

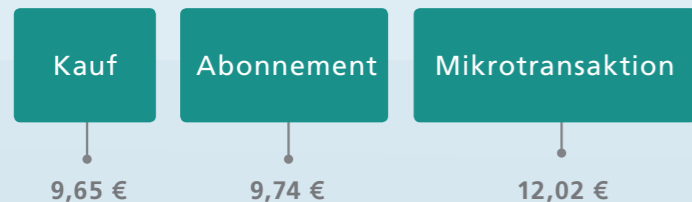
Deutscher Markt für digitale Spiele 2015

Ausgaben deutscher Gamer

Umsatz Gesamtmarkt Spiele-Software



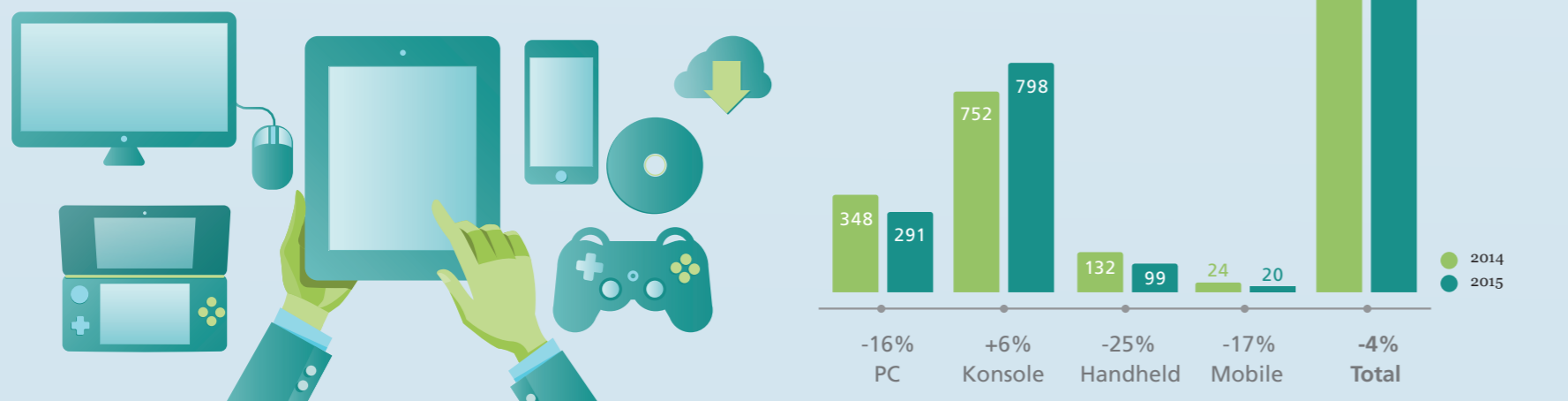
Durchschnittliche Ausgaben pro Monat von zahlenden Nutzern für Spiele nach Geschäftsmodell und Plattformen 2015.



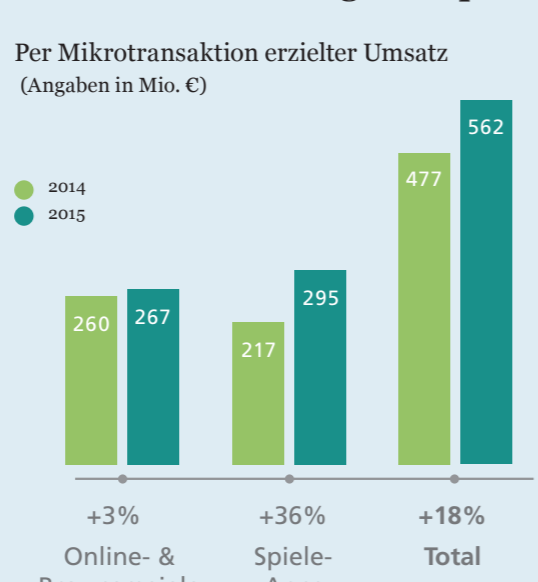
Einmaliger Kauf Entwicklung: -3,5%
Mikrotransaktionen Entwicklung: +18%
Abonnements Entwicklung: +5%
Hybrid Toys Entwicklung: +53%

Seit Jahren sind Computer- und Videospiele der dynamischste Kultur- und Medienmarkt in Deutschland, auch 2015 ist der Markt unbeirrt weiter gewachsen. Die ständigen Innovationen und die besondere Kreativität der Games-Branche erschaffen immer wieder neue Produkte, Plattformen und Marktmodelle. Free-to-Play-Spiele sind hierfür ebenso ein Beispiel wie die sogenannten Hybrid Toys.

