



Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware

Pressemitteilung

NEUE KONSOLEN-GENERATION SORGT FÜR STARKES VIDEOSPIELJAHR IN ÖSTERREICH

Wien, 02.02.2016 – Die österreichische Computer- und Videospielebranche blickt mit 2015 auf eines ihrer erfolgreichsten Jahre zurück. Mit einem Umsatzwachstum von +60,6% bei Games (für PlayStation 4, Xbox One & Wii U) und mit +6,4% mehr verkauften Spielkonsolen war die neue Konsolengeneration mit einem Großaufgebot an Blockbuster-Games der Antriebsmotor der digitalen Unterhaltungselektronik in Österreich 2015.

Gen-8 Konsolen treiben Gameswachstum voran

Der wachsende Absatz der Gen-8 Konsolen (PlayStation 4, Xbox One, Wii U) führte auch bei den Softwareverkäufen zu erfreulichen Steigerungen. So erreichte die Gen-8-Software bei den verkauften Stückzahlen einen Zuwachs von +75,7%. Die Hardware konnte mit einer Steigerung von 6,4% aufwarten, wobei die Umsatzentwicklung der Konsolen aufgrund der kompetitiven Preisentwicklung leicht rückläufig war (-2,2 %).

Gen-7 und PC erwartungsgemäß rückläufig, Digital boomt

Die positive Entwicklung der neuen Konsolengeneration wirkte sich dementsprechend negativ auf die Absätze der älteren Gen-7 Konsolen (PlayStation 3, Xbox 360 und Wii) aus. Die Verkäufe der Gen-7 Software als auch -Hardware befinden sich erwartungsgemäß im Rückgang (-44,25% Games und -60,1% Konsolen-Units). Der Markt für Disc-gebundene PC-Spiele ist ebenso rückläufig (-28,7%), wobei der digitale Markt den Herstellern zufolge ungebrochen im Aufwind ist.*

Positiver Ausblick auf die kommenden Jahre

Dr. Niki Laber, Präsident des Österreichischen Verbandes für Unterhaltungssoftware (ÖVUS), resümiert: *„Die sehr erfreulichen Zuwächse bei den Gen-8 Konsolen lassen eine sehr optimistische Prognose für 2016 und darüber hinaus zu. Der Übergang von Gen-7 auf Gen-8 schreitet in sämtlichen Bereichen entschieden rasanter voran als bei vorangegangenen Generationen und die Hersteller verzeichnen einen stark positiven Trend beim digitalen Spielvertrieb. Wir freuen uns auf die kommenden Jahre.“*

*Die GfK Marktdatenerhebung beinhaltet derzeit noch keine digitalen Verkäufe von Konsolen- oder PC-Spielen

Console Hardware – Gen 8 (PS4, Xbox One, Wii U)

			Jahresvergleich
	2014	2015	%
Units 100%	189.520	201.559	+6,35
Value 100%	73.433.247,31	71.807.415,38	-2,21

Console Games – Gen 8 (PS4, Xbox One, Wii U)

			Jahresvergleich
	2014	2015	%
Units 100%	814.673	1.431.564	+75,72
Value 100%	46.432.288,63	74.565.736,74	+60,59

Console Hardware – Gen 7 (PS3, Xbox 360, Wii)

			Jahresvergleich
	2014	2015	%
Units 100%	45.800	17.925	-60,86
Value 100%	9.775.777,52	3.509.746,22	-64,10

Console Games – Gen 7 (PS3, Xbox 360, Wii)

			Jahresvergleich
	2014	2015	%
Units 100%	1.427.529	796.044	-44,24
Value 100%	48.964.691,90	23.497.562,18	-52,01

PC Games (inkl. Pointcards)

			Jahresvergleich
	2014	2015	%
Units 100%	947.932	675.654	-28,72
Value 100%	20.947.802,46	15.373.997,40	-26,61

Pressekontakt/Rückfragen ÖVUS:

ÖVUS

Patrick Eichinger
Tel.: +43 (0) 699 172 87 146
Mail: pe@ovus.at

ÖVUS

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



Österreichischer Verband für Unterhaltungssoftware

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 beeideter und gerichtlich zertifizierter Sachverständiger für Computer- und Onlinespiele. Zu den Mitgliedern zählen Microsoft, Electronic Arts, Nintendo, OVOS Media, Sony Computer Entertainment, Ubisoft, Paysafecard.