

erstellt: 08.08.2012

Computerspieleindustrie: erstes Halbjahr 2012 spielend überstanden

O-Ton: ---

Länge: 0:55 (einfach kürzbar)

Autor: Patrick Pröbsting

Info: Im Rahmen der gamescom Wirtschaftspressekonferenz hat der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) die Zahlen für das erste Halbjahr 2012 vorgestellt. Entgegen dem Trend anderer großer Spielmärkte zeigen sich die Deutschen überraschend treu, wenn es um ihr Hobby geht.

Anmoderation: Wenn es um's Spielen geht, sitzt das Geld bei uns Deutschen locker. Kurz vor dem Start Europas größter Messe für Videospiele, der gamescom in Köln, sind die aktuellen Zahlen vom deutschen Spielmarkt veröffentlicht worden.

Nachrichtentext: Fast 850 Millionen Euro haben die Deutschen im ersten Halbjahr 2012 für Videospiele ausgegeben. Das hat der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware auf einer Pressekonferenz in Köln vorgestellt. Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum ist das ein leichtes Plus von einem Prozent. Ein überraschend gutes Ergebnis, sagt Maximilian Schenk vom BIU, andere große Märkte wie die USA, Großbritannien oder Korea stünden weniger gut da. Während der Absatz bei Konsolentiteln zurück ging, stieg die Anzahl der Zusatzdownloads für kostenlose Spiele. Spieler können sich damit zum Beispiel Werbeeinblendungen ersparen oder besondere Grafiken dazu kaufen. Außerdem stieg der Umsatz bei Minispielen für unterwegs um 40 Prozent. Dank Smartphones und tragbaren Spielgeräten ein enormer Trend, der auf der diesjährigen gamescom einen eigenen Themenbereich bekommen wird.

Patrick Pröbsting Redaktion ... Köln

zum Beitrag gehörende mp3-Datei:

2012_gamescom_Spieleumsatz_NAC.mp3