



» CLIENT LOGIN
 » SEARCH
 » PRIVACY POLICY

» About comScore » comScore Marketer » Marketing Solutions » Media Metrix » Methodology » Press Center

Press Center

Press Center Home

Press Releases

- Press Release

comScore Blog

Data Center

Join Our Press List

Media Coverage

Media Kit

Presentation Gallery

Public Data Usage Policy

Request Interview/ Data

Word on the Street

Subscribe to
comScore's RSS Feed.

Forward to a Friend

Press Release

comScore Berichtet über das Online- und Mobile Gaming in Deutschland für Juni 2008

30 Prozent der deutschen Internetnutzer besuchten eine Online Gaming-Site

22 Prozent der deutschen Mobilfunkteilnehmer verwendeten ihr Telefon zum Spielen

LONDON, Großbritannien, 21. August 2008 – comScore, Inc. (NASDAQ:SCOR), eines der weltweit führenden Unternehmen in der Messung und Auswertung digitaler Medien, veröffentlichte heute eine Studie über den Online-Gaming-Bereich in Deutschland. Diese basieren auf den von comScore World Metrix gesammelten Nutzerdaten sowie auf den Bereich Mobile-Gaming in Deutschland unter Verwendung der Daten von comScore M:Metrics MobiLens Survey. Die Studie fand heraus, dass 30 % des gesamten Internetpublikums in Deutschland eine Online-Gaming-Site im Juni 2008 besucht haben während im gleichen Zeitraum 22,3 % aller deutschen Mobilfunkteilnehmer ihr Handy für ein Spiel verwendeten.

Top 10 Online-Spieleseiten

Die Kategorie Online-Gaming in Deutschland wuchs im letzten Jahr um 9 %, mit knapp 10,5 Millionen Besuchern im Juni 2008, das sind 30 % des gesamten Internetpublikums in Deutschland. Die beliebteste Seite war dabei Zylom, die um 26 % auf 2,5 Millionen Besucher anwuchs, gefolgt von Spill Group mit 1,5 Millionen Besuchern (1 % Anstieg) und Gameforge Sites mit 1,4 Millionen Besuchern (Anstieg um %).

**Top 10 Online-Spieleseiten
 Ranking nach Gesamtzahl Unique Visitors (000) in Deutschland*
 Vergleich Juni 2008 und Juni 2007
 Gesamtzahl der Internetnutzer in Deutschland, Alter 15+ – von zu Hause und der Arbeit aus
 comScore World Metrix**

Website	Jun-2007	Jun-2008	Änderung in %
Internetbenutzer in Deutschland, gesamt	32.857	34.986	6%
Spiele online	9.609	10.502	9%
Zylom	1.977	2.492	26%
Spill Gruppe	1.521	1.542	1%
Gameforge Sites	1.224	1.446	18%
SPIELAFFE.DE	498	1.173	136%
GameDuell	1.174	1.037	-12%
MINICLIP.COM	1.047	826	-21%
EA Online	795	721	-9%
Midasplayer.com Ltd.	336	686	104%
COMUNIO.DE	546	680	25%
MSN Games	1.082	646	-40%

* ohne Datenverkehr von öffentlichen Computern, z. B. aus Internetcafes, und Zugriff von Handys oder PDAs.

Mobile Gaming-Bericht

Entsprechend der comScore M:Metrics MobiLens Survey verwendeten im Durchschnitt 10,9 Millionen deutsche Mobilfunkteilnehmer pro Monat (22,3 Prozent aller Mobilfunkteilnehmer) ihr Telefon für das Spielen, während der 3-Monats-Periode, die im Juni 2008 endete. Das Spielen von vorinstallierten Spielen (8,6 Millionen Teilnehmer) war am beliebtesten, gefolgt von herunterladbaren Spielen (3,7 Millionen Teilnehmer). Streaming oder Spielen über den Browser reizte vergleichsweise wenig Teilnehmer, aber diese werden wahrscheinlich bald ansteigen, wenn der Einsatz von Smartphones in Deutschland weiter steigt.

