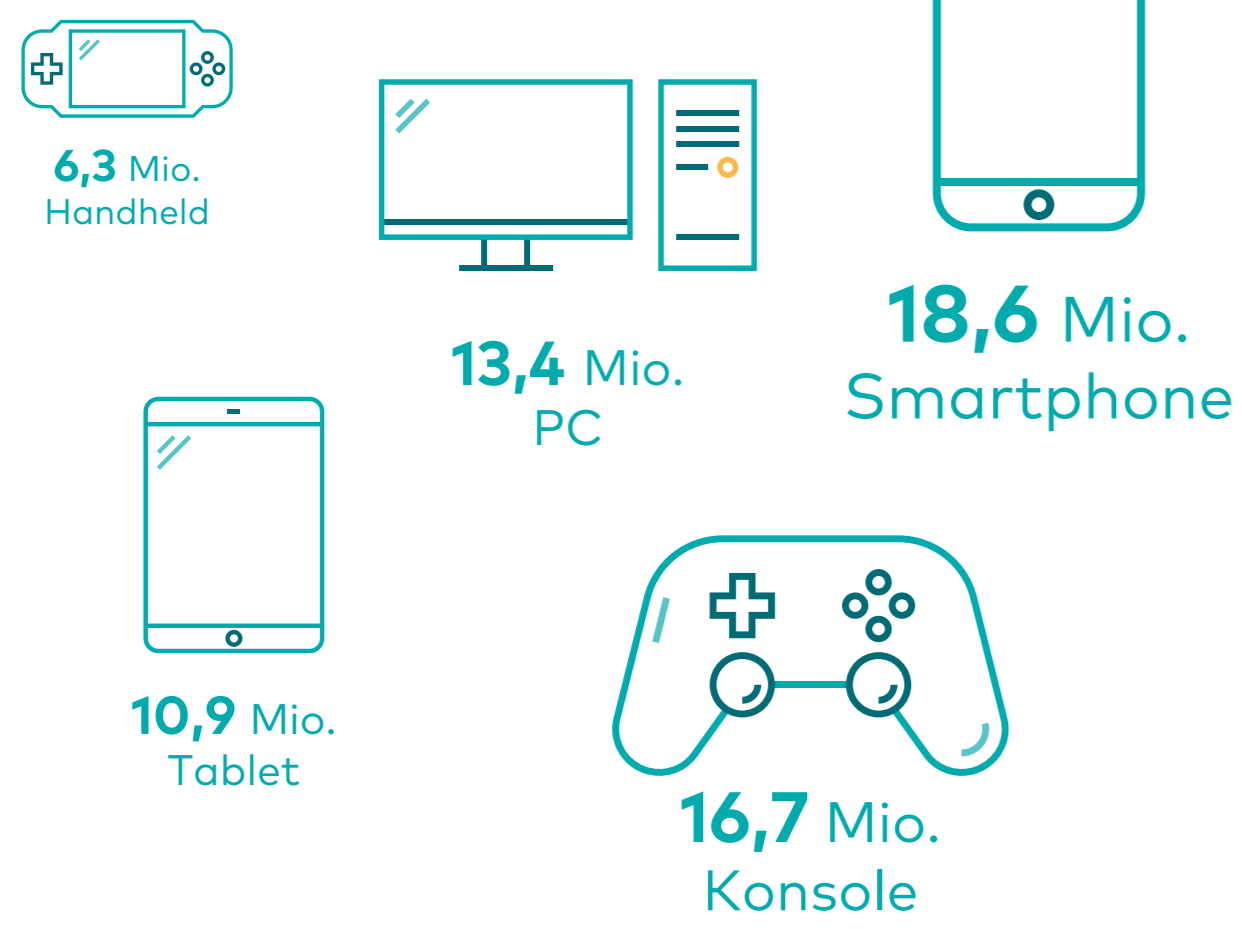
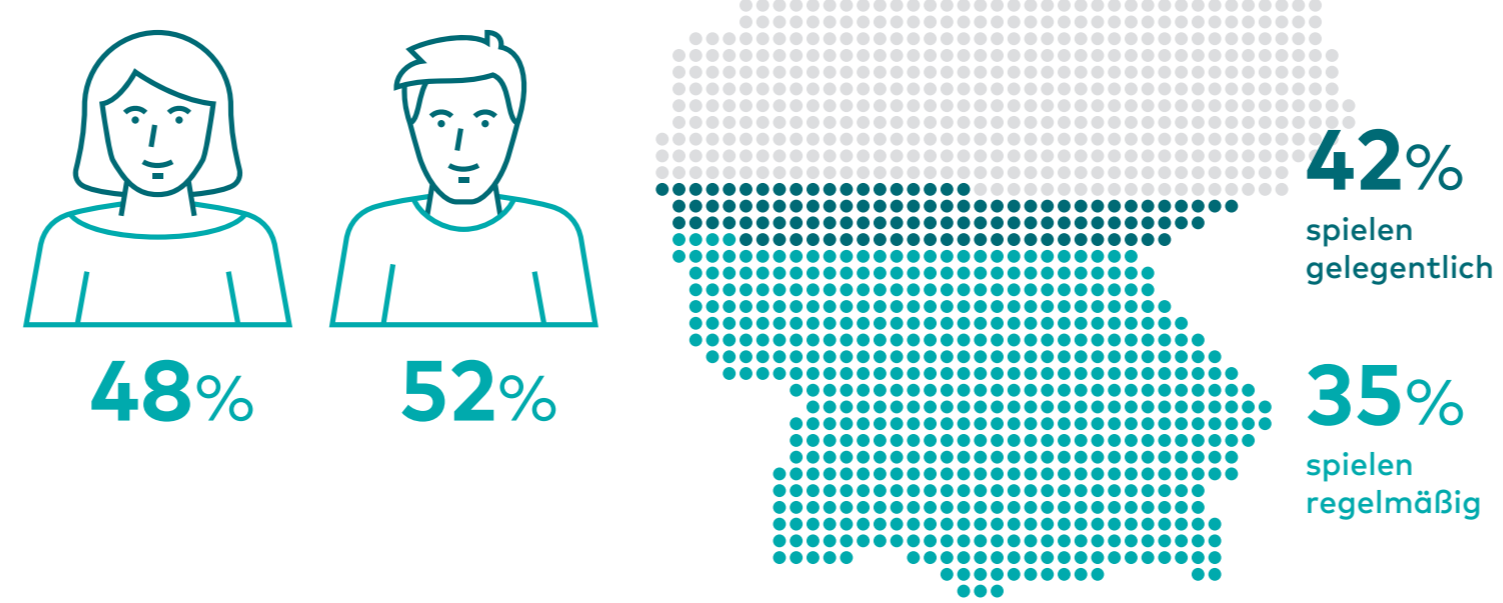


