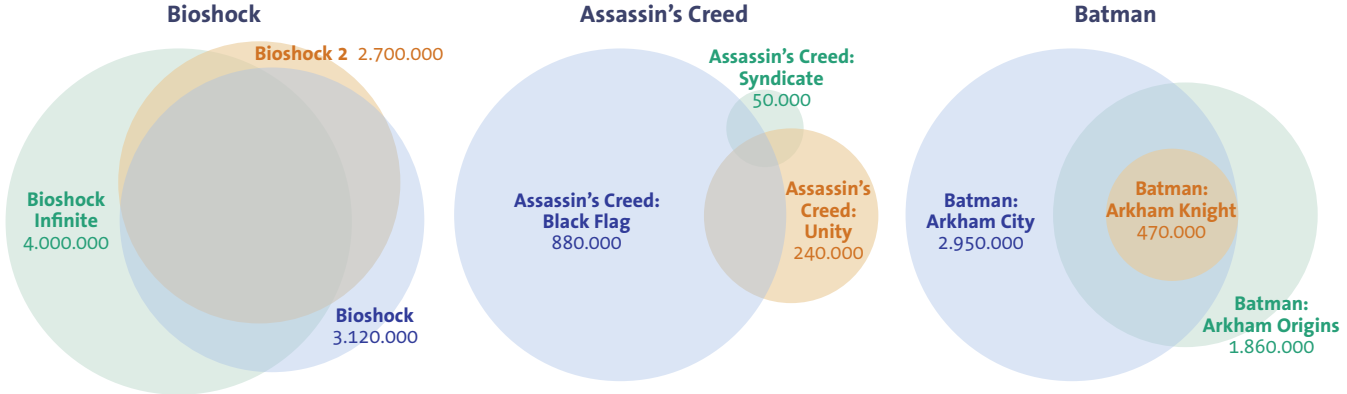
Steam hat sich seit seinem Start im Jahr 2003 vom ungeliebten Online-Kopierschutz zur weltweit wichtigsten Plattform für PC-Spiele(r) entwickelt und dabei die Art, wie wir Unterhaltungs-Software konsumieren, maßgeblich verändert. Nicht ausschließlich zum Guten, aber auf teils erstaunlich plakative Weise – wie unsere statistische Analyse zeigt. Von Thorsten Küchler

142.073.469 – das ist etwa der Kontostand von Gabe Newell, sondern die Gesamtzahl der weltweit aktiven Steam-Accounts Ende 2015. Im Klartext: Wäre Valves Onlineservice ein Staat, hätte er so viele Einwohner wie Deutschland und Großbritannien zusammen. »Steam ist so beliebt, weil es die Bedürfnisse der Spieler erfüllt. Und weil es erfolgreiche Konzepte wie bezahlte Betas alias ›Early Access‹ oder regelmäßige Sonderangebote eingeführt hat. Steam ist enorm wichtig für die PC-Spielebranche und der Hauptgrund für den Boom der Indie-Szene«, fasst Sergey Galyonkin zusammen. Er muss es wissen, denn der russische Branchenveteran betreibt mit Steamspy (siehe Kasten) die aktuell wohl spannendste und umfangreichste Seite zum Thema Steam-Statistiken. Wir haben uns durch diese ebenso detaillierten wie aussagekräftigen Daten gewühlt, um Folgendes herauszufinden: Wie hat Steam unsere Kauf- und Spielgewohnheiten verändert? Und welche überraschenden Wahrheiten verbergen sich in den so trockenen Zahlen?

Untote aus Fernost

Steam ist mehr Multikulti als eine FIFA-Weltmeisterschaft: Spieler aus insgesamt 254 Ländern besitzen einen aktiven Account. Und eben diese Internationalität schlägt sich auch in passenden Statistiken wieder: »Japaner lieben Zombies, Amerikaner schie-

Das Gesetz der Serie: Wann werden Nachfolger gekauft, wann nicht?



Die Bioshock-Reihe verfügt über eine ebenso große wie treue Fanbasis – fast zwei Millionen Steam-User haben gleich alle Titel der Serie in ihrer Bibliothek, die Schnittmenge zwischen den einzelnen Episoden ist enorm hoch. Und Bioshock Infinite hat mit seiner Neuausrichtung in Sachen Szenario offenbar ein breiteres Publikum angesprochen als seine beiden Vorgänger. Ganz anders Assassin's Creed: Die Bugs und Negativschlagzeilen von Unity haben viele Käufer der immens starken Vorgänger abgeschreckt. Und auch Syndicate ist in Sachen Steam-Statistik eine herbe Enttäuschung – das Vertrauen der Fans lässt sich nur schwer zurückgewinnen. Allerdings werden hier die Verkäufe über Uplay natürlich nicht berücksichtigt. Und dann ist da ja noch Batman: Die Arkham Knight-Episode der Warner-Serie ist aufgrund ihres furchtbaren technischen Zustands grandios gefloppt – nur beinharte Anhänger wollten den Titel trotzdem spielen.

ßen gerne, und Engländer sind verrückt nach Fußball«, liest Galyonkin aus seinen Zahlen. Denn Steamspy kann anhand der Nutzerstatistiken jedes Spiels auswerten, in welcher Region ein Thema oder Szenario besonders beliebt ist. Dabei wird schnell klar, dass zahlreiche Klischees weitaus mehr sind als bloße Mythen: So stellt Deutschland beispielsweise nur 5,35 Prozent der gesamten Community, reduziert auf den Simulationsbereich steigt der Anteil hiesiger Kunden jedoch auf 15 Prozent – und gar jeder fünfte Project-Cars-Spieler kommt aus Deutschland! Ebenfalls auffällig: Ausgerechnet die oft gescholtene Call-of-Duty-Serie ist bei den Steam-Nutzern Made in Germany überproportional beliebt. Egal ob Modern Warfare 3, Advanced Warfare oder Black Ops 2, die Mehrspieler-Server der PC-Shooter werden aktuell zu fast 16 Prozent von deutschen Teilnehmern frequentiert – mehr noch als im vermeintlichen Kernland der Reihe, den USA. Dort kommen indes Titel mit dem Schlüsselwort »Open World« außerordentlich gut an. Übrigens: Weltweit hat sich die Call-of-Duty-Serie auf Steam gut verkauft. Der erfolgreichste Serienteil ist Modern Warfare 2 mit 4,7 Millionen Besitzern, gefolgt von Black Ops (3,4 Mio.) und Modern Warfare 3 (3,1 Mio.). Die jüngeren Serienteile schwächeln indes: Ghosts liegt bei 1,3 Mio., Advanced Warfare bei 978.000.

