

Digitaler Games-Vertrieb boomt auf allen Plattformen

27.10.2009, 16:07 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Gamesindustry.com (Newzoo BV)*

Presseagentur: *Quinke Networks*



Deutschland im internationalen Vergleich auf den hinteren Rängen

Amsterdam, 27. Oktober 2009: Der Online-Vertrieb von Games für PC und Spiele-Konsolen nimmt eine immer wichtigere Stellung ein und raubt dem traditionellen Einzelhandel zunehmend Marktanteile. Beim Handel von Mobile-Games und Casual-Games spielt der Online-Direkt-Verkauf bereits die dominierende Rolle. Aktuelle Fakten bestätigen dies und zeigen neue Facetten des Trend-Themas „Digitale Distribution“ in der Spiele-Industrie. Erhoben wurden die Daten im Rahmen der Nationalen Gamer-Umfrage 2009 in Deutschland (www.nationalegamerumfrage.de) und identischen Umfragen in den USA und weiteren europäischen Märkten.

17 Prozent der Konsolen-Nutzer in Deutschland haben schon einmal ganze Spiele oder Extra-Levels über ihre Konsole heruntergeladen, 13 Prozent haben dafür bezahlt. Sechs Prozent der Konsolen-Nutzer geben an, dass sie beim Erwerb eines neuen Spiels dieses ausschließlich direkt über ihre Konsole bezahlen und per Download beziehen. Bei PC-Games ist die Zahl noch höher: neun Prozent der PC-Spieler in Deutschland kaufen und laden gewöhnlich direkt online die neuen Spiele herunter. Zahlen der identischen Umfrage in den USA unterstreichen das große Wachstumspotential in Deutschland. Denn im US-amerikanischen Markt liegt der prozentuale Anteil bereits bei 16 beziehungsweise 23 Prozent.

Konsolen und PC-Spiele

Laut der aktuellen ARD/ZDF-Onlinestudie 2009 liegt der Anteil der Internetnutzer in Deutschland bei 67,1 Prozent, das bedeutet 43,5 Millionen der bundesdeutschen Erwachsenen sind online. Davon spielen 36 Prozent Konsolen-Games und 45 Prozent PC-Spiele. Für die Spieler in Deutschland ist der physische Handel nach wie vor die wichtigste Bezugsquelle von Games. 52 Prozent gaben an, ihre Spiele im Einzelhandel zu erwerben. Auch Online-Shops wie beispielsweise Amazon haben mit 31 Prozent eine wichtige Stellung im Markt. Dagegen erscheint der Anteil von 13 Prozent „Online-Shopper“ relativ gering, doch diese Gruppe wächst rasant. Der prozentuale Anteil der Distribution von Spielen über Konsolen liegt bei der Xbox 360 bei 51 Prozent, bei der PS3 bei 48 Prozent und bei der Nintendo Wii sind es 21 Prozent.

Mobilphones und Games-Portale

13 Prozent der deutschen Bevölkerung spielt auf ihrem Mobiltelefon. Davon laden 45 Prozent neue Spiele direkt auf dieses herunter und bezahlen auch über das Gerät. Die enorme Reichweite von Casual-Games-Portalen – diese nutzen 26 Prozent der deutschen Bevölkerung – beruht darauf, dass die meisten Spiele gratis sind. Jedoch geben 21 Prozent der

Nutzer von Casual-Games-Portalen an, dass sie Geld auf dem Portal investieren. In den USA, in denen Bezahl-Abos weit verbreitet sind, liegt die Zahl bei 33 Prozent. In Deutschland ist es gängiger, Online-Credits zu kaufen. Vier Prozent der deutschen Spiele-Portal-Nutzer kaufen häufig Premium-Games. Im Vergleich: in Großbritannien und den USA sind es sechs Prozent.