# Deutscher Games-Markt 2019

## Auf diesen Plattformen spielen die Deutschen

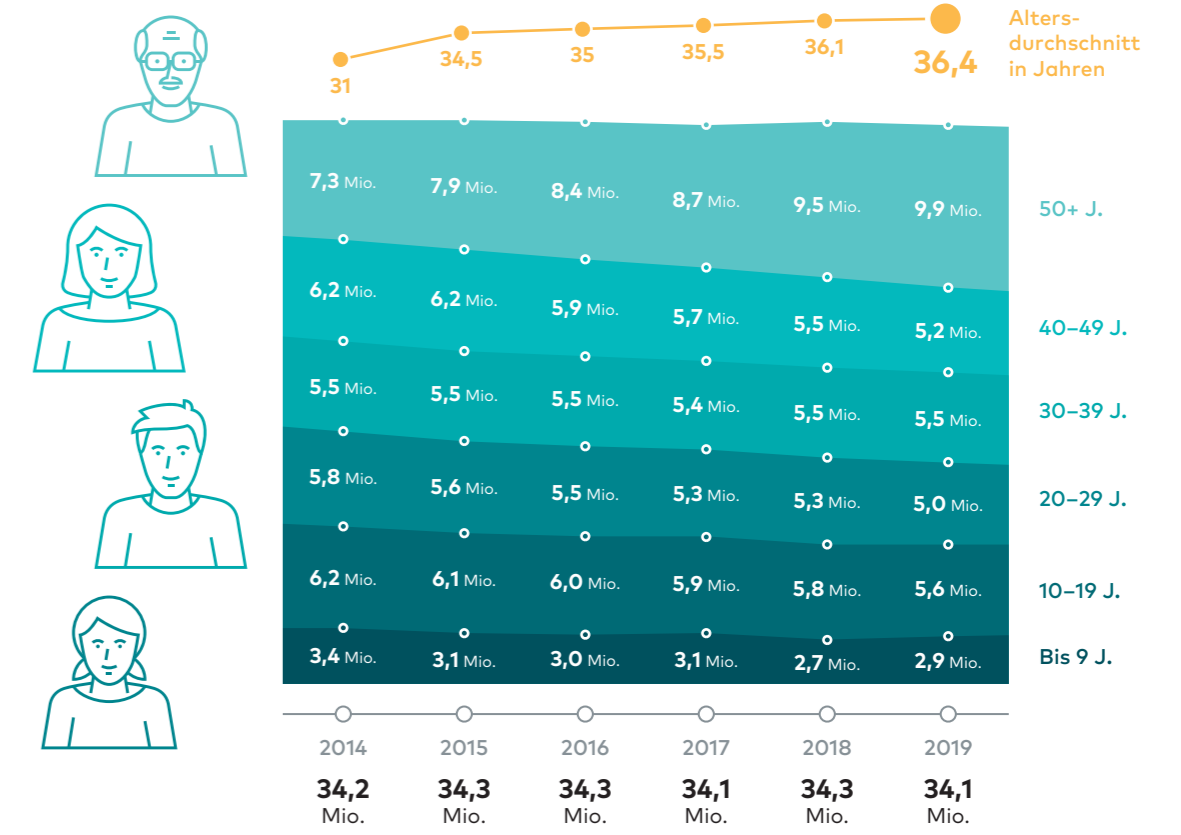


## Über 34 Mio. Deutsche spielen Computer- und Videospiele



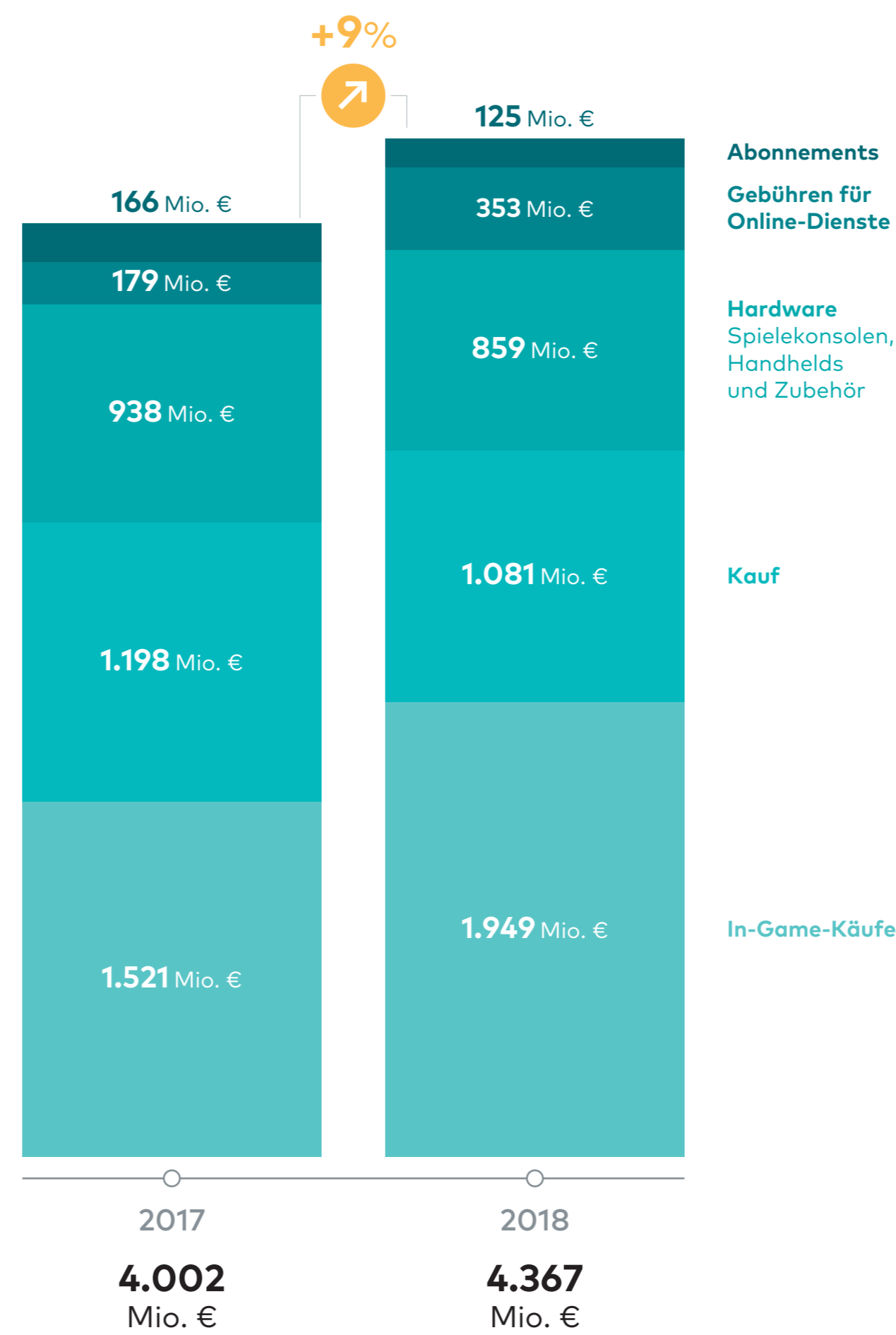
## Durchschnittsalter der deutschen Gamer steigt weiter

