



Smartphones- die neue Spieleplattform

Neue Konkurrenz für klassische Spielekonsolen

FLIP4NEW, Friedrichsdorf, 02.04.2013,

Nur Telefonieren? Das ist mit den Smartphones längst Geschichte. Dank der smarten Multitalente kann man mittlerweile fast alles unterwegs machen- Mails checken, Musik hören, einkaufen, navigieren. Es gibt kaum einen Bereich im Alltag, in dem uns das Smartphone oder eine App nicht unterstützt.

Dass die Alleskönner auch für die Spiele-Industrie immer wichtiger werden, ist allerdings neu.

Jeder dritte Gamer (34 Prozent) spielt mittlerweile auf seinem Mobiltelefon. Das entspricht über acht Millionen Deutschen, wie eine repräsentative Umfrage von Bitkom Research im Auftrag von SponsorPay nun herausgefunden hat. Damit wird das Smartphone hinter dem Computer und der Spielkonsole am häufigsten zum Spielen genutzt. Nur jeder zehnte Gamer spielt mit einer mobilen Spielkonsole wie die Playstation Vita oder dem Nintendo 3DS.

"Smartphones haben sich als Spieleplattform fest etabliert", sagt Tobias Arns, Gaming-Experte beim BITKOM. "Eine große Auswahl an Spielen, geringe Kosten und die einfache Bedienung machen Smartphones zum attraktiven Spiele-Gerät."

Smartphones laufen PCs und Laptops den Rang ab

Vor allem die permanente Verfügbarkeit macht das Smartphone als Spielekonsolen so beliebt. So lassen sich Wartezeiten und Pausen schnell und unterhaltsam überbrücken. Bei der täglichen Nutzung liegt das Mobiltelefon deswegen vor anderen Plattformen auf Platz eins. Rund jeder vierte Gamer spielt mindestens einmal am Tag mit seinem Smartphone. Desktop Computer und Laptops werden dagegen von nur knapp 13 Prozent der Spieler täglich genutzt, die klassische Spielkonsole sogar von nur 3 Prozent.

Auch der Tablet Computer wird immer häufiger zum Spielen genutzt: Jeder zehnte Gamer (11 Prozent) greift täglich auf ihn zurück. Insgesamt spielen 60 Prozent von ihnen mehrmals in der Woche auf einem Tablet Computer. "Immer mehr Menschen, die bisher keine Computerspiele gespielt haben, installieren sich auf ihren Smartphones und Tablet Computern Spiele-Apps. Mobilgeräte erreichen dadurch ganz neue Spielergruppen", erklärt Arns.

Gaming Markt am Schwächeln

Die neue Konkurrenz für die etablierten Konsolen macht den Herstellern das Leben schwer. Der Markt für Gaming-Hardware ist 2012 im Vergleich zum Vorjahr leicht zurückgegangen. Insgesamt wurden mit stationären und portablen Spielkonsolen sowie Zubehör in Deutschland rund 530 Millionen Euro umgesetzt. Das entspricht einem Rückgang um 11 Prozent im Vergleich zu 2011. Das liegt neben der wachsenden Konkurrenz aber auch an dem sehr langen Lebenszyklus der aktuellen Konsolengeneration- viele sind mittlerweile fast 10 Jahre auf dem Markt.

Wer nun vom klassischen Zocken auf der Konsole lieber auf das Smartphone umsteigen will, sollte bei FLIP4NEW vorbei schauen. Der führende Ankäufer für gebrauchte Unterhaltungselektronik zahlt attraktive Preise für Konsolen, PC und Konsolen- Spiele, Handys, Notebooks weitere gebrauchte Unterhaltungselektronik. Einfach unverbindlich bei www.flip4new.de ein Preisangebot einholen, kostenfrei verschicken und innerhalb weniger Tage über den Geldeingang freuen.

Pressekontakt

Flip4 GmbH

Frau Nina Otto
Industriestr. 21
61381 Friedrichsdorf

flip4new.de
nina.otto@flip4new.de

Firmenkontakt

Flip4 GmbH

Frau Nina Otto
Industriestr. 21
61381 Friedrichsdorf

flip4new.de
nina.otto@flip4new.de

FLIP4NEW wurde 2009 gegründet und hat sich seitdem zum führenden Re-Commerce Anbieter für den Ankauf gebrauchter Unterhaltungselektronik im Internet entwickelt. Private und gewerbliche Kunden können den Service nutzen, um sich von ungenutzten elektronischen Geräten und Unterhaltungsmedien bequem, einfach und schnell zu trennen. Hierbei bietet FLIP4NEW das größte Ankaufsportfolio. Dieses umfasst mehr als 4 Millionen Produkte aus den Produktkategorien Handys, Notebooks, Macs, Digitalkameras, Navigationsgeräte, Spielekonsolen, iPods, Tablets, DVDs, PC- und Konsolenspielen, CDs und mehr. Dabei bietet FLIP4NEW nicht nur attraktive Ankaufspreise für voll funktionsfähige und gut erhaltene Geräte und Medien, sondern auch schlecht erhaltene oder gar defekte Geräte werden zu fairen Marktwerten akzeptiert. Darüber hinaus hilft FLIP4NEW mit die Umwelt zu schonen, da angekaufte Altgeräte entweder wiederverwendet oder verantwortungsbewusst recycelt werden.

Anlage: Bild

Nutzungshäufigkeit verschiedener Geräte als Spielkonsole

	Täglich	Täglich, mindestens mehrmals in der Woche
Smartphones	24 %	59 %
Tablet Computer	11 %	60 %
Desktop Computer/Laptops	13 %	55 %
Stationäre Spielkonsole	3 %	27 %
Tragbare Spielkonsole	11 %	41 %