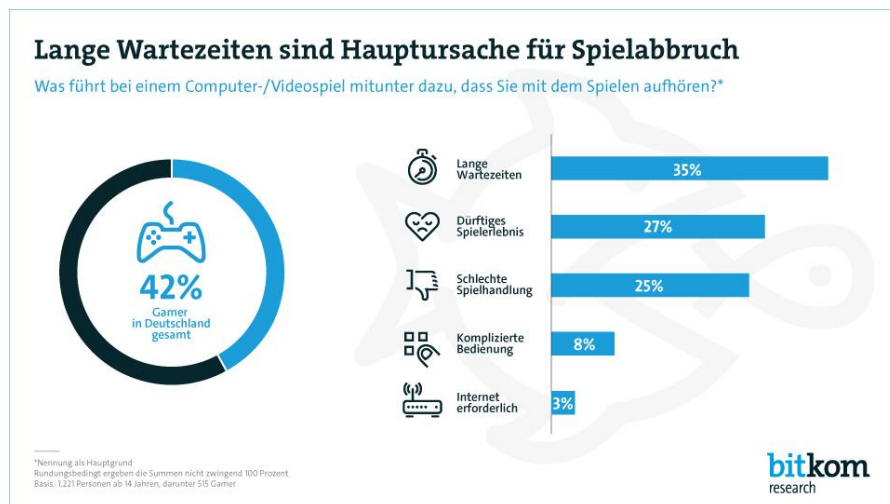


Presseinformation

Lange Wartezeiten bei Gamern Hauptursache für Spielabbruch

- Jeder dritte Gamer beendet ein Spiel, weil er zu lange warten muss
- Weitere Abbruchgründe sind komplizierter Spielaufbau oder schlechte Handlung
- 42 Prozent der Deutschen spielen Computer- oder Videospiele



Bei Computer- und Videospiele können verschiedene Faktoren dazu führen, dass Gamer ein laufendes Spiel abbrechen. Für mehr als jeden dritten Gamer (35 Prozent) ab 14 Jahren sind lange Wartezeiten der Hauptgrund für den Abbruch. Das hat eine repräsentative Gamer-Befragung der Bitkom Research GmbH im Auftrag von Limelight Networks ergeben. „Um lange Wartezeiten und somit Spielabbrüche zu vermeiden, muss die zugrunde liegende Infrastruktur von Computer- und Videospiele den hohen Ansprüchen der Gamer genügen“, sagt Jason Thibeault, Technical Evangelist von Limelight Networks. So könnten die Anbieter von Online-Spielen mit der geeigneten Hard- und Software die Bereitstellung ihrer Inhalte beschleunigen.

Ist ein Spiel in seinem Aufbau und den Spielzielen unverständlich, erkennt der Gamer häufig nicht den Sinn und hört deshalb auf. Etwas mehr als jeder Vierte (27 Prozent) nennt ein solch dürftiges Spielerlebnis als Hauptmotiv für den Abbruch. Ein Viertel der Gamer (25 Prozent) bricht ein Spiel ab, weil sie es wegen der schlechten Handlung für langweilig halten. Aber auch das Gegenteil kann der Fall sein. Etwa jeder Zehnte (8 Prozent) hört mit einem Spiel auf, weil es ihm zu schwer ist. Das kann entweder daran liegen, dass der Gamer die Bedienung nicht versteht oder das Spiel nur schwer zu meistern ist. 3 Prozent der Gamer nennen als Hauptgrund die

Berlin, 4. August 2015

Bitkom Research GmbH

Michael Poguntke
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
T +49 30 27576-212
m.poguntke@bitkom.org

Franz Grimm,
Senior Projektmanager
T +49 30 27576-560
f.grimm@bitkom-research.de

Albrechtstraße 10
10117 Berlin

Dr. Axel Pols
Geschäftsführer
T +49 30 27576-120
a.pols@bitkom-research.de

Presseinformation

Lange Wartezeiten bei Gamern Hauptursache für Spielabbruch

Seite 2|2

Bedingung, dass zum Spielen eine Internetverbindung erforderlich ist. Umfragen in anderen Ländern kommen zu ähnlichen Ergebnissen. Eine Studie von Limelight Networks in den USA zeigt, dass ein Großteil der Gamer lange Wartezeiten und Unterbrechungen als frustrierend empfindet.

Laut Befragung spielen momentan 42 Prozent aller Bundesbürger ab 14 Jahren Computer- und Videospiele, was rund 30 Millionen Menschen entspricht. Dabei wird über alle Alters- und Geschlechtergrenzen hinweg gespielt: Gut jeder zweite 30- bis 49-Jährige (55 Prozent) und jeder vierte Deutsche zwischen 50 und 64 Jahren (25 Prozent) spielt Computer- oder Videospiele. Selbst in der Generation 65-plus sind es 11 Prozent. Zudem ist der Unterschied zwischen männlichen (43 Prozent) und weiblichen (42 Prozent) Gamern mittlerweile verschwindend gering.

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine Umfrage, die Bitkom Research im Auftrag der Limelight Networks GmbH im Juni 2015 durchgeführt hat. Dabei wurden 1.221 Bundesbürger ab 14 Jahren telefonisch befragt, darunter 515 Gamer. Die Umfrage ist repräsentativ.

Über die Bitkom Research GmbH

Die [Bitkom Research GmbH](#) ist ein Tochterunternehmen des Bitkom e.V. und bietet Marktforschung aus einer Hand, von der Beratung und Konzeption über die Durchführung von Feldstudien bis hin zur öffentlichkeitswirksamen Vermarktung der Ergebnisse. Bitkom Research liefert Daten und Analysen, die ITK-Anbieter und -Anwender in ihren Entscheidungen zur Geschäftsentwicklung sowie bei der Umsetzung von Marketing- und PR-Maßnahmen unterstützen.

Über die Limelight Networks GmbH

Limelight Networks, Inc. (NASDAQ:LLNW) ist ein global führender Anbieter für die Auslieferung von Inhalten. Limelight sorgt dafür, dass Kunden ihre digitalen Inhalte effizienter managen und auf alle Geräte überall in der Welt ausliefern können, wodurch sie ihrem Publikum die bestmögliche digitale Nutzererfahrung ermöglichen. Die preisgekrönte Limelight Orchestrate™ Plattform bietet integrierte Technologien zur Auslieferung von Inhalten und Services, mit denen Organisationen geräteübergreifend außergewöhnliche Nutzererfahrungen realisieren, Markenbewusstsein und Umsatz steigern sowie ihre Kundenbeziehungen verbessern können, während sie gleichzeitig Kosten reduzieren. Für weitere Informationen besuchen Sie bitte de.limelight.com, lesen Sie unseren Blog, folgen Sie [@llnw](#) auf Twitter und kommen Sie zur Limelight Online-Community unter Limelight Connect.