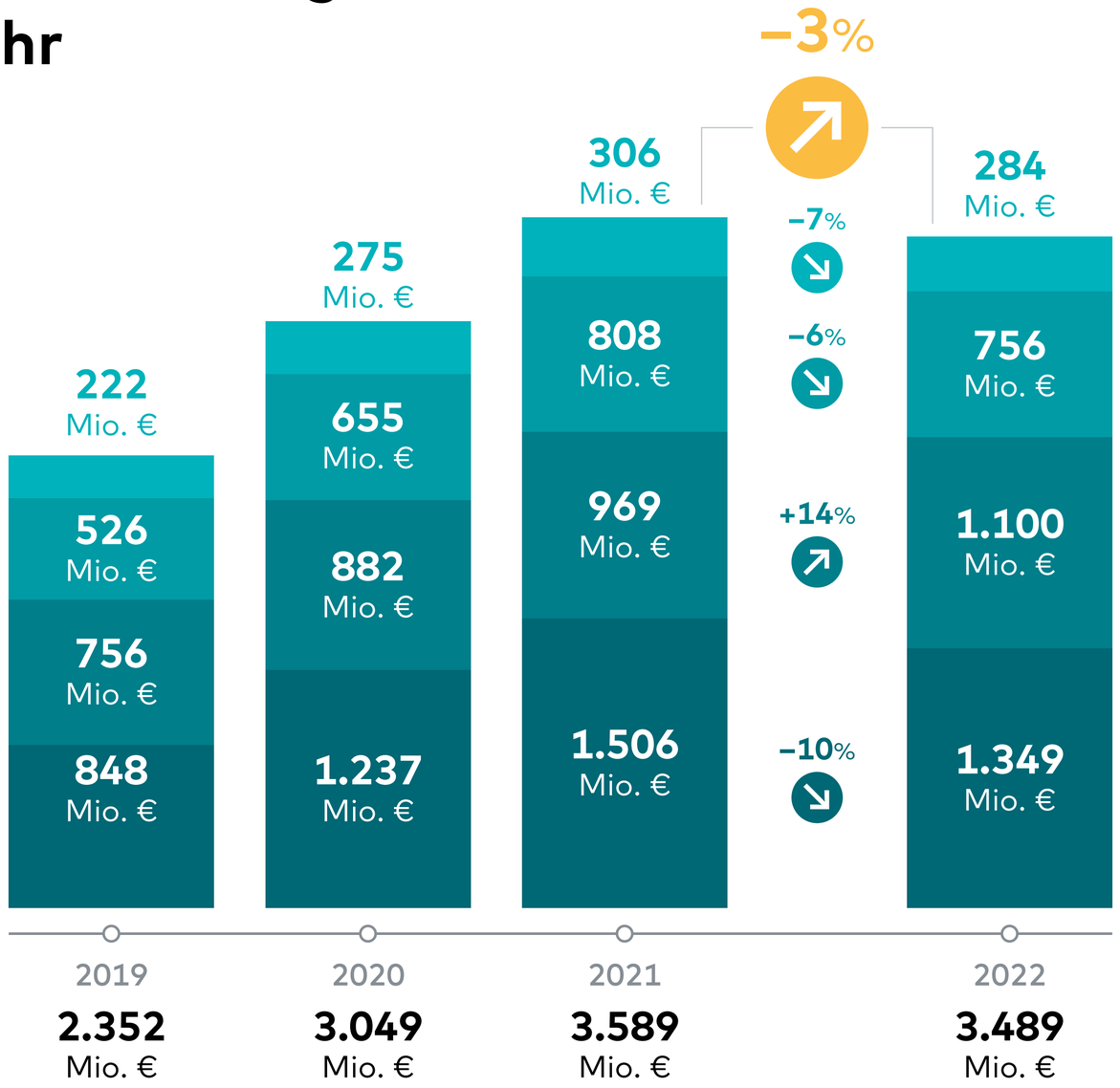
Games-Hardware etwas weniger gefragt als im Vorjahr



Konsolen-Zubehör
Gamepads, Lenkräder, VR-Headsets

Konsolen
stationär und tragbar

Gaming-PCs
Desktop-PCs und Notebooks

Gaming-PC-Zubehör
Gaming-Eingabegeräte, -Monitore, -Grafikkarten, VR-Headsets

game
Verband der deutschen Games-Branche

www.game.de

Quelle: Berechnungen auf Basis des GfK Consumer-Panels (2022/2023; n=25.000), der GfK Entertainment, der GfK POS Measurement und Data.ai. © game 2023