Fallout 4 hat sich auf Steam binnen eines Monats 2,3 Millionen Mal verkauft – 600.000 Mal mehr als auf der Xbox One (PS4: 3,1 Millionen). The Witcher 3 (unten) verkaufte sich auf Steam nur 1,1 Millionen Mal, hier dürften aber auch viele PC-Spieler kopierschutzfrei auf Gog.com zugegriffen haben. Interessant: 67 Prozent der Fallout- und 68 Prozent der Witcher-3-Besitzer haben auch Skyrim gekauft. Bethesdas Epos hat also eine große Open-World-Sehnsucht geweckt.

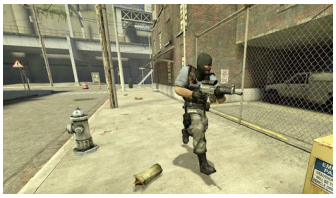
Die kauffreudigen Deutschen

In Sachen Kauf- und Download-Freude liegen wir Deutschen im oberen Drittel: Ein BRD-Account enthält im Durchschnitt knapp 29 Steam-Spiele – darunter trotz aller Geo-Blockierungsmaßnahmen seitens Valve oft auch indizierte Titel wie Dying Light. Besonders kauffreudig sind laut Steamspy die britischen Kunden – auf der Insel besitzt jeder Account typischerweise 43 Spiele. Amüsantes Detail am Rande: Ausgerechnet der Vatikanstaat liegt mit 60 Spielen pro Account unangefochten an der Spitze. Jeder zweite Steam-Nutzer aus dem päpstlichen Wohnsitz zockt dabei am liebsten den Online-Shooter Counter-Strike: Global Offensive. Allerdings sind diese Zahlen mit Vorsicht zu genießen, weil die Steamspy-Daten auf Hochrechnungen basieren und somit vor allem bei kleineren Ausgangsmengen zu Messfehlern neigen.

Die weltweiten Unterschiede in Sachen Steam-Bibliotheken hängen freilich mit der Kaufkraft (sprich: dem wirtschaftlichen Zustand) des jeweiligen Landes zusammen. So verwundert es kaum, dass sich beispielsweise brasilianische Computerspieler weniger Programme (17,85) leisten können als etwa US-amerikanische (36,45). Allerdings spielt hier auch der Dota 2-Faktor eine gewichtige Rolle, denn Valves Mega-Hit fesselt seine Spieler geradezu. Wenn man nur die Steam-Accounts der insgesamt über 58 Millionen Dota-2-Anhänger betrachtet, so liegt der Median für insgesamt erworbene Titel bei – einem! Im Klartext: Die meisten Dota-2-Spieler spielen auf Steam eben wirklich nur Dota 2. Zum Vergleich: Die Käufer eines Fallout 4 besitzen im Mittel 64 Titel. In China, wo knapp 60 Prozent aller Steam-User Dota 2 spielen, werden dementsprechend auch nur läppische 6,6 Spiele pro Account heruntergeladen. »Man ging schon lange davon aus, dass Dota-2-Spieler fast keine anderen Titel kaufen, und die Erhebungen bestätigen das«, fasst Sergey Galyonkin seine Erkenntnisse zusammen. Der aktuell wohl wichtigste Wachstumsmarkt ist indes Russland. Fast 11 Prozent aller Steam-Accounts entfallen auf das Land in Osteuropa – Tendenz: schnell steigend! So verwundert es auch kaum, dass immer mehr Spiele nicht nur auf Englisch (6.710 Stück) oder Deutsch (2.536), sondern eben auch mit russischen Texten (1.414) angeboten werden. »Viele Leute und vor allem Entwickler sind sich nicht im Klaren darüber,

Die meistverkauften Steam-Spiele laut Steamspy*

Counter-Strike: Global Offensive 17,7 Mio.



Counter-Strike: Source
14,3 Mio.

Half-Life 2: Lost Coast
14,0 Mio.

Left 4 Dead 2
13,4 Mio.

*ohne Free2play

wie groß der russische Steam-Markt eigentlich ist. Aber diese Haltung ändert sich langsam, aber sicher«, kommentiert Galyonkin die wachsende Bedeutung seiner Heimat.

Early Access: Gutes Geschäft?

Der (kostenpflichtige) Zugang zu Betas und die resultierende Beteiligung der Kundschaft am Entwicklungsprozess ist eine der wichtigsten Steam-Neuerungen der letzten Jahre. Insgesamt 700 Titel wurden im Rahmen des »Early Access«-Programms seit 2013 auf den Markt gebracht – etwa 150 davon (fast 22 Prozent) schafften es bis zum finalen Release. Die durchschnittliche Dauer einer Early-Access-Phase beträgt 14 Monate, in denen sich ein Spiel im Mittel rund 8.000 Mal verkauft – ganz ordentlich. Die finale Veröffentlichung bringt im Gegensatz zu traditionell auf den Markt gebrachten Produkten dann allerdings keinen großen Verkaufsschub mehr, die meisten interessierten Kunden haben offensichtlich schon im Vorfeld zugegriffen. Und ausgerechnet die sonst gerne mal misstrauischen Deutschen gehören zu den größten Unterstützern dieses modernen Geschäftsmodells, fast acht Prozent (1,4 Millionen) aller Early-Access-Käufer haben einen hiesigen Account. Betrachtet man hingegen die beliebtesten Genre-Oberbegriffe, so ergibt sich ein ebenso spannendes wie eindeutiges Early-Access-Bild: Multiplayer, Sandbox, Survival, Open World und Action – das sind die Zutaten, aus denen erfolgreiche Early-Access-Titel gemacht sind – siehe Ark: Survival Evolved, Rust, DayZ und Konsorten. »Die Erfinder des Goat Simulator haben den Markt also perfekt parodiert«, fügt Galyonkin schmunzelnd hinzu. Dementsprechend ist auch die abstrakte Zombie-Apokalypse Unturned der bislang größte Early-Access-

Die Hardware der Steam-Nutzer: Worauf spielen wir?

