

game Pressemeldung

## Deutscher Games-Markt wächst im ersten Halbjahr 2019 deutlich

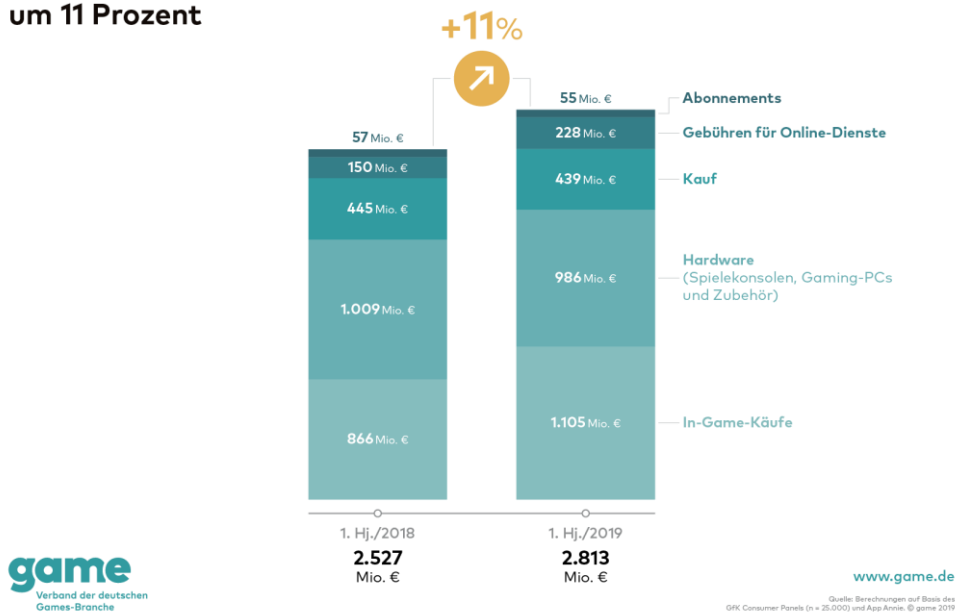
- **Umsatz mit Games und Spiele-Hardware wächst um 11 Prozent**
- **Rund 9 Millionen Gamer haben schon gute Freunde in der Community gefunden**
- **Mehr als jeder zweite Gamer glaubt, dass Cloud-Gaming mehr Menschen das Spielen ermöglichen wird**
- **Die gamescom findet vom 20. bis 24. August in Köln statt**

**Berlin/Köln, 13. August 2019** – Der Games-Markt in Deutschland hat im ersten Halbjahr 2019 sein Wachstum weiter fortgesetzt: Im Vergleich zu den ersten sechs Monaten 2018 ist der Umsatz mit Games und Spiele-Hardware um 11 Prozent von 2,5 auf 2,8 Milliarden Euro gewachsen. Zum Wachstum trugen vor allem Gebühren für Online-Dienste bei, deren Umsatz um 52 Prozent auf 228 Millionen Euro gewachsen ist. Um 28 Prozent ist zudem der Markt für In-Game-Käufe gewachsen. Hiermit wurden in den ersten sechs Monaten des Jahres 1,1 Milliarden Euro umgesetzt. Das gab heute der game – Verband der deutschen Games-Branche auf einer Pressekonferenz in Köln anlässlich des Starts der gamescom am 20. August bekannt. Grundlage sind die Daten der Marktforschungsunternehmen GfK und App Annie. In den Daten zum Spiele-Hardware-Markt sind erstmals auch Produkte aus dem Bereich PC-Gaming enthalten, etwa spezielle Grafikkarten zum Spielen. Insgesamt ist der Umsatz im Games-Hardware-Markt im ersten Halbjahr um 2 Prozent auf 986 Millionen Euro zurückgegangen.