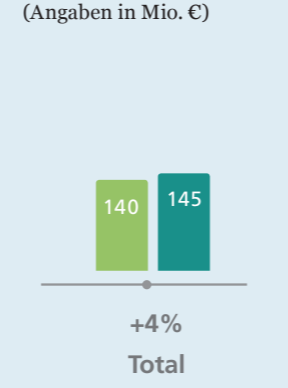
Teilmarkt: Einmaliger Kauf von digitalen Spielen (Angaben in Mio. €)



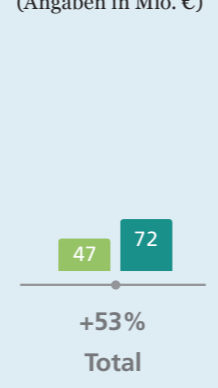
Teilmarkt: Virtuelle Güter und Zusatzinhalte für digitale Spiele (Angaben in Mio. €)



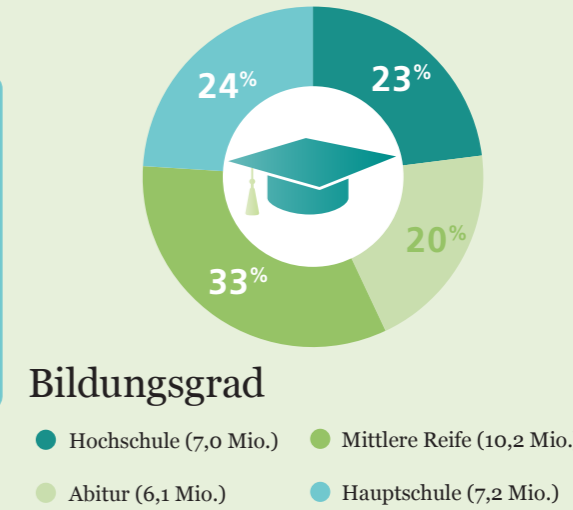
Teilmarkt: Abonnements für Online- und Browser-Spiele (Angaben in Mio. €)



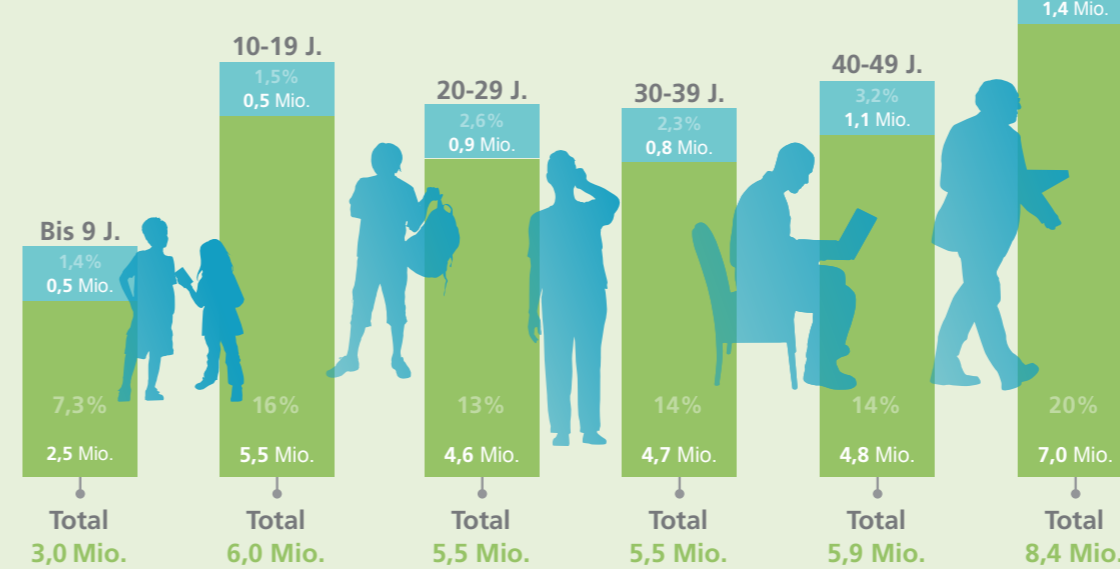
Teilmarkt: Hybrid Toys (Angaben in Mio. €)