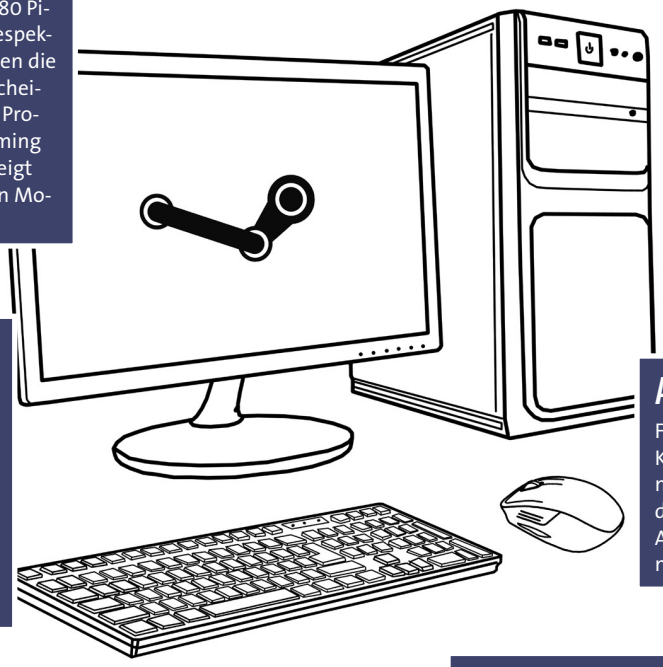
Jeden Monat führt Valve eine Umfrage unter den Kunden seines Onlineservices durch und ermittelt so, welche Hardware-Konfigurationen vorwiegend genutzt werden. Wir haben uns nicht nur eben diese aktuellen Zahlen angesehen, sondern selbst eine entsprechenden Befragung mit über 10.000 Teilnehmern auf GameStar.de gestartet, um die Statistiken zu verifizieren.

Monitor

4K gehört die Zukunft, in der Gegenwart lösen die meisten Bildschirme aber noch mit 1920x1080 Pixeln auf: 68 Prozent der GameStar.de-User respektive 35 Prozent aller Steam-Kunden verwenden die Full-HD-Auflösung. 4K ist noch eine Randerscheinung – GameStar.de: 2,2 Prozent, Steam: 0,1 Prozent (!). Welchen Stellenwert das Laptop-Gaming auf dem internationalen Steam-Markt hat, zeigt der mit 26 Prozent erstaunlich hohe Anteil an Monitoren mit 1366x768 Bildpunkten.

Hauptprozessor

Die GameStar.de-Nutzer verfügen mehrheitlich (knapp 80 Prozent) über einen Rechner mit Intel-Core-i-Architektur, dasselbe eindeutige Bild ergibt sich bei den offiziellen Steam-Umfragen. Beide Gruppen greifen dabei im Schnitt auf vier Prozessorkerne zurück.



Grafikkarte

Sowohl bei Steam als auch bei GameStar.de liegen die Chips von Nvidia klar vorn, fast 70 der Befragten besitzen eine Geforce-Grafikkarte. Dabei ist die GTX-900-Serie am weitesten verbreitet. Auffällig: Viele internationale User (fast 20 Prozent) verwenden Onboard-Grafikchips der Intel-HD-Reihe, da sie offenbar vorwiegend auf Laptops spielen.

Arbeitsspeicher

Fast die Hälfte aller Steam-Kunden hat einen Rechner mit mindestens 8 GB RAM. Unter den GameStar.de-Usern ist der Anteil mit knapp 91 Prozent noch signifikant höher.

Betriebssystem

Bei den weltweiten Steam-Nutzern liegt Windows 7 mit einem Anteil von knapp 43 Prozent klar vorne, die GameStar.de-Umfrageteilnehmer sind indes schon mehrheitlich (47 Prozent) auf Windows 10 umgestiegen. Windows 8 landet in seinen unterschiedlichen Version bei beiden Gruppen auf einem abgeschlagenen dritten Platz (Steam: 19 Prozent, GameStar.de: 11 Prozent).

Download-Tempo

Deutsche Spieler laden ihre Steam-Inhalte im Schnitt mit 12,4 Mbit/s herunter (Deutsche Telekom: 9,7 Mbit/s, Kabel Deutschland: 28 Mbit/s). Zum Vergleich: Der Median der US-Nutzer liegt bei deutlich schnelleren 22 Mbit. Der Gesamt-Traffic von Steam-Downloads liegt wöchentlich alleine in Deutschland bei sagenhaften 10,6 Peta-Byte – das sind über 2,3 Millionen DVDs!

Counter-Strike
11,8 Mio.

Half-Life 2: Deathmatch
11,8 Mio.

Garry's Mod
10,2 Mio.

The Elder Scrolls 5: Skyrim 10,0 Mio.

Hit: Sagenhafte 19 Millionen Mal wurde der Free2Play-Titel weltweit heruntergeladen. Allerdings sind Downloads hier nicht gleichbedeutend mit aktiven Spielern, wie ein Blick in die Detaildaten deutlich macht.