Nutzer von Computer- und Videospiele, die mindestens gelegentlich spielen

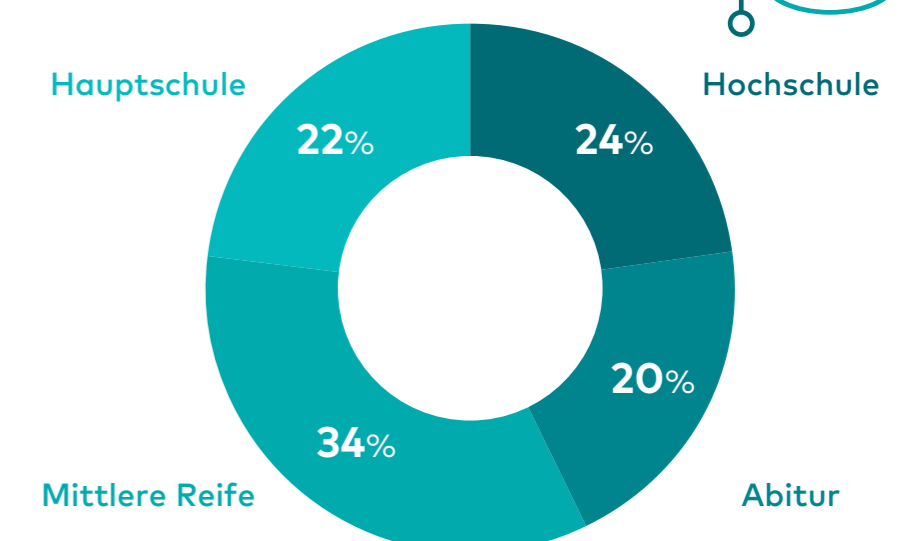


## Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst

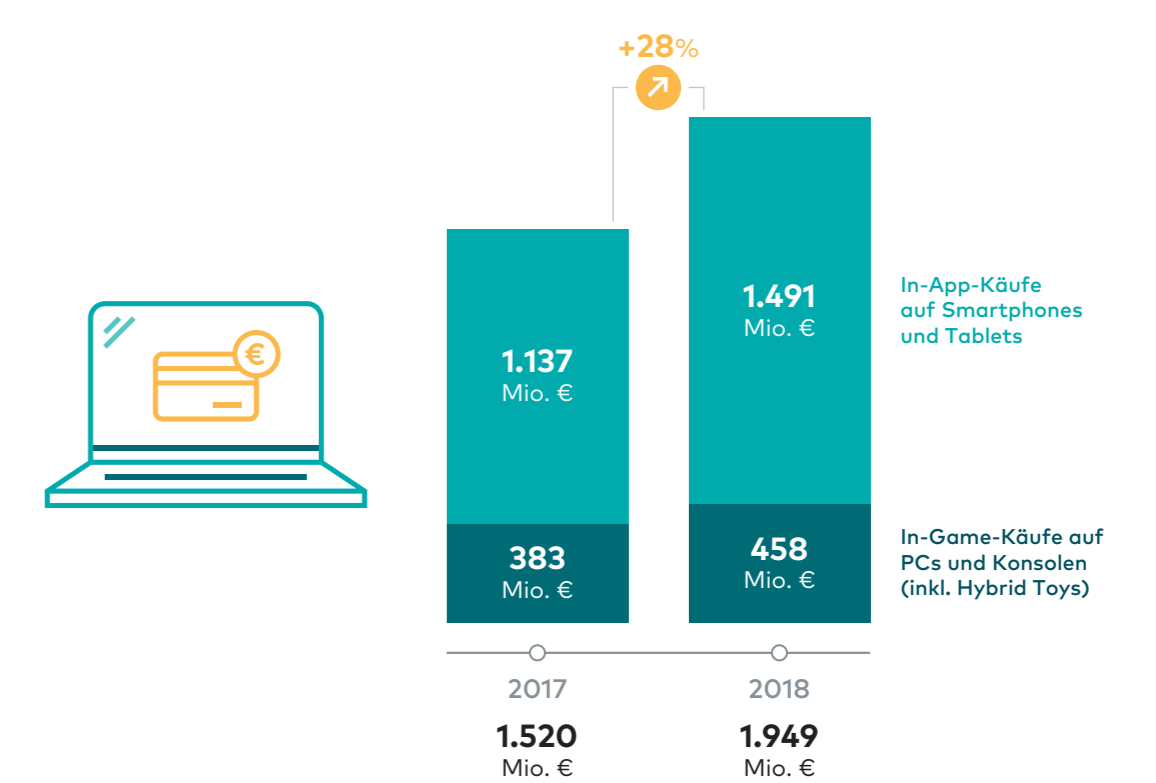
### Umsatz nach Plattform und Geschäftsmodell



