

Rekordzahlen für den deutschen Computer- und Videospiegelmarkt

		2007	2008	08 vs 07
GAMES TOTAL	Volume in m units	22.1	24.3	10%
	Value in m €	557	645	16%
	Ø price in €	25.28	26.51	5%
PC	Volume in m units	12.2	11.4	-7%
	Value in m €	233	185	-21%
	Ø price in €	19.05	16.17	-15%
Console	Volume in m units	5.6	7.1	27%
	Value in m €	189	289	53%
	Ø price in €	33.76	40.58	20%
Handheld	Volume in m units	4.2	5.8	38%
	Value in m €	135	172	27%
	Ø price in €	32.07	29.65	-8%

Rekordzahlen für den deutschen Computer- und Videospiegelmarkt

2

Pünktlich zur Eröffnung der Games Convention 2008 in Leipzig, Europas größter Messe für Computer- und Videospiele, meldet der deutsche Computer- und Videospiegelmarkt erneut ein Rekordergebnis. Dabei konnten die Umsätze mit Spielen für Nintendo DS & Co. um 16% auf 645 Mio. Euro gesteigert werden. Dies geht aus den aktuellen Zahlen der GfK Panel Services Deutschland hervor, die kontinuierlich das Verbraucherverhalten bei 20.000 Konsumenten in Deutschland misst. Neben den gestiegenen Umsätzen konnte auch mit über 24 Mio. verkauften Spielen beim Absatz ein neuer Rekord aufgestellt werden.

Schaut man sich die einzelnen Märkte für Computer- und Videospiele (Spiele für Konsolen und Handhelds) etwas genauer an, so ergibt sich doch ein sehr unterschiedliches Bild. Verloren einerseits die Computerspiele 21% der Umsätze, stiegen die Umsätze für Videospiele andererseits deutlich zweistellig an (Konsolenspiele +53%, Handheldspiele +27%).

Nähere Informationen bei:

Christoph Zeh
Research Manager
Tel. 09 11 / 3 95 – 33 59
christoph.zeh@gfk.com