Nutzer digitaler Spiele in Deutschland



Nutzer digitaler Spiele nach Alter



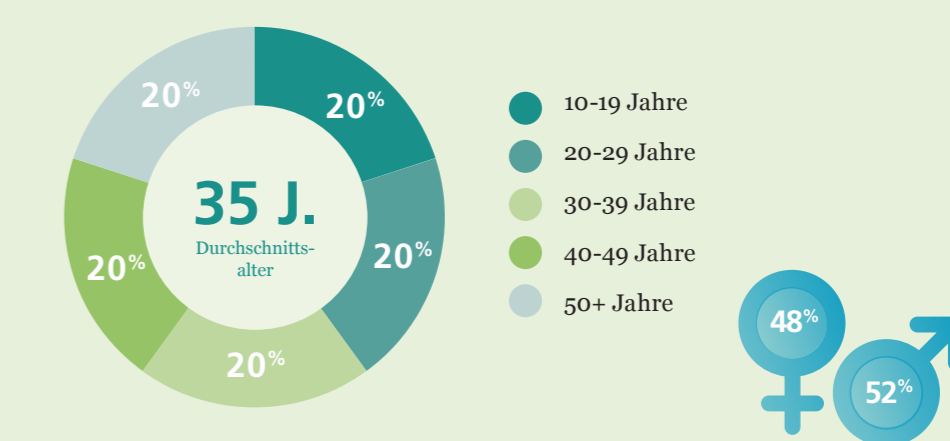
„Den größten Anstieg der Spielerzahlen gab es in der Altersgruppe 50+: Innehalb von 12 Monaten ist die Anzahl der Spieler in diesem Alter um 500.000 auf 8,4 Millionen Menschen gewachsen. Damit stellen die über 50-Jährigen ein Viertel aller Spieler in Deutschland.“