## Bildungsgrad der Gamer in Deutschland

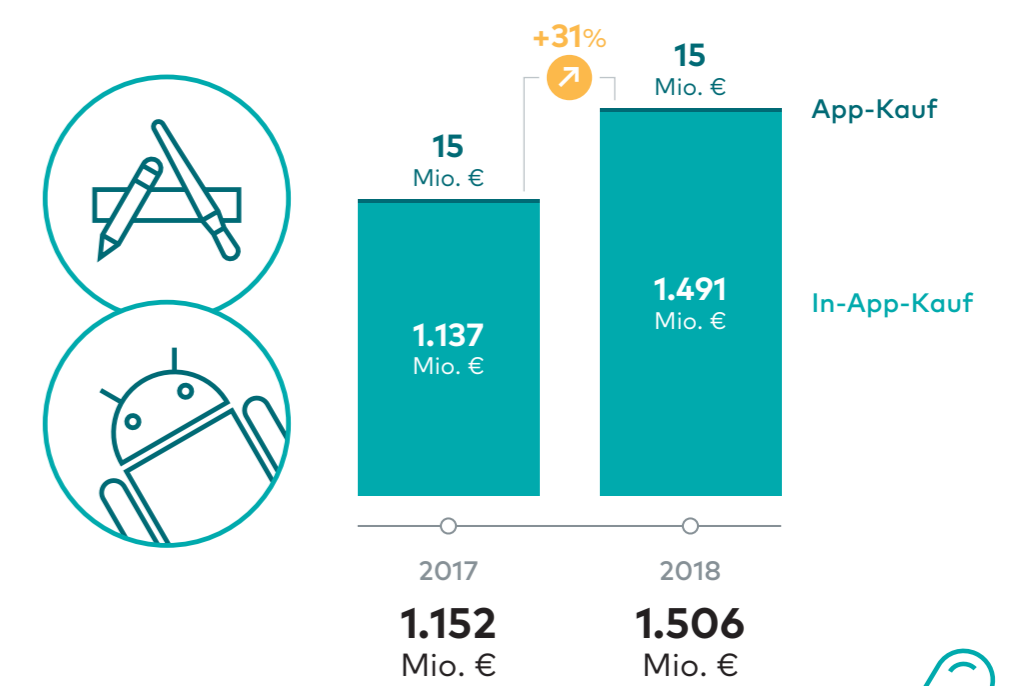


## Umsatz mit In-Game-Käufen ist 2018 stark gewachsen



## Spiele-Apps sind weiterhin einer der größten Wachstumstreiber

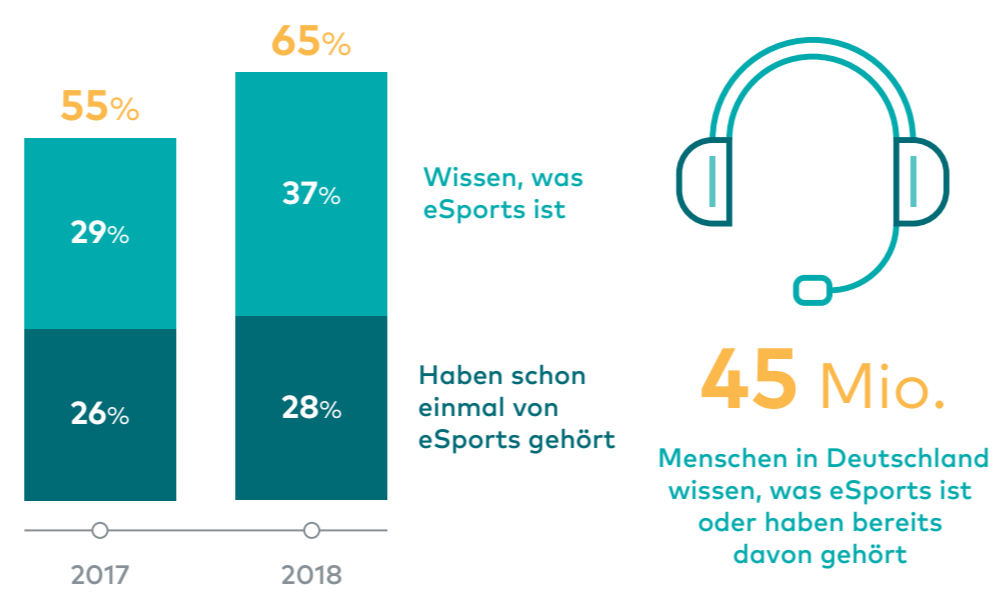