Video-Inhalte und Demos

Der Verkauf ist nur ein Faktor im Bereich der digitalen Distribution. 14 Prozent der deutschen Konsolen-Spieler geben an, dass die Möglichkeit einer herunterladbaren Probeversion oder eines Demos ein ausschlaggebender Faktor bei ihrer Kaufentscheidung sind. Bei den PC-Gamern mit einem Onlinezugang liegt die Zahl bei 21 Prozent. 53 Prozent der PS3-Nutzer laden Video-Content über ihre Konsole herunter oder greifen über diese auf den Content zu. Bei den Xbox-Nutzern sind es 48 Prozent, bei den Nintendo Wii-Spielern 15 Prozent.

Umsätze des Game-Marktes

Schnell wachsende Segmente des Game-Marktes wie MMOs, Mobile-Games und Casual-Games-Portale beziehen bereits große Umsätze durch direkte Online-Zahlung. Mit der Hinzunahme von Konsolen- und PC-Spielen verschiebt sich die Umsatzgenerierung vom traditionellen Einzelhandelsverkauf hin zum Online-Kauf. Peter Warman, Gamesindustry.com, erklärt: „Mit dem wachsenden Anteil an Games, die online gespielt und bezahlt werden, gibt es eine Möglichkeit, das Spiele-Geschäft deutlich besser zu analysieren, indem die Konsumenten direkt zu ihrem Spiele-Verhalten und ihren Investitionen befragt werden. Dies eröffnet der Industrie eine deutlich intensivere Marktforschung und Kundenkommunikation.“

(Zeichen: 4.155)

Informationen zur Nationalen Gamer-Umfrage 2009

Die Nationale Gamer-Umfrage 2009 ist Teil einer Reihe internationaler Umfragen, die von TNS und Gamesindustry.com in den Niederlanden, in Frankreich, Deutschland, Großbritannien, Belgien und den USA unter mehr als 13.000 Teilnehmern durchgeführt wurde. Die Serie wird unter der Bezeichnung „Today's Gamers“ veröffentlicht. Fünf Unternehmen haben die Umfrage unterstützt: RealGames (Zylom), Keesing Games (z.B. Denksport), RTL Group (z.B. RTL Deutschland), Gamepoint (z.B. Gamepoint.de) und SPIL GAMES (z.B. jetztspiele.de). Ab sofort stehen die nationalen und internationalen Berichte sowie der Datensatz für zusätzliche Analysen zur Verfügung.

Eine Auswahl der Daten steht kostenlos zur Verfügung und ist auf dem globalen Portal www.todaysgamers.com in Form von Zusammenfassungen in englischer Sprache und einzelnen Grafiken veröffentlicht. Der direkte Zugriff auf die deutsche Version erfolgt über www.nationalegamerumfrage.de. Die gesammelten Grafiken zur Studie sind in Print-Qualität unter www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers_graphs_international abrufbar.

Portrait

Über Gamesindustry.com (Newzoo BV)

Gamesindustry.com (Newzoo BV) ist die international führende Informationsquelle der Spiele-Industrie für die Bereiche Games, Zukunftsaussichten, Kooperationen, Jobs und Investment-Möglichkeiten. Neben dem Angebot von Kooperations-Services erhalten Investoren, Werbetreibende, traditionelle Verleger und Medienfirmen Unterstützung beim Eintritt in den dynamischen Games-Markt. Gamesindustry.com stellt außerdem Marktforschungsdaten/ Informationen über Games und Gamers zur Verfügung.

TNS NIPO Technology ist als Marktforschungsunternehmen in den Themenfeldern Internet, Telekommunikation und Unterhaltungselektronik sowohl im Privat- als auch Geschäftskundenbereich tätig.

Kontakt

Gamesindustry.com (Newzoo BV)

Thijs Hagoort

Adammium Kantoor

Joop Geesinkweg 209

1096 AV Amsterdam

Tel. +31/20/663 58 16

Fax +31/84/737 39 79

Thijs@newzoo.com

www.newzoo.com

News-ID: 364485 • Views: 163 (Stand: 24.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/364485/Digitaler-Games-Vertrieb-boomt-auf-allen-Plattformen.html>