„Der Games-Markt in Deutschland hat im ersten Halbjahr 2019 seine Erfolgsgeschichte weiter fortgeschrieben. Das starke und anhaltende Wachstum zeigt, welchen großen wirtschaftlichen Stellenwert Computer- und Videospiele längst eingenommen haben“, sagt Felix Falk, game-Geschäftsführer. „Die gamescom beweist auch dieses Jahr, wie dynamisch, international und innovativ unsere Branche ist. Dieses große Potenzial wollen wir in Deutschland noch viel stärker nutzen. Dafür brauchen wir wettbewerbsfähige Standortbedingungen. Nach den zuletzt irritierenden

Signalen aus der Politik erhoffen wir uns zur gamescom deshalb deutliche Zeichen zur langfristigen Unterstützung des Games-Standortes Deutschland.“

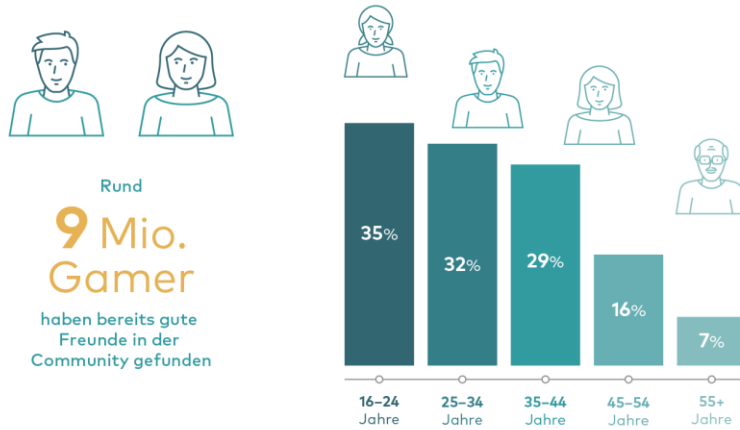
### Deutscher Games-Markt wächst im ersten Halbjahr 2019 um 11 Prozent



### Community ist elementarer Bestandteil von Computer- und Videospiele

Die gamescom findet in diesem Jahr unter dem Leitthema „Gemeinsam sind wir Games“ statt und stellt damit den besonders großen Stellenwert der Spielerinnen und Spieler für das Medium in den Mittelpunkt. Ob Cosplayer, Modder, eSportler oder Streamer: Das große Engagement der Spielerinnen und Spieler macht sie zu einem elementaren Bestandteil der Games-Kultur, erschafft immer wieder neue Trends und treibt die Entwicklung des Mediums ganz entscheidend mit voran. Das unterstreichen auch Umfragedaten, die der game im Rahmen der heutigen Pressekonferenz vorgestellt hat: So ist der Austausch in der Community für rund 9 Millionen Gamer in Deutschland wesentlicher Bestandteil ihres Hobbys. Ebenfalls 9 Millionen Gamer haben in der Community bereits gute Freunde gefunden. Besonders häufig hatten die Jüngeren dieses Glück: Bei den 16- bis 24-jährigen Spielerinnen und Spielern ist es mehr als jeder Dritte, der innerhalb der Games-Community gute Freundschaften geschlossen hat.

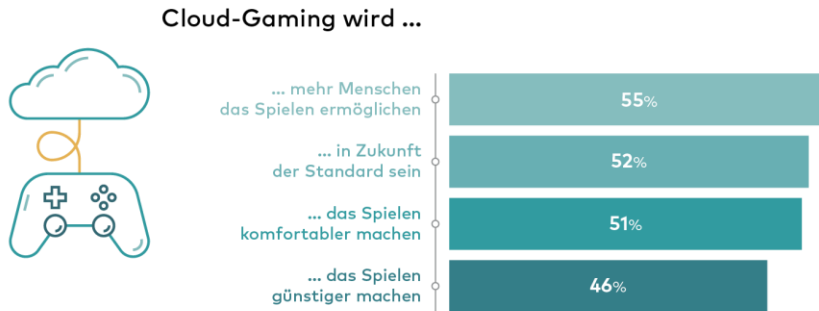
## Rund 9 Millionen Gamer haben in der Community schon gute Freunde gefunden



## Gamer setzen hohe Erwartungen in Cloud-Gaming

Besonders hohe Erwartungen setzen die Gamer laut der Umfrage in Cloud-Gaming, einem der gamescom-Trends in diesem Jahr. Mehr als zwei Drittel aller Gamer in Deutschland (69 Prozent) haben bereits von Cloud-Gaming gehört. Mehr als jeder zweite Gamer in Deutschland glaubt, dass Cloud-Gaming mehr Menschen das Spielen ermöglichen wird. 52 Prozent gehen sogar davon aus, dass es künftig zum Standard wird, Spiele direkt aus der Cloud zu streamen. Ähnlich viele Spielerinnen und Spieler (51 Prozent) erwarten, dass Cloud-Gaming das Spielen komfortabler machen wird.