App-Kauf und In-App-Kauf



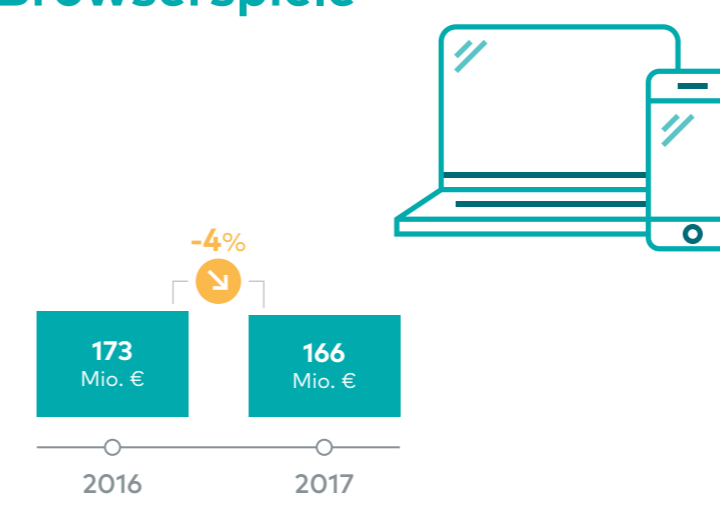
## eSports wird zum Breitensport



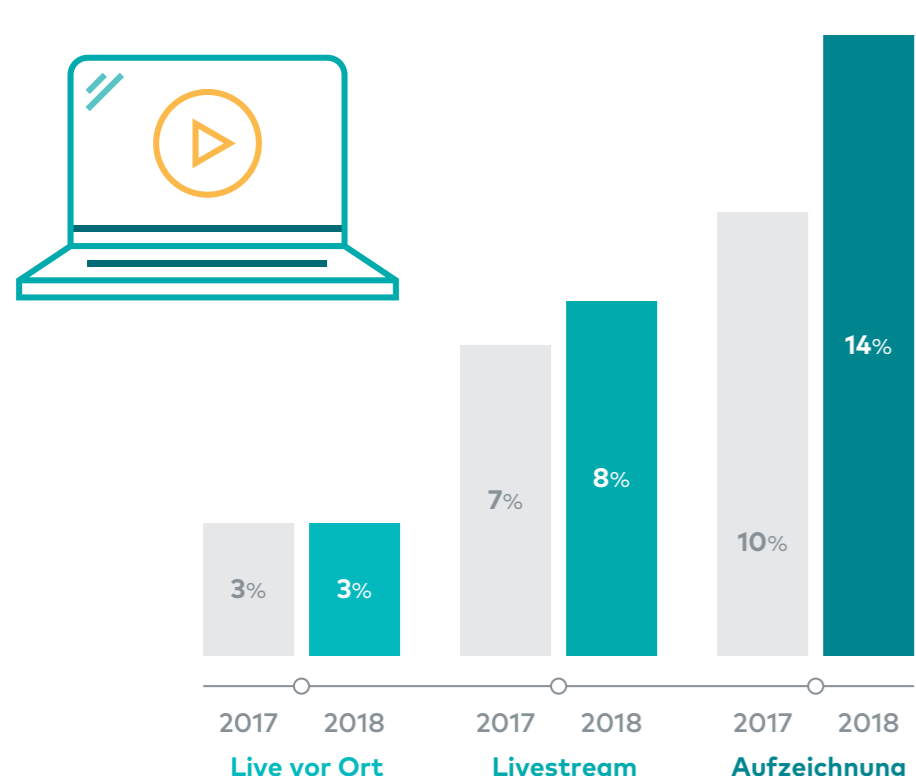
## Bekanntheit von eSports wächst



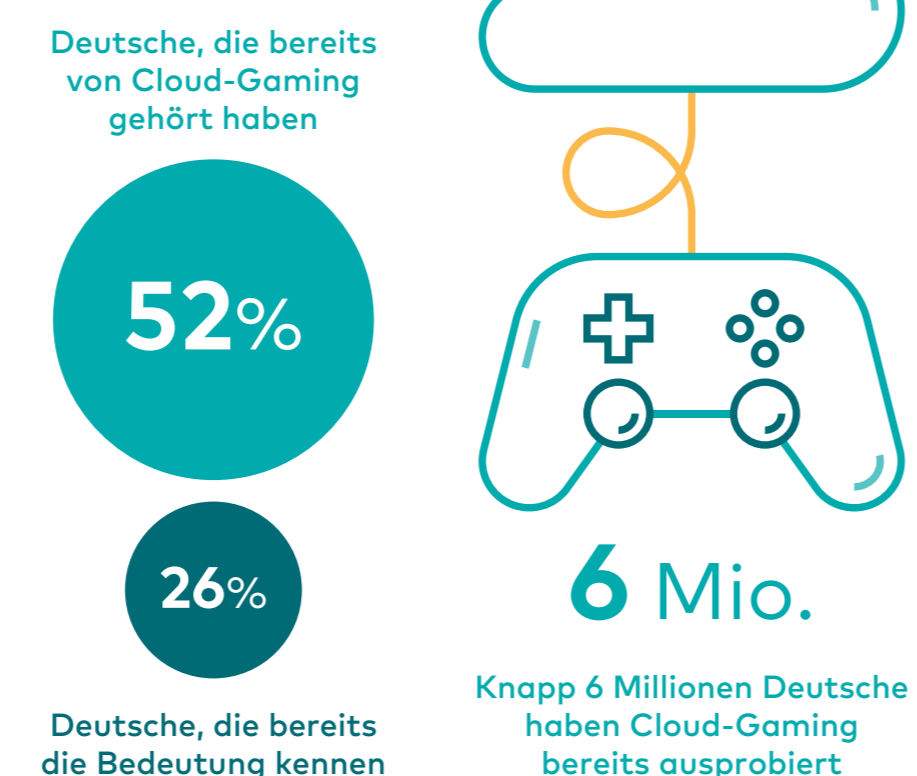
## Abonnements für Online- und Browser-Spiele