Immer mehr Menschen spielen auf Smartphone und Tablet

Anzahl der Nutzer von Spiele-Apps auf Smartphones und Tablets

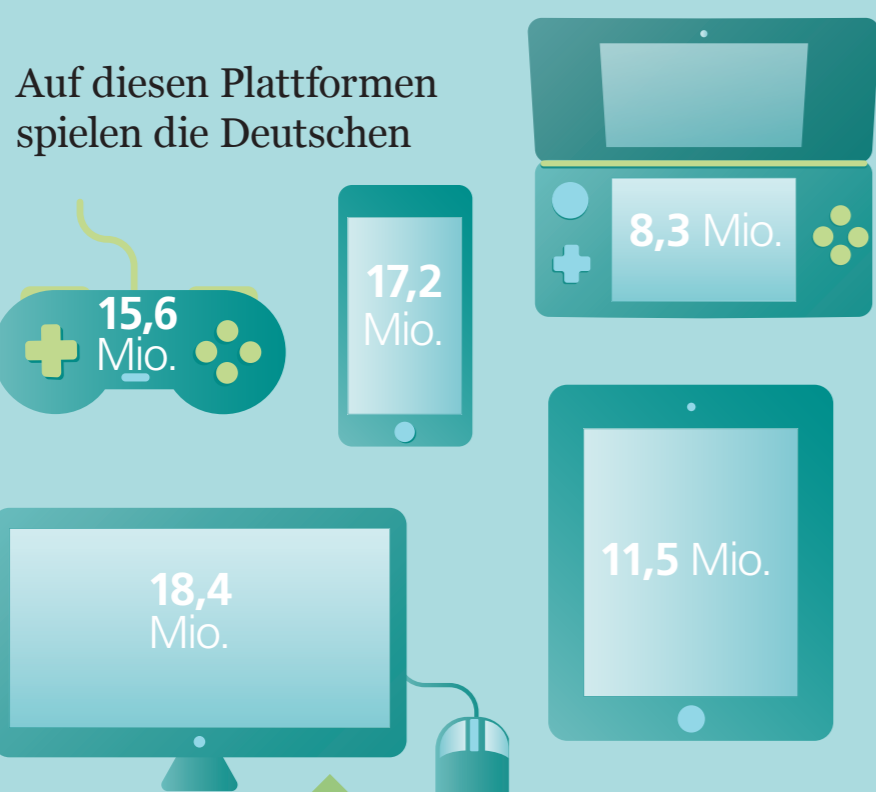


Altersverteilung der Nutzer von Spiele-Apps

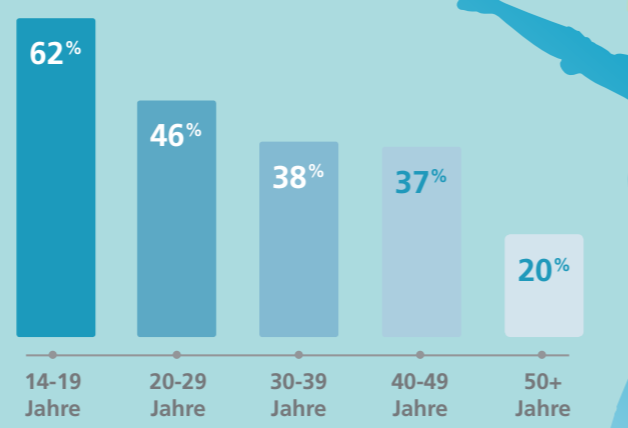


Spiele-Hardware in Deutschland

Auf diesen Plattformen spielen die Deutschen



Anteil der deutschen Internetnutzer, die gerne Virtual-Reality-Brillen für digitale Spiele nutzen möchten



„Der PC rangiert in Deutschland weiter auf dem ersten Platz. Er ist als Spieleplattform für eine Vielzahl unterschiedlicher Zielgruppen nach wie vor sehr attraktiv, etwa wegen der verschiedenen unterstützten Virtual-Reality-Brillen, eSports, Browser-Games oder Genres wie Strategiespielen, die stark auf die Steuerung per Maus und Tastatur setzen.“

„Die aktuelle Generation der Spielekonsolen ist in Deutschland besonders beliebt. Die Gründe hierfür sind die große Auswahl an Spielen – von Download-Titeln kleinerer Entwicklerteams bis zu den großen Blockbustern –, die unkomplizierte Möglichkeit online miteinander zu spielen, die Unterstützung vieler weiterer Entertainment-Dienste und die Vorfreude auf Virtual-Reality-Brillen mancher Geräte.“

Fast jeder dritte Einwohner Deutschlands spielt aktiv an einer stationären und/oder mobilen Spielekonsole.



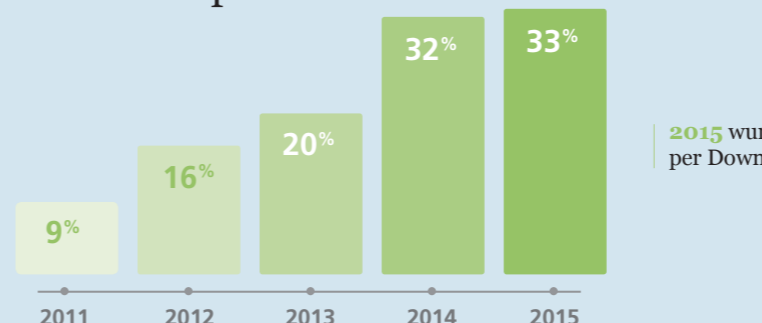
Im Vergleich zum Vorjahr wurden 2015 rund **6% mehr** stationäre Spielekonsolen gekauft.

