

Gamesbranche: Das nächste Rekordjahr

Umsatz der Teilsegmente des deutschen Marktes für Computer- und Videospiele in Millionen Euro

■ 2019 ■ 2020 ■ 2021



Hardware: Spielekonsolen, Handhelds, Gaming-PCs und Zubehör;

In-Game-Käufe: Käufe innerhalb des Spiels oder der App

Quelle: game – Verband der deutschen Games-Branche

© 2022 IW Medien / iwd