Besitzer gegen Spieler

Nun fügen zwar viele Steam-Nutzer ihrer Online-Bibliothek regelmäßig neue Spiele hinzu, tatsächlich gespielt wird dann aber nur einen Bruchteil davon. Die angesehene Webseite Ars Technica geht davon aus, dass circa 37 Prozent aller aktivierten Steam-Titel niemals gespielt werden. Das hat mehrere Gründe. Im Falle von Unturned liegt einer davon auf der Hand: Der Indie-Hit ist in aller Munde und kostet keinen Cent. Viele Spieler laden ihn spontan herunter, um ihn irgendwann mal auszuprobieren. Vielleicht. Schließlich schaut man einem geschenkten Gaul nicht ins Maul. Entsprechend haben nur 73 Prozent der Unturned-Downloader das Spiel tatsächlich gestartet, zumindest ein einziges Mal. Noch irrwitziger sind die Zahlen bei stark reduzierten Angeboten: Chaos auf Deponia wurde beispielsweise beachtliche 260.000 Mal über Steam abgesetzt, aber nur von 110.000 (42,5 Prozent) Käufern gespielt. Weil das Daedalic-Adventure bereits mehrmals im Sale für nur wenige Euro zu haben war, legten sich viele Kunden den Titel auf Halde – für vermeintlich ruhigere Zeiten. Ein Phänomen, das fast schon an Hamsterkäufe im klassischen Einzelhandel erinnert und dafür sorgt, dass Spiele im Marktwert von mehreren Hundert Millionen Euro ungestartet auf Festplatten vor sich hin schmoren. Der User Kongzoola, einer der Rekordhalter in Sachen Steam-Bibliotheksgröße, besitzt beispielsweise 6.904 Spiele und Addons – 6.672 davon hat er nie gespielt. Und auch wenn es sich dabei um ein Extrembeispiel handelt, sollte jedem Kunden klar sein: Die Länge eines Menschenlebens reicht schlichtweg nicht aus, um alle guten Steam-Spiele komplett zu schaffen.

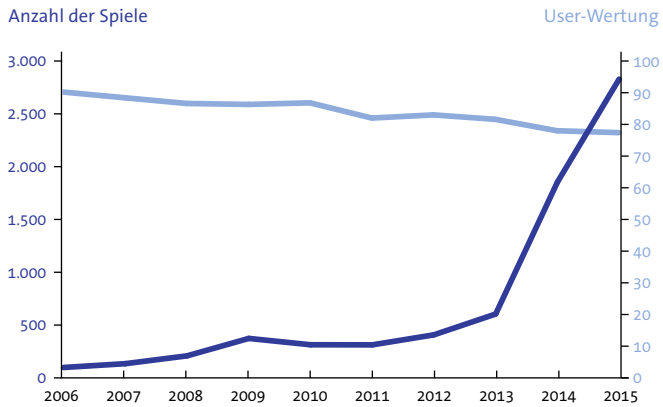
Dota 2 ist mit 58 Millionen Besitzern der am meisten heruntergeladene Steam-Titel.

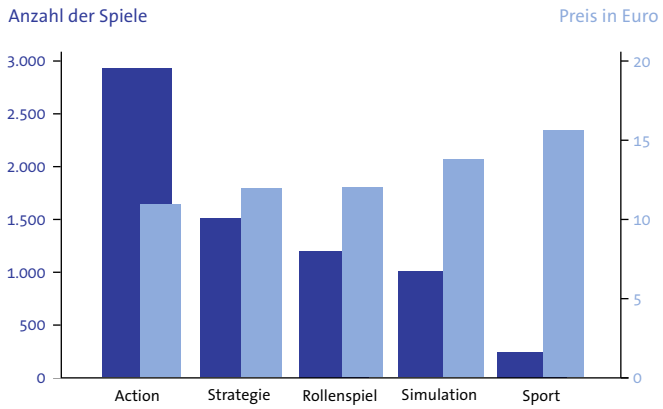
Eine Frage des Zeitmanagements

Im Durchschnitt hat jeder aktive Steam-Account über 316 Stunden (also mehr als 13 Tage) reine Spielzeit auf dem Konto. Teilt man diese Zahl durch die typischerweise erworbenen elf Spiele pro User, so ergeben sich durchschnittlich knapp 29 Stunden, die in jedes Spiel investiert werden. Allerdings zeigt ein Blick auf die Vertreter einzelner Genres, dass der Aufwand je nach Spieltyp stark variiert. Das größte Preis-Leistungs-Verhältnis bieten rein statistisch Sportspiele, bei denen man für jede Stunde circa 1,01 Euro bezahlt. Denn Pro Evolution Soccer & Co.

Die Qual der großen Auswahl: Ist der Markt gesättigt?

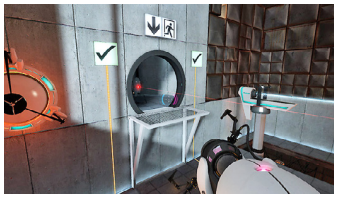
Seitdem Steam im Jahre 2006 auch zur verbreiteten Plattform für Nicht-Valve-Titel wurde, nahm die Anzahl der Releases stetig zu. Alleine 2015 wurden knapp 2.800 neue Spiele veröffentlicht. Das große Sortiment hat aber auch seinen Preis. Die User-Wertungen der einzelnen Jahrgänge sinken stetig, denn schließlich hat die schiere Masse nicht immer auch entsprechende Klasse. Ein ähnliches Bild zeigt die Genre-Übersicht: Je mehr Spiele auf den Markt kommen, desto größer die Konkurrenz. Und so werden Actiontitel im Durchschnitt dann auch deutlich günstiger angeboten als beispielsweise Sportspiele. Das Prinzip von Angebot und Nachfrage trifft auch auf den Steam-Markt zu.





Half-Life 2
9,3 Mio.

Counter-Strike: Condition Zero 9,2 Mio.