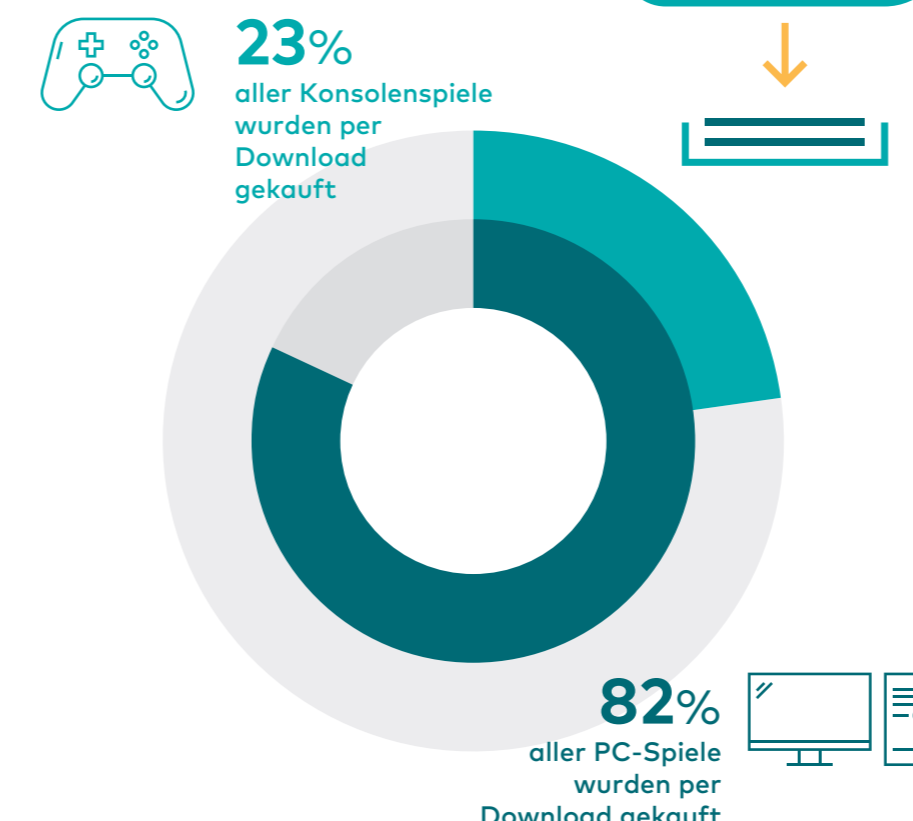
## Jeder Fünfte hat schon einmal ein eSports-Match angeschaut