**Methoden des Zugriffs auf Spiele durch deutsche Mobile Gamers
 % der gesamten Mobilfunkteilnehmer
 3-Monats-Durchschnitt bis Ende Juni 2008
 Deutschland gesamt, Alter 13+*
 Quelle: comScore M:Metrics, MobiLens**

	Mobilfunkteilnehmer gesamt	Anteil in %
<i>Mobilfunkteilnehmer gesamt</i>	49.000	100,0%
<i>Mindestens gespielt 1 Spiel während des Monats</i>	10.944	22,3%
<i>Spielen vorhandener/vorinstallierter Spiele</i>	8.575	17,5%
<i>Spielen heruntergeladener Spiele</i>	3.736	7,6%
<i>Spielen gestreamter Spiele/Spielen im Browser</i>	256	0,5%

* basierend auf Angaben von 15.202 Umfrageteilnehmern

Demografischer Bericht Mobile- und PC Online-Gaming

Die Studie untersuchte darüber hinaus die demografischen Charakteristiken des deutschen PC- und Mobile Online-Gaming-Publikums und fand heraus, dass die Verwendung auf beiden Medien sich auf Männer und Personen auf unter 35 Jahre konzentrierte. Von den 10,5 Millionen Besuchern der Kategorie Online-Gaming im Juni, die einen PC einsetzten, waren 55 Prozent männlich und insgesamt 75 % wa unter 35 Jahre alt.

Demografisches Profil deutscher Besucher in der Kategorie Online-Spiele			
% Zusammenstellung der Gesamtzahl Unique Visitors			
Juni 2008			
Gesamtzahl der Internetnutzer in Deutschland, Alter 15+ – von zu Hause und der Arbeit aus*			
Quelle:comScore World Metrix			
Alter	Männer	Frauen	Gesamt
Personen:Alter 15-24	13,8%	10,0%	23,8%
Personen:Alter 25-34	12,1%	8,3%	20,4%
Personen:Alter 35-44	13,3%	12,9%	26,2%
Personen:Alter 45-54	8,7%	8,0%	16,7%
Personen:Alter 55 und höher	7,4%	5,7%	12,9%
Personen:Gesamt	55,1%	44,9%	100,0%

* ohne Datenverkehr von öffentlichen Computern, z. B. aus Internetcafes, und Zugriff von Handys oder PDAs.

Diese Verschiebungen waren im Bereich Mobile-Gaming ebenso zu erkennen, wo 60 Prozent der Spieler ein Spiel über ihren Browser gestreamt/heruntergeladen hatten, Männer waren, während 67 % jünger waren als 35 Jahre.

Demografisches Profil deutscher Mobilfunkteilnehmer, die ihr Telefon für das Herunterladen oder Streamen/Spielen eines Spiels über ihren Browser verwendet haben			
% Zusammenstellung der Gesamtzahl Unique Visitors			
3-Monats-Durchschnitt bis Ende Juni 2008			
Deutschland gesamt, Alter 13+*Quelle:comScore M:Metrics MobiLens Survey			
Alter	Männer	Frauen	Gesamt
Personen:Alter 13-24	22,5%	14,6%	37,1%
Personen:Alter 25-34	17,7%	11,9%	29,6%
Personen:Alter 35-44	13,7%	9,1%	22,8%
Personen:Alter 45-54	5,0%	3,5%	8,5%
Personen:Alter 55 und höher	0,6%	1,4%	2,0%
Personen:Gesamt	59,5%	40,5%	100,0%

* basierend auf Angaben von 15.202 Umfrageteilnehmern

Über comScore

comScore, Inc. (NASDAQ:SCOR) ist weltweit führend in der Messung der digitalen Welt.Für weitere Informationen besuchen Sie bitte www.comscore.com/boilerplate

Contact:

Jamie Gavin
comScore, Inc.
+44 (0) 207 099 1775
worldpress@comscore.com

[Forward to a Friend](#)

[About comScore](#) [comScore Marketer](#) [Marketing Solutions](#) [Media Metrix](#)
[Methodology](#) [Press Center](#) [Blog](#) [Careers](#) [Investor Relations](#)

©2008 comScore, Inc.