Portal
8,9 Mio.

Civilization 5
8,0 Mio.

*ohne Free2play

Das Online-Zombiespiel Unturned (links)ist mit 19 Millionen Downloads der am weitesten verbreitete Early-Access-Titel. Als Free2Play-Programm zählt es aber nicht zu den meistverkauften Spielen. Zum Vergleich: DayZ (Mitte) kommt auf 3,4 Millionen Käufer, Rust (rechts) auf 3,0 Millionen.

beschäftigen uns im Schnitt 15 Stunden zu einem Kaufpreis von 15,22 Euro. Weitaus schlechter schneiden Adventures ab: 2,05 Euro je Stunde sind hier der absolute Spitzenwert. Kein Wunder, schließlich bieten Titel wie Grim Fandango Remastered meist einen vergleichsweise geringen Umfang kombiniert mit wenig Wiederspielwert. Ganz anders Grand Theft Auto 5: Rockstars Open-World-Knaller ist mit durchschnittlich 87 Stunden (Median: 55) einer der am intensivsten gespielten Steam-Titel. Der Free2Play-Shooter Warframe spaltet indes seine (mit 5,6 Millionen erstaunlich große) Spielergemeinde: Während zahlreiche User das Onlinegeballer nur kurz ausprobieren (Median: fünf Stunden), sorgen die treuen Fans des Titels für einen arithmetischen Median von satten 62 Stunden! Die Episoden der Call-of-Duty-Reihe bestehen hingegen aus jeweils zwei unterschiedlichen Hälften: Die für ihre Knappheit kritisierte Solokampagne von Modern Warfare 3 etwa beschäftigt ihre Spieler im Median nur 9,5 Stunden, während der Mehrspielermodus auf beachtliche 32 Stunden kommt. Schaut man sich die jeweiligen Gesamtspielerzahlen im Tages- und Wochenverlauf an, so ergibt sich ein einheitliches Bild: Die Steam-Community setzt sich vorwiegend abends an den Rech-

Sensationelle Statistik: Steam in Zahlen

1.577.049.735 SPIELE WURDEN BIS HEUTE INSGESAMT AUF STEAM VERKAUFT

142 MIO. USER SIND BEI STEAM AKTIV

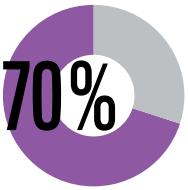
AUS 254 LÄNDERN

DAS DURCHSPIELEN EINER SOLCHEN KOMPLETT-BIBLIOTHEK WÜRDE **40.000 STUNDEN** DAUERN

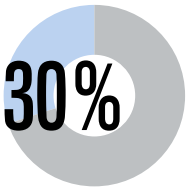
INSGESAMT BETRÄGT DIE SPIELZEIT ALLER STEAM-USER SOMIT ÜBER **5 MIO. JAHRE**

JEDER STEAM-USER HAT IM SCHNITT **11,1 SPIELE** IN SEINER ONLINE-BIBLIOTHEK

316 STUNDEN SPIELZEIT HAT JEDER SPIELER IM DURCHSCHNITT IN SEINE STEAM-TITEL INVESTIERT



BETRÄGT DIE GEWINNMARGE FÜR ENTWICKLER/PUBLISHER BEI EINEM STEAM-SPIEL



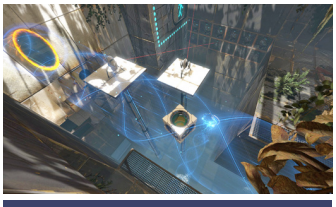
INDES BEIM GÄNGIGEN HANDEL MIT VERPACKTEN SPIELEN

ÜBER **7.500 UNTERSCHIEDLICHE SPIELE** SIND IM STEAM-STORE AKTUELL ERHÄLTLICH

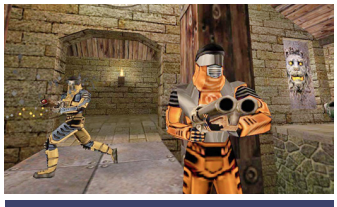
IN STOSSZEITEN SPIELEN **ÜBER 930.000 STEAM-USER** GLEICHZEITIG DOTA 2

WER ALLE STEAM-SPIELE ZUM REGULÄREN PREIS ERWERBEN WILL, BRAUCHT **ÜBER 82.000 EURO**

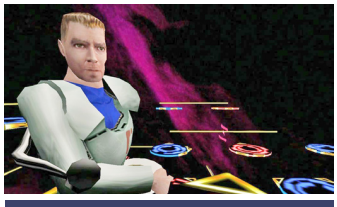
Day of Defeat
7,4 Mio.



Portal 2
7,3 Mio.



Half-Life Deathmatch Classic 7,3 Mio.