Kauf digitaler Spiele per Download

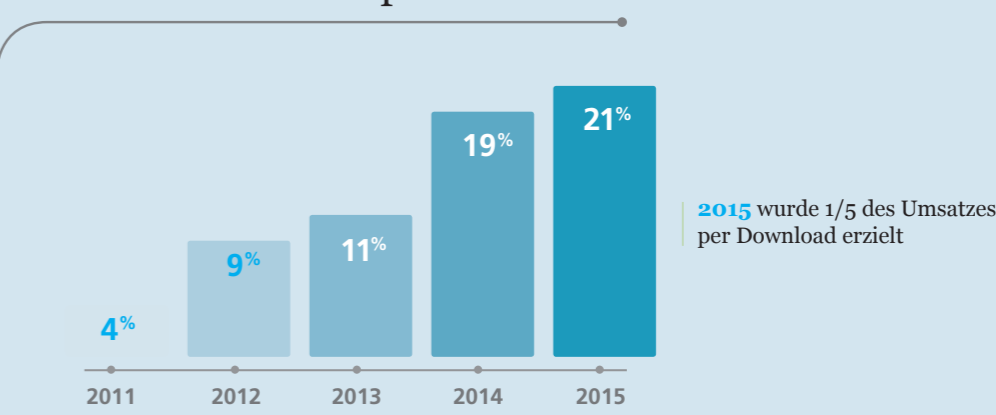


„Die Spiele-Industrie hat frühzeitig das Potential verschiedener Distributionswege erkannt, um die individuellen Wünsche der Käufer abzudecken. So stehen Download-Portale bei den Nutzern wegen ihres komfortablen Zugangs, dem vielfältigen Angebot und attraktiven Preiskaktionen hoch im Kurs.“

