

Über 250 Millionen Spiele-Downloads für RealNetworks Spieledienst „RealArcade“ und Spieleentwickler Gamehouse Studios

Datum: 17.03.2005 17:56

Kategorie: IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: RealNetworks

Mehr als drei Millionen Spiele-Downloads pro Woche, Wachstum durch weltweite Expansion und neue Distributionspartner

Über 250 Millionen Spiele-Downloads für RealNetworks Spieledienst „RealArcade“ und Spieleentwickler Gamehouse Studios

Hamburg, 17. März 2005 – Auf der Game Developer’s Conference (GDC) 2005 gab RealNetworks bekannt, dass sein Spieledienst RealArcade und sein Spieleentwicklungs-Studio GameHouse bereits mehr als 250 Millionen Downloads verzeichnen können. Das Unternehmen gab weiterhin bekannt, dass infolge seiner jüngsten weltweiten Expansion und durch die Gewinnung neuer Distributionspartner die Anzahl der Spiele-Downloads pro Woche inzwischen die Drei-Millionen-Marke überschreitet.

RealArcade bietet den Nutzern eine angenehme, einzigartige und überzeugende Möglichkeit, um PC-Spiele in ein und derselben benutzerfreundlichen Umgebung kennen zu lernen, zu erwerben und zu spielen: RealArcade ermöglicht das Ausprobieren der Spiele vor dem Bezahlen („play before you pay“-Zugang), darunter mehr als 280 der besten downloadbaren Spiele sowie kostenlose Web-Spiele, Breitband-Spiele und Spiele für Palm-PCs.

„Die Popularität von leicht zu spielenden Spielen für die ganze Familie nimmt weltweit weiter zu“, sagte Martin Plaehn, Leiter der Games Division von RealNetworks. „Was meist nicht so bekannt wird, ist, dass viele Erwachsene – besonders Frauen – Spiele auf dem PC spielen. Als führender Anbieter von downloadbaren Unterhaltungsspielen engagiert sich RealNetworks dafür, solche Spiele zu realisieren und anzubieten, die eine breite Kundengruppe ansprechen, die sich normalerweise nicht als ‚Spieler‘ bezeichnen würde.“ Spiele weltweit sehr beliebt

Wie RealNetworks bereits Anfang des Jahres mitteilte, erweiterte das Unternehmen 2004 sein Portfolio von Produkten und Diensten – z. B. downloadbare Spiele und Musik-Abonnements – das über das Internet direkt an die Verbraucher vertrieben wird. Der mit Produkten und Diensten erzielte Umsatz stieg im vierten Quartal um 47 % auf 60,8 Millionen US-Dollar, gegenüber 41,2 Millionen im vierten Quartal 2003. Der Umsatz aus dem Verkauf von Spielen und Abonnements nahm um 156 % auf 10,1 Millionen US-Dollar zu (viertes Quartal 2003: 3,9 Millionen US-Dollar).

Allein seit September wurden RealArcade-Spiele weltweit über 50 Millionen Mal aus dem Internet herunter geladen. In Europa verzeichnet das Unternehmen seit seiner Expansion mit RealArcade in Deutschland, Frankreich und Spanien einen Zuwachs bei den Downloads um 20 Prozent.

Im Bereich GameHouse Studios werden zahlreiche der Top-Unterhaltungsspiele für das

Internet und für Mobiltelefone entwickelt und veröffentlicht, u. a. „Shape Shifter“, „Adventure Inlay“, „Word Slinger“ und „Collapse! II“.

Weitere Informationen über RealArcade oder GameHouse stehen unter www.realarcade.com oder www.gamehouse.com zur Verfügung.

RealNetworks, Inc.

RealNetworks, Inc. ist ein führender Entwickler von digital zur Verfügung gestellten Diensten und Softwareprodukten, u. a. des preisgekrönten Internet-Jukebox-Dienstes Rhapsody, des Download-Spieledienstes RealArcade sowie von GameHouse Studios und RealPlayer 10. Audio und Videoinhalte von RealNetworks sowie Software zum Download stehen den Verbrauchern unter <http://www.real.com> Verfügung. Broadcasting-Anbieter, Netzbetreiber, Medienunternehmen und andere Unternehmen nutzen die Produkte und Dienste von RealNetworks zur Realisierung und Bereitstellung von digitalen Medien für PCs, Mobiltelefonen und Consumer-Elektronikprodukten. Informationen über RealNetworks und sein Angebot stehen unter <http://www.realnworks.com> Verfügung.

Pressekontakt:

AxiCom GmbH

Silvia Mattei

Junkersstraße 1

82178 Puchheim

Tel.: (089) 80 09 08-15

Fax: (089) 80 09 08-10

E-Mail: silvia.mattei@axicom.de

Diese Pressemitteilung wurde auf openPR veröffentlicht.