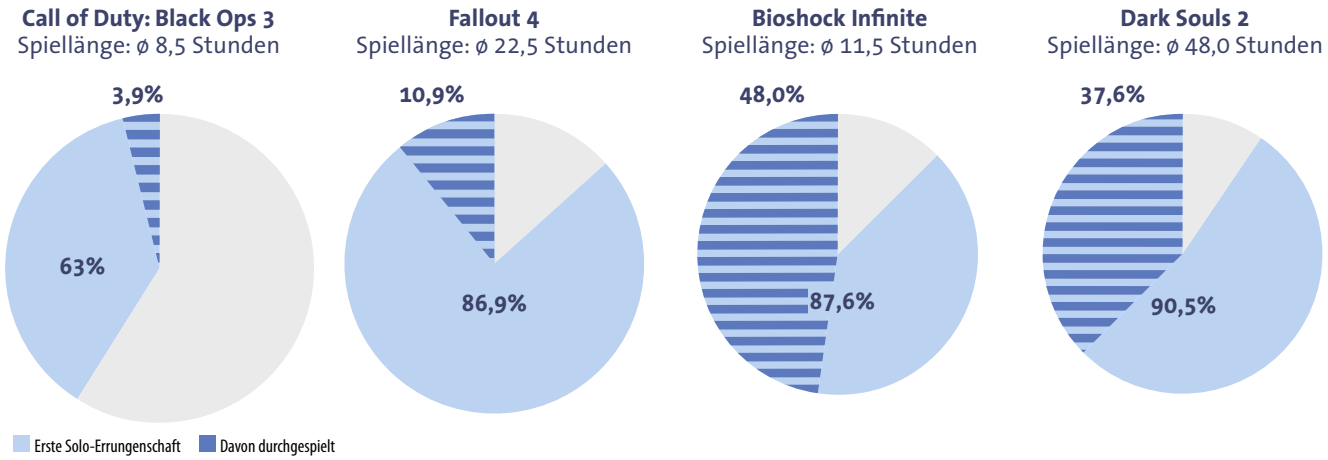


Ricochet
7,3 Mio.

Gekauft, gespielt, geschafft: Wie werden Steam-Titel wirklich genutzt?

Nicht einmal zwei Drittel der Spieler von Black Ops 3 schaffen das erste Singleplayer-Achievement? Sind die etwa zu doof? Nein, vielmehr zeigt die Statistik, dass 37 Prozent der Käufer den Titel als reine Mehrspielervergnügung erworben haben. Denn fast 60 Prozent aller Black-Ops 3-Kunden erreichen im Onlinemodus Level 10. Erstaunlich ist indes der Durchgespielt-Quotient: Nur vier von 100 Besitzern des Spiels beenden die Kampagne – und das bei einer (laut dem Onlineportal HowLongToBeat.com) nicht gerade üppigen Gesamtspielzeit von 8,5 Stunden.

Deutlich mehr Durchhaltevermögen haben die Spieler von Fallout 4, obwohl der Titel ja noch nicht besonders lange auf dem Markt ist und viel Umfang bietet. Wie stark die Faszination von Steam-Produkten sein kann, das beweisen auch Bioshock Infinite und Dark Souls 2: Sowohl der storylastige Shooter als auch From Softwares Rollenspiel werden von einem hohen Anteil ihrer Käufer auch durchgespielt. Was angesichts des knallharten Schwierigkeitsgrads von Dark Souls 2 fast schon an ein Wunder grenzt – aber wer's hat, beißt sich eben auch durch.



ner, nach 18 Uhr (jeweilige Ortszeit) geht die Kurve steil nach oben – bis sie dann schließlich ab Mitternacht wieder sinkt. Ebenso verhält es sich an Wochenenden, an denen aber natürlich viel mehr Menschen spielen als wochentags.

Gutes Spiel, gute Wertungen, gute Verkäufe? Daumen hoch oder Daumen runter: Das Grundprinzip der Steam-Userwertungen wirkt simpel. Doch hinter der Berechnung, die über eine gute oder schlechte Einordnung jedes Spiels entscheidet, stecken komplexe Algorithmen. Nur wenn beispielsweise mindestens 70 Prozent der abgegebenen Stimmen wohlwollend sind, wird der jeweilige Titel als »positiv« eingestuft. Aber wie wichtig sind diese Bewertungen überhaupt für den Verkaufserfolg? Die klare Antwort: sehr! Und auch deutlich bedeutender als Tests der internationalen Presse, denn das Vertrauen des Menschen in das Urteil Dritter hängt stark davon ab, wie nahe man sich dem Verfasser einer Kritik fühlt. Freunde und Bekannte sind logischerweise am glaubwürdigsten, direkt danach folgen andere Onlinespieler (»Denn ich bin ja auch einer von denen!«). Und so finden sich in den oberen Regionen (Top 20) der Allzeit-Steam-Verkaufscharts fast ausschließlich Titel, die von mindestens 80 Prozent der User positiv bewertet wurden. Um einen Mega-Hit zu landen, muss man als Entwickler also auch exzellente Arbeit abliefern.

Wie gnadenlos die Spielerschaft sein kann, sieht man an Payday 2: Der einst so

Zwei weitere Free2Play-Hits auf Steam: Warframe (links) hat 10,1 Millionen Besitzer (rund 615.000 davon spielen aktiv), der Shooter-Strategiespiel-Mix Heroes & Generals 8,4 Millionen (davon aber nur rund 250.000 aktiv).

Terraria
6,8 Mio.

Day of Defeat: Source
6,1 Mio.

Half-Life 2: Episode 1
5,8 Mio.

Borderlands 2
5,8 Mio.

* ohne Free2play

Publisher im Vergleich: Welcher Hersteller liegt statistisch vorne?

	Activision	Bethesda	Ubisoft	Valve	2K Games	Square Enix	Rockstar Games
Anzahl Spiele auf Steam	51	23	113	30	34	79	15
Durchschnittliche User-Bewertung	75,62	83,09	77,23	91,52	82,32	78,54	86,07
Durchschnittliche Spielzeit (Stunden)	19:48:00	21:17:00	14:49:00	40:14:00	26:07:00	10:25:00	13:05:00
Durchschnittliche Verkaufszahl pro Spiel	760.000	1.442.000	363.000	10.010.000	1.340.000	599.000	1.420.000
Durchschnittspreis pro Spiel (Euro)	33,14	21,33	16,73	13,77	15,42	12,67	16,85

Trotz des inzwischen immensen Spielesortiments ist Steam vor allem eine Plattform für Valve-Eigenproduktionen. Die Titel der Half Life-Macher werden nicht nur am längsten gespielt, sondern auch mit Abstand am häufigsten erworben. Offenbar zurecht, denn auch die User-Wertungen von Dota 2 & Co. sind im Schnitt überragend. Ebenfalls beachtlich: Ubisoft hat inzwischen ganze 113 Spiele auf Steam veröffentlicht und liegt damit an der Spitze der großen Publisher. Activision schneidet hingegen recht dürftig ab, was aber natürlich auch an den hohen Spielepreisen liegt, die der Call-of-Duty-Hersteller aufruft. Bethesda und 2K Games entpuppen sich hingegen als wahre Steam-Profiteure, sowohl die Verkaufszahlen als auch die User-Wertungen liegen bei den beiden Publishern im oberen Bereich. Und während Square Enix sein Glück im Niedrigpreissegment sucht und zahlreiche Sonderangebote schnürt, bringt Rockstar nur alle Jubeljahre mal ein Spiel heraus – das kommt dann aber auch beim Publikum stets prima an.