Download-Anteil am Absatz bei PC- und Konsolenspielen

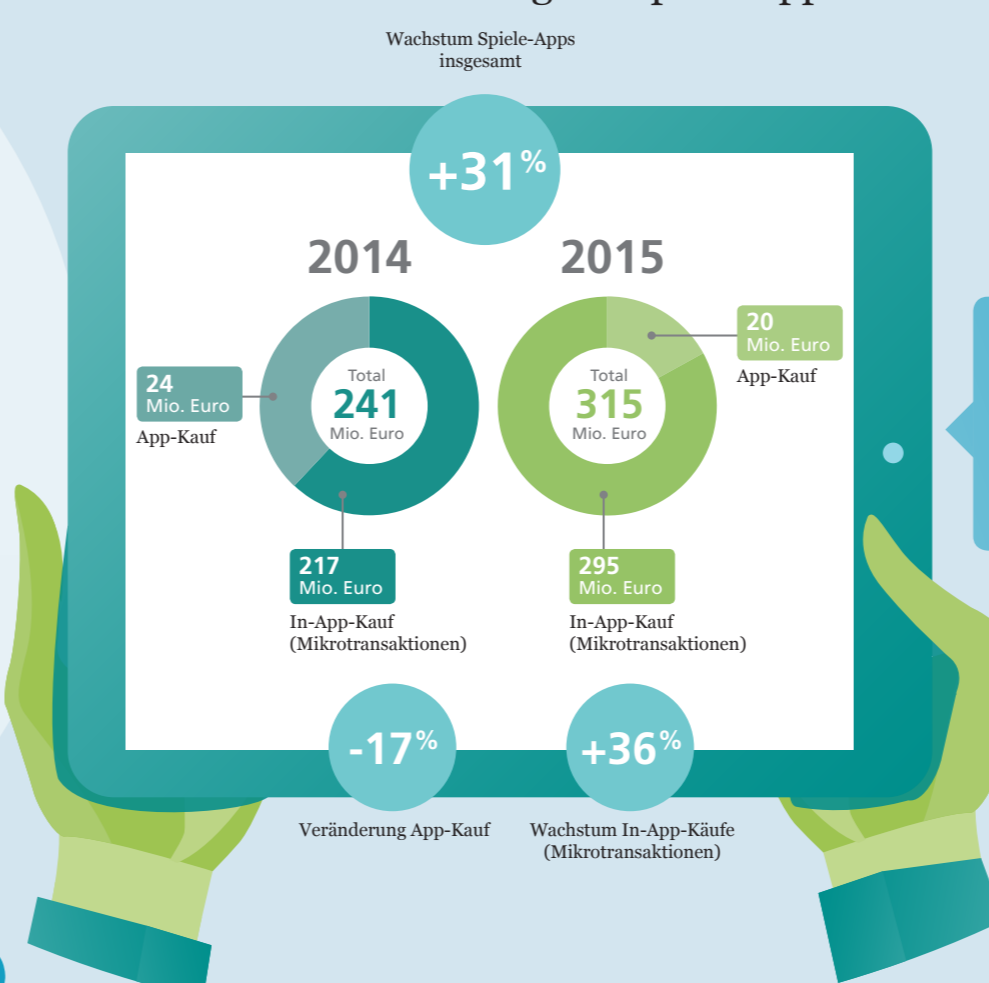


Download-Anteil am Umsatz bei PC- und Konsolenspielen



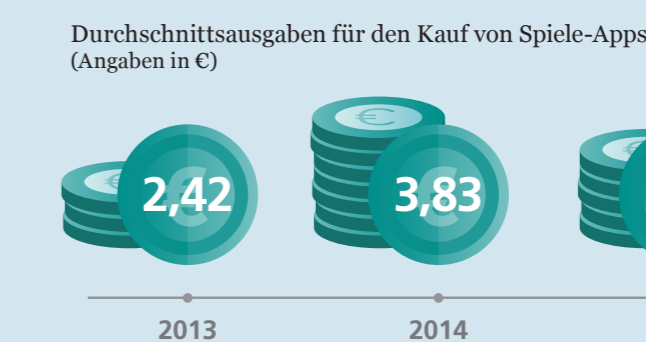
„Die Beliebtheit von Spielekäufen per Download spiegelt sich nicht nur im wachsenden Anteil am Gesamtmarkt wieder, sondern auch in den durchschnittlich höheren Beträgen, die Spieler bereit sind für einzelne Download-Titel auszugeben.“

Starker Umsatz-Anstieg bei Spiele-Apps

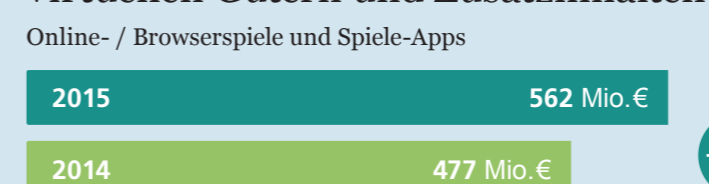


„Spiele-Apps sind einer der größten Wachstumstreiber der Computer- und Videospiele-Branche und des gesamten mobilen Ökosystems, das aus Smartphones, Tablets, App-Stores und mobilem Internet besteht.“

„Der Wachstumsmarkt der Spiele-Apps ist insbesondere für den Games-Standort Deutschland von großer Bedeutung. Auf dem noch jungen Markt für Spiele-Apps konnten sich weltweit auch einige Games-Unternehmen aus Deutschland bei starker internationaler Konkurrenz behaupten.“



Starkes Umsatzwachstum bei virtuellen Gütern und Zusatzinhalten



„Das seit Jahren starke Wachstum bei virtuellen Gütern und Zusatzinhalten zeigt die große Zufriedenheit der Verbraucher mit kostenlosen Spiele-Apps. Sie lassen sich unkompliziert laden und kostenfrei spielen. Bei Bedarf können schnell und günstig Zusatzinhalte für kleine Beträge gekauft werden. Mit diesen geringen Einstiegschürden passen sie perfekt zum hohen Komfort von Smartphones und Tablet-Computern.“