

Deutsche Free2Play-Gamer geben durchschnittlich 7,25 € pro Monat aus

05.03.2013, 16:12 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Proejct vrtcl GmbH*

Zahlungsbereitschaft nach Altersgruppen



Gamercharts Free2Play Report 2012: Zahlungsbereitschaft nach Altersgruppen

Gamercharts Free2Play Report 2012 / Deutsche Free2Play-Gamer geben durchschnittlich 7,25 € pro Monat aus

Wenige Big Spender sorgen für einen Großteil des Umsatzes. In der aktuellen Erhebung von Project vrtcl, einem der führenden Distributoren von Online Games, zeigen vor allem junge und erwachsene männliche Spieler die höchste Zahlungsbereitschaft.

Hamburg, 5.3.2013

Immer mehr Casual Gamer sind bereit, für Items und Features in Free2Play-Spielen zu bezahlen. Im Schnitt zahlt ein Spieler derzeit 7,25 € pro Monat, Big Spender geben sogar über 60 € im Monat aus. Diese Zahlen liegen deutlich über anderen, älteren Erhebungen und bestätigen den Trend weg von Retail Games zu Online Games und Free2Play-Spielen.

Dies sind einige der Ergebnisse des ersten Gamercharts Free2Play Reports 2012 der project vrtcl GmbH, Hamburg, einem der führenden Distributoren für Online Games und Betreiber von internationalen Portalen wie gamercharts.com und online-games.com.

Danach sind 44,9 % der Online Spieler grundsätzlich bereit, Geld zu investieren, wobei besonders die Zielgruppen 16-20 Jahre (10,91 €) sowie 31-40 Jahre (12,58 €) besonders bereitwillig Geld ausgeben, um ihr Spielerlebnis zu verbessern.

Von den zahlungswilligen Spielern sind 13 % Big Spender (Spieler, die bereit sind monatlich über 60 € auszugeben, also etwa die Kosten eines Retail Games), während die übrigen im Schnitt 11,25 € investieren.

Daraus lässt sich schließen, dass nur wenige Spieler für einen Hauptteil des Gesamtumsatzes am Markt verantwortlich sind. Project vrtcl Geschäftsführer Tim Ehling: „Interaktion mit anderen Spielern sowie die Möglichkeit, eine Vielzahl

von unterschiedlichen Games kostenlos testen zu können, sind die Hauptgründe, sich für Online Games zu entscheiden. Essentiell für eine Monetarisierung ist dann das ausgewogene Verhältnis von spielerischem Können und Premium Features und Items.“

Project vrtcl Gründer Tim Ehling sieht Potential: „Basierend auf unseren Erfahrungswerten mit etwa 300 Spielen von 50 Entwicklern schätzen wir, dass bis 2016 Online Games die 1 Mrd € Umsatzmarke erreichen werden. Die Zahlungsbereitschaft der Spieler steigt – ebenso wie deren Ansprüche. Innovative Spielkonzepte sind gefragt aber auch Klassiker tragen weiterhin zum Umsatz bei, an dem auch andere Branchen wie bspw. Verlagshäuser und Portalbetreiber partizipieren können.“

Über den Gamercharts Free2Play Report 2012:

Panel: 1000 deutsche Online Game Nutzer

Download: <http://www.vrtcl.de/gamercharts-free2playreport2012.pdf>

Portrait

Über Project vrtcl GmbH:

Das 2011 von Tim Ehling gegründete Unternehmen entwickelt und betreibt Free2Play-Game Plattformen in Eigenregie und für Medienpartner und ist Traffic-Generator für alle großen Spieleentwickler. www.gamercharts.com ist eine der führenden Adressen für Online Games in DACH, UK, USA.

News-ID: 702997 • Views: 192 (Stand: 21.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/702997/Deutsche-Free2Play-Gamer-geben-durchschnittlich-725-pro-Monat-aus.html>