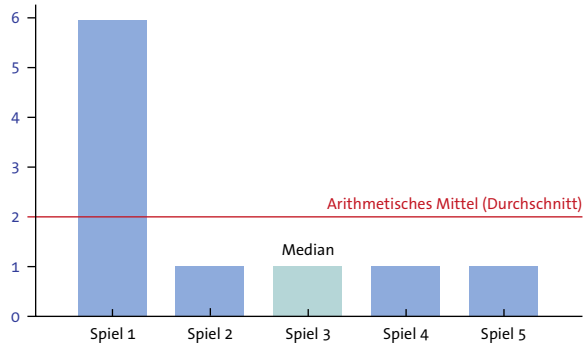
Niedrigster Wert dieser Kategorie Höchster Wert dieser Kategorie

beliebte Online-Shooter wird seit dem Einbau von Mikrotransaktionen mit Tausenden Negativurteilen abgestraft – und rutschte dadurch auch in den Meistgespielt-Listen deutlich nach unten. Ähnlich erging es dem eigentlich tollen Batman: Arkham Knight: Die peinlichen Macken der PC-Version und der monatelange Verkaufsstopp sorgten für miese Kritiken und im Vergleich zu den Vorgängern entsprechend schlechte Verkaufszahlen – ein Schicksal, das der Warner-Titel mit Assassin's Creed: Unity teilt. Dummerweise wird andersherum aber nicht zwingend ein Software-Schuh draus: Viele tolle Titel, die von den Steam-Usern über den grünen Klee gelobt werden, verkaufen sich trotzdem nur mäßig. Das Action-Adventure Shantae and the Pirate's Curse hat etwa mit fantastischen 99 Prozent eine der besten Bewertungen, wurde aber nur 14.700 Mal abgesetzt. Bedeutet: Wir kaufen in der Masse gerne beliebte Spiele, aber eben nicht alle.

Die erfolgsversprechendste Feature-Kombination für Steam-Spiele lautet übrigens: »modbar«, »Online-Koop« und »stummer Protagonist« – denn ein solcher Titel sahnt im Schnitt 85 Prozent positive Bewertungen ab und verkauft sich 800.000 Mal (Median). Wobei diese Zahlen hauptsächlich mit Counter-Strike (alle Serienteile zusammengerechnet kommen auf 53 Millionen Steam-Besitzer) und dem maulfaulen Gordon Freeman aus Half Life 2 (9,3 Millionen) zu tun haben. Der aktuelle Trend in Sachen erhöhter Schwierigkeitsgrad ist hingegen eindeutig: Schwere Spiele wie Dark Souls 2 kommen im Schnitt um 10 Community-Wertungsprozentpunkte besser weg als Open-World-Vertreter. Ebenfalls spannend: Spiele mit Romanzen (85,51 Prozent) werden höher eingeschätzt als Titel mit expliziter Gewaltdarstellung (81,9 Prozent) – Letztere verkaufen sich mit ungefähr 192.000 Exemplaren (laut Median) aber fast sechs Mal besser. Und da heißt es immer, »Sex sells«. ★

Median: Der bessere Durchschnitt?

Verkaufszahlen in Millionen Stück



Im Rahmen unseres Artikels fällt öfters der Ausdruck Median – und weil nicht jeder Spieler auch Mathematiker ist, hier eine kurze Erklärung. Normalerweise wird bei statistischen Erhebungen von der Wahlumfrage bis zur Schulnoten der klassische Durchschnitt (Fachbegriff: Arithmetisches Mittel) errechnet, um eine repräsentative Aussage zu treffen. Haben also etwa fünf Steam-Spiele des Hersteller Ubivision zusammen zehn Millionen Exemplare verkauft, so heißt es dann: Im Schnitt verkauft Ubivision jeweils zwei Millionen Exemplare. Das Problem: Extreme Ausreißer können die Zahlen verfälschen! Verkauft sich also einer der Titel aus unserem Beispiel sechs, die anderen aber je nur eine Million Mal – dann wäre eine Annäherung über den Median sinnvoller. Denn der sortiert die komplette Zahlenreihe nach Größe und teilt sie schließlich in zwei Hälften (eine davon größer, die andere kleiner als der Medianwert), um das tatsächliche Mittel zu finden. Ein durchschnittliches Spiel von Ubisvision verkauft sich also im Median eine Million Mal, wie unser Diagramm zeigt.

Half-Life
5.6 Mio.

Payday 2
5,6 Mio.

Half-Life 2: Episode 2
5,2 Mio.

Team Fortress Classic
5,1 Mio.

*ohne Free2play

Internationaler Vergleich: Die wichtigsten Steam-Länder

Im internationalen Vergleich liegt Deutschland beim Steam-Nutzerverhalten zwar im oberen Drittel, andere Länder geben jedoch letztlich den Ton an. So ist besonders der russische Markt inzwischen enorm lukrativ für Hersteller und Entwickler geworden – Tendenz: rasant steigend. Und während die englischen User mit Abstand am meisten spielen und auch hinsichtlich der Kauffreude vorne liegen, haben die Chinesen Steam vor allem aus einem Grund: um Dota 2 zu spielen. Entsprechend niedrig ist auch die Zahl der durchschnittlich erworbenen Titel im Reich der Mitte.