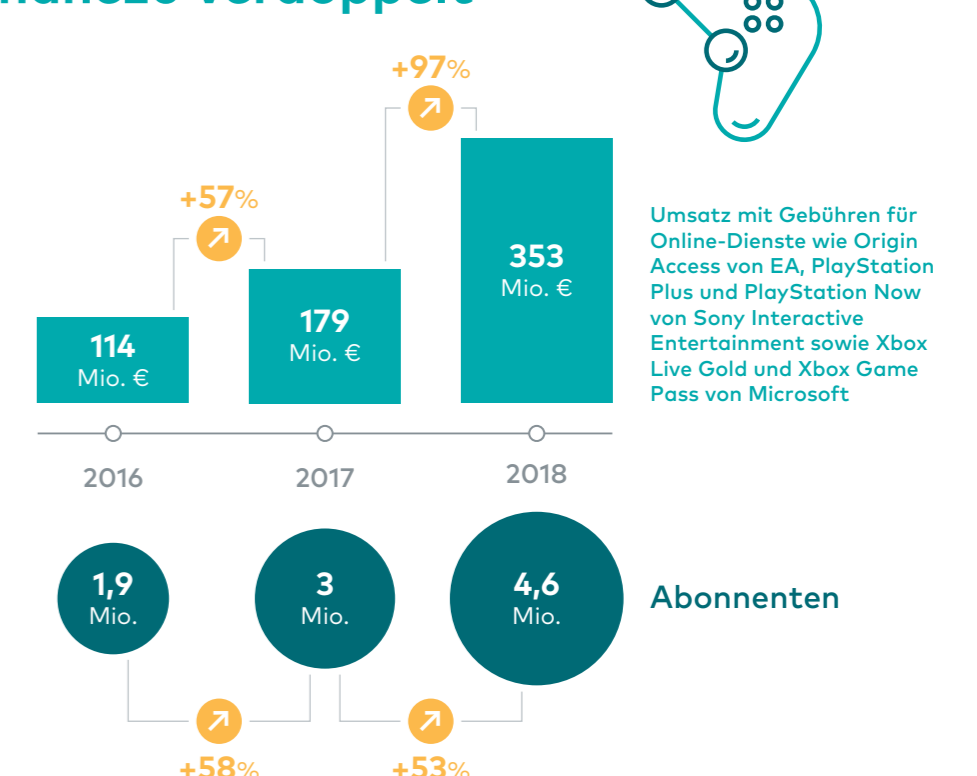
## Großes Interesse an Cloud Gaming



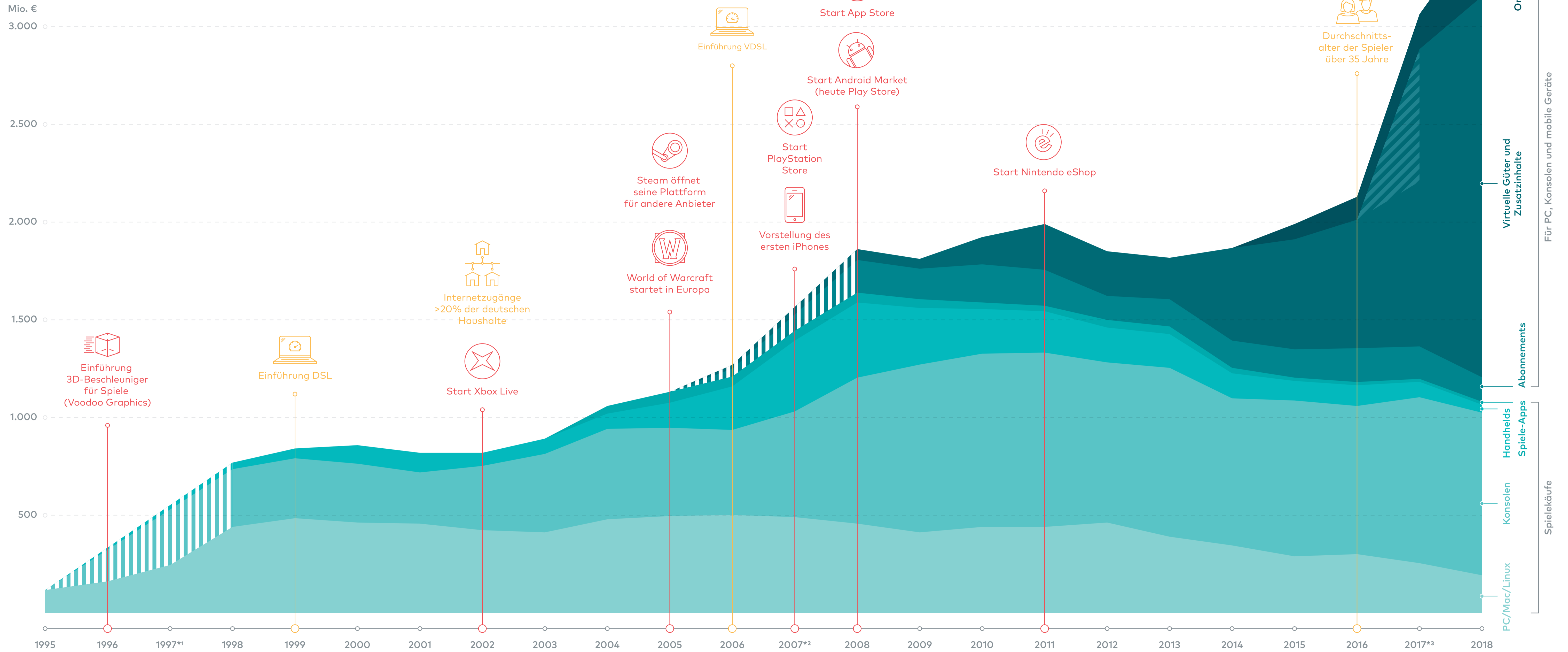
## Kauf per Download



## Umsatz mit Gebühren für Online-Dienste nahezu verdoppelt



# Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995



Über 34 Mio. Deutsche spielen

Durchschnittsalter der Spieler über 35 Jahre

Einführung VDSL

Start App Store

Start Android Market (heute Play Store)

Steam öffnet seine Plattform für andere Anbieter

Start PlayStation Store

Start Nintendo eShop

Vorstellung des ersten iPhones

World of Warcraft startet in Europa

Internetzugänge >20% der deutschen Haushalte

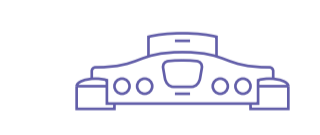
Start Xbox Live

Einführung 3D-Beschleuniger für Spiele (Voodoo Graphics)

Einführung DSL



PlayStation®



Nintendo 64®



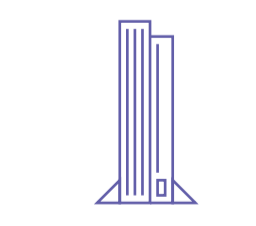
Dreamcast™



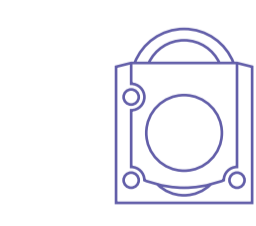
