

Pressemitteilung

Österreichs Computerspiele-Markt 2011 mit fantastischem Q4/2011

Wien, 25.01.2012 - Das für die Branche so wichtige 4. Quartal 2011 konnte gegenüber dem Vorjahr ein Plus von 9,21 Prozent bei den Stückzahlen und 4,89 Prozent Zuwachs beim Umsatz erzielen. Aus Jahressicht ging die Gesamtstückzahl von Hardware und Software zwar um 3,73 Prozent, der Gesamtumsatz um 5,35 Prozent zurück. Zieht man den fortgeschrittenen Lebenszyklus aller Plattformen in Betracht, dann sind auch die Jahreszahlen des österreichischen Computer- und Videospiegelmarktes in diesem Kontext zum Vorjahr besonders erfreulich, weil weiter wachsend.

Günstige Hardware

Im Detail konnten die Konsolen Games im Jahresvergleich 2011 leicht zulegen: Um 0,76 Prozent bei den Stückzahlen und 0,29 Prozent beim Umsatz. Einen Rückgang gab es bei den PC Spielen mit 4,34 Prozent bei den Stückzahlen und 1,03 Prozent beim Umsatz sowie bei der Hardware. Der Rückgang beim Umsatz mit Konsolen-Hardware und Zubehör erklärt sich unter anderem dadurch, dass 2011 wenig neue Konsolen auf den Markt kamen und die vorhandenen Produkte zu günstigeren Preisen abgegeben wurden.

Hervorragendes Weihnachtsgeschäft

Im vierten Quartal 2011 konnte der Gesamtmarkt im Vergleich zum vierten Quartal 2010 bei den Stückzahlen um 9,21 Prozent zulegen (4,89 Prozent beim Umsatz). Die Softwareverkäufe stiegen auch bei PC-Spielen, die um 6,15 Prozent gesteigert werden konnten (14,41 Prozent beim Umsatz). Das Wachstum bei den Konsolenspielen erreichte bei den Stückzahlen ein Plus von 9,99 Prozent (10,27 Prozent beim Umsatz). Die günstige Hardware sorgt trotz einem Stückzahlen-Wachstum von 1,91 Prozent auch im Q4 im Jahresvergleich für einen Umsatzrückgang von 6,26 Prozent.

Positive Aussichten

„Das exzellente Weihnachtsgeschäft mit einer Umsatzsteigerung gegenüber dem Vorjahr um fast fünf Prozent, zeigt die ungebrochene Nachfrage am österreichischen Markt. Außerdem sorgen neue Plattformen wie Tablet PCs und Smart Phones für starke Zuwächse im Softwarebereich und tragen somit zusätzlich zu ungebrochen positiven Aussichten für die Industrie der kommenden Jahre bei.“, so Dr. Niki Laber, Präsident des Österreichischen Verbandes für Unterhaltungssoftware (ÖVUS).

(Daten basierend auf ÖVUS-Berechnungen)

Markt Gesamt:

	Quarter		Growth
	04/2010	04/2011	
Units 100%	2.296.326	2.507.886	9,21
Value 100%	107.959.614	113.233.553	4,89

PC Games (inkl. Pointcards):

	Quarter		Growth
	04/2010	04/2011	
Units 100%	507.161	538.337	6,15
Value 100%	12.412.338	14.200.673	14,41



Console Games:

	Quarter		Growth
	04/2010	04/2011	%
Units 100%	1.383.177	1.521.376	9,99
Value 100%	54.496.593	60.093.275	10,27

Console Hardware:

	Quarter		Growth
	04/2010	04/2011	%
Units 100%	152.553	155.462	1,91
Value 100%	33.778.272	31.665.084	-6,26

Pressekontakt/Rückfragen ÖVUS:

ÖVUS

Patrick Eichinger
Tel.: +43 (699) 172 87 146
Mail: pe@ovus.at

ÖVUS

Dr. Niki Laber
Präsident
Tel. +43 (1) 810 32 89 12
Mail: office@ovus.at

Über ÖVUS

ÖVUS (Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware) ist die Interessensgemeinschaft und Branchenvertretung der Anbieter, Produzenten, Vertriebe und Medienschaffenden von Unterhaltungssoftware in Österreich.

Als Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen möchte ÖVUS Interessierten die Branche näher bringen und rund um das Thema "Computer-, Video- und Onlinespiele" informieren. ÖVUS will Maßnahmen zur Erhöhung der Medienkompetenz bei Jugendlichen und Eltern sowie des Jugendschutzes fördern. ÖVUS unterstützt außerdem Branchenausstellungen und Bildungseinrichtungen. ÖVUS ist Mitglied der europäischen ISFE (Interactive Software Federation of Europe), die auch PEGI (Pan-European Game Information), das europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele betreibt.

ÖVUS wurde 2007 gegründet. Präsident ist Dr. Niki Laber, Österreichs einziger allgemein beedeter und gerichtlich zertifizierter Sachverständiger für Computer- und Onlinespiele. Zu den Mitgliedern zählen aktronic, Microsoft, Electronic Arts, Nintendo, FatFooGoo, Sony Computer Entertainment, Greentube AG, Ubisoft, GamingXP.