Kanada
User-Zahl: **4,9 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **3,44 %**
Spiele pro User: **35,60**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **767 Stunden**

Deutschland
User-Zahl: **7,5 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **5,35 %**
Spiele pro User: **28,66**
Meistgespielter Titel: **Counter-Strike: Global Offensive**
Durchschnittliche Spielzeit: **711 Stunden**

Russland
User-Zahl: **15,3 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **10,94 %**
Spiele pro User: **18,39**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **754 Stunden**

USA
User-Zahl: **24,6 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **17,53 %**
Spiele pro User: **36,45**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **755 Stunden**

Polen
User-Zahl: **3,7 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,58 %**
Spiele pro User: **21,17**
Meistgespielter Titel: **Counter-Strike: Global Offensive**
Durchschnittliche Spielzeit: **670 Stunden**

China
User-Zahl: **6,1 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **4,32 %**
Spiele pro User: **6,6**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **508 Stunden**

Großbritannien
User-Zahl: **5,7 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **4,04 %**
Spiele pro User: **42,62**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **835 Stunden**

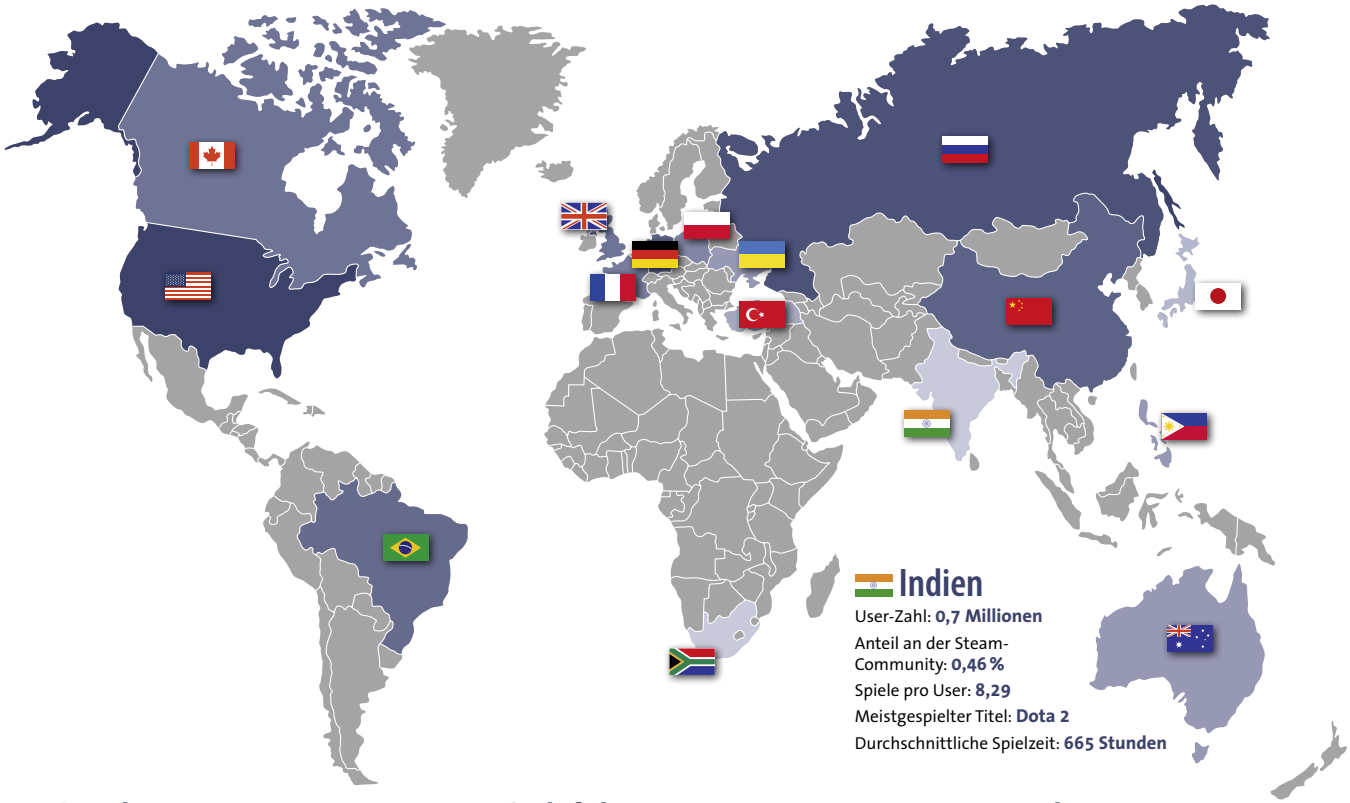
Ukraine
User-Zahl: **3,1 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,19 %**
Spiele pro User: **12,27**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **723 Stunden**

Japan
User-Zahl: **1,8 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **1,30 %**
Spiele pro User: **25,78**
Meistgespielter Titel: **Left 4 Dead 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **715 Stunden**

Frankreich
User-Zahl: **5,5 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **3,87 %**
Spiele pro User: **22,49**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **609 Stunden**

Türkei
User-Zahl: **2,4 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **1,51 %**
Spiele pro User: **13,91**
Meistgespielter Titel: **Counter-Strike: Global Offensive**
Durchschnittliche Spielzeit: **451 Stunden**

Philippinen
User-Zahl: **3,1 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,15 %**
Spiele pro User: **5,23**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **387 Stunden**



Indien
User-Zahl: **0,7 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **0,46 %**
Spiele pro User: **8,29**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **665 Stunden**

Brasilien
User-Zahl: **6,4 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **4,53 %**
Spiele pro User: **17,75**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **525 Stunden**

Südafrika
User-Zahl: **0,4 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **0,29 %**
Spiele pro User: **21,3**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **835 Stunden**

Australien
User-Zahl: **3,2 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,27 %**
Spiele pro User: **37,82**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **819 Stunden**

Early Access-Spiele stehen mit einem Wertungs-Median) von 83 Prozent knapp zwei Punkte besser da als bereits veröffentlichte Titel.