GameBoy® Advance



Sega Saturn™



PlayStation® 2



GameCube™



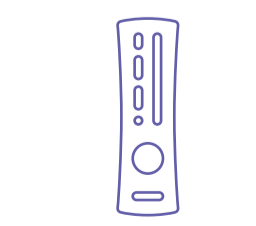
Xbox™



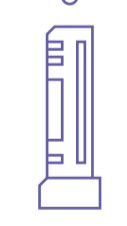
Nintendo DS™



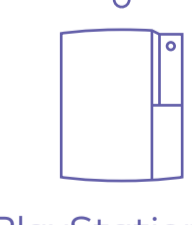
PlayStation® Portable



Xbox 360®



Wii™



PlayStation® 3



iPhone



Erstes Android Phone (HTC Dream)



iPad



Nintendo 3DS™



PlayStation® Vita



Wii U™



PlayStation® 4



Xbox One®



Samsung Gear VR



PlayStation® VR



Oculus Rift



HTC Vive

© game 2018. Statistiken: GfK, App-Analyse. \*1: Messung für Mobile Games umgangsbreit 2017. \*2: Messung für Mobile Games umgangsbreit 2017. \*3: Messung für Mobile Games umgangsbreit 2017. © game 2018. Statistiken: GfK, App-Analyse. \*1: Messung für Mobile Games umgangsbreit 2017. \*2: Messung für Mobile Games umgangsbreit 2017. \*3: Messung für Mobile Games umgangsbreit 2017.