## Erwartungen der Gamer an Cloud-Gaming



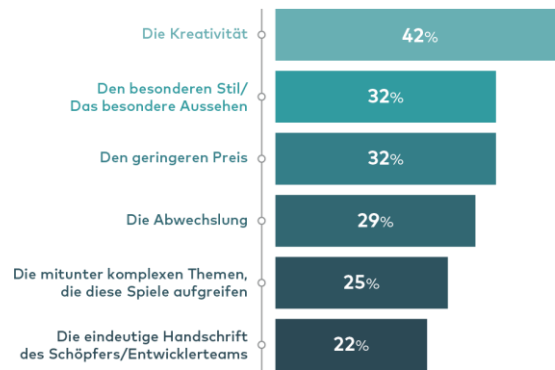
Beim Cloud-Gaming finden alle wesentlichen Berechnungen in Rechenzentren statt. Dadurch benötigt der Spieler selbst keine besonders leistungsstarke Hardware mehr und selbst die technisch anspruchsvollsten Titel können auf einfachen Laptops, Smartphones oder Tablets gespielt werden. Lediglich eine schnelle und latenzarme Internetverbindung wird vorausgesetzt.

### Die Kreativität wird an Indie-Games am häufigsten geschätzt

Indie-Games stehen in diesem Jahr auf der gamescom besonders im Fokus: Schon seit einigen Jahren gehören die Stände unabhängiger Entwickler, wie der Indie Arena Booth, zu den Zuschauermagneten. In diesem Jahr sind „Indie-Games“ nicht nur ein gamescom-Trend; auch das Angebot für Indie-Entwickler wurde mit dem neuen „gamescom indie village“ deutlich vergrößert. Dadurch konnte die Anzahl der Indie-Entwickler auf der gamescom mehr als verdoppelt werden. Über 16 Millionen Gamer haben bereits von Indie-Games gehört. Am meisten schätzen die Spielerinnen und Spieler an den Titeln die große Kreativität (42 Prozent). Der oft besondere Grafik-Stil ist für jeden dritten Gamer (32 Prozent) das Besondere an Indie-Games, ebenso häufig wird der niedrigere Preis genannt. Die große Abwechslung (29 Prozent), die mitunter komplexen Themen einiger Titel (25 Prozent) und die eindeutige Handschrift eines Entwicklers (22 Prozent) werden ebenfalls von vielen Spielerinnen und Spielern besonders an Indie-Games geschätzt.

## Diese Eigenschaften werden an Indie-Games geschätzt

Über  
**16 Mio.**  
Gamer  
haben bereits von  
Indie-Games gehört



## Informationen zu den Marktdaten

Die verwendeten Daten beruhen auf einer Online-Umfrage der YouGov Deutschland GmbH, an der 2.101 Personen zwischen dem 24. und 29.07.2019 teilnahmen. Die Ergebnisse wurden gewichtet und sind repräsentativ für die deutsche Bevölkerung ab 16 Jahren.

Die genannten Marktdaten basieren auf Erhebungen des GfK Consumer Panels und App Annie. Die GfK verwendet Erhebungsmethoden zur Erfassung der Daten des deutschen Marktes für digitale Spiele, die weltweit und qualitativ einmalig sind. Hierzu gehören unter anderem eine für die gesamte deutsche Bevölkerung repräsentative laufende Befragung von 25.000 Konsumenten zu ihren Einkaufs- und Nutzungsgewohnheiten bei digitalen Spielen sowie ein Handelspanel. Die Datenerhebungsmethoden erlauben einen einmaligen Einblick in den deutschen Markt für Computer- und Videospiele.

## game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für

Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

**Pressekontakt:**

Martin Puppe

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Friedrichstraße 165

10117 Berlin

Tel.: 030 2408779-20

E-Mail: [martin.puppe@game.de](mailto:martin.puppe@game.de)

[www.game.de](http://www.game.de)

Twitter: @game\_verband

Facebook.com/game.verband

Instagram: game\_verband