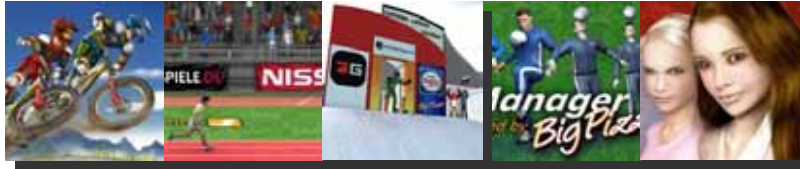


eGame-Advertising „Glaube, Liebe, Hoffnung“



nexxter

Referenzen

Kunden

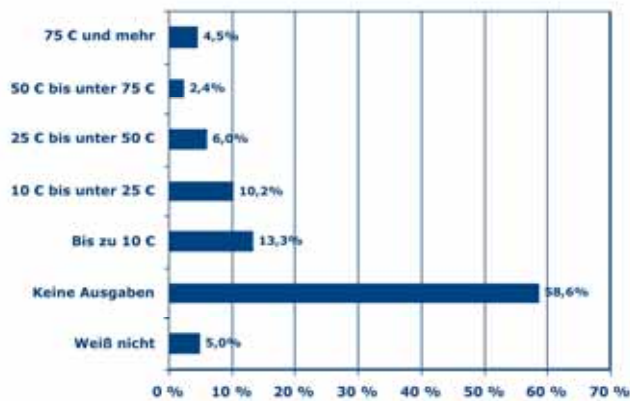


eGame-Partner



Monatliche Ausgabebereitschaft bei Online-Games

Einer von dreien gibt Geld für Online-Games aus, im Durchschnitt 11 € pro Monat

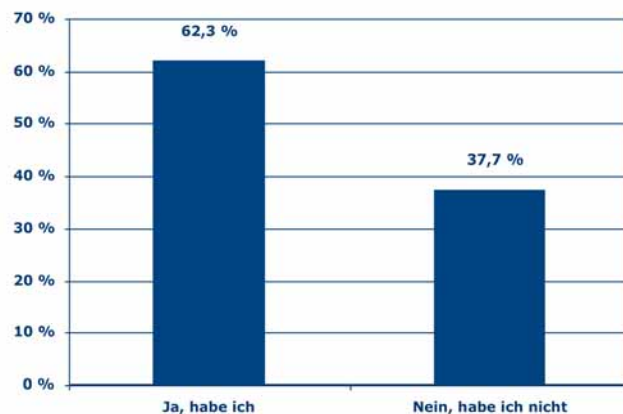


- Über ein Drittel der Online-Gamer gibt monatlich Geld für Online-Games aus
- Dabei liegt die durchschnittliche Zahlungsbereitschaft bei 11 €
- **60 % der Online-Gamer geben kein Geld aus**

Basis: Personen, die schon Online-Games gespielt haben (n = 7.688 Personen); aufbereitet durch Statista
Seite 3 | 26.03.2010 | Online Games Report 2010

Beachtung von Werbung im Spielumfeld

2 von 3 Online-Gamern haben schon auf Werbung geklickt



- Werbung im Spielumfeld wird nicht nur wahrgenommen, sondern auch geklickt – so geben knapp zwei Drittel der Online-Gamer, die Werbung wahrnehmen, an, auf diese auch zu klicken
- Dies bedeutet auch, dass ein knappes Drittel aller Online-Gamer auf Banner oder PopUps klickt

Basis: Personen, die Werbung im Spielumfeld wahrnehmen (n = 3.821 Personen); aufbereitet durch Statista
Seite 4 | 26.03.2010 | Online Games Report 2010

Der einfache Weg, um reich zu werden?



5

nexxter

Werbung – ein verzichtbares Übel?



6

nexxter

Besser für sich werben lassen.



7

nexxter

Games und Umfelder: Emotionale Primetime



- aktives, positives Involvement der Zielgruppe
- Ziel genau auf die Gruppe der 18 bis 39 Jährigen
- Gamer sind Meinungsführer, Early-Adopter und Multiplikatoren in den Segmenten „Unterhaltung, Technik und Web-Aktivitäten“
- Souveräner Umgang mit neuen Medien und -angeboten
- Kaum parallele Mediennutzung
- Hohe Stickiness
- Zielgruppe ist offen für Neues
- Gaming ist Trend

8

nexxter

Die 4 Stufen der Markenpräsentation

Platzieren



Präsentieren



Integrieren



Inszenieren



9

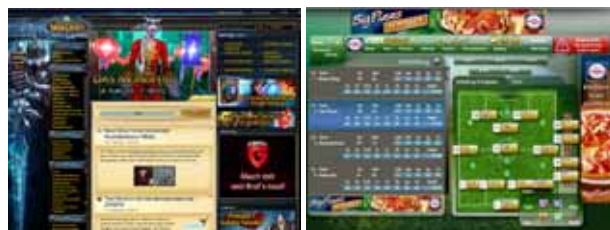
nexxter

1. Stufe - Platzieren

Platzieren

klassische Umfeld-
Werbung, aber ...

- kontextsensitiv
- aktivieren
- Ernst nehmen



Was ist Dir Dein Account wert?



Mach mit und find's raus!

10

nexxter

2. Stufe - Präsentieren

Präsentieren

Zeitlich und/oder räumlich aktiver Präsenter eines Games oder einer Spieleplattform



3. Stufe - Integrieren

Integrieren

verschiedene Formen und Grade des Einbezugs einer Marke und/oder eines Produktes in die Gameswelt, z.B. Billboard, Banden, Gewinnspiele, etc.



4. Stufe - Inszenieren

Inszenieren

Die Marke oder das Produkt wird in die Handlung des Spiels eingewoben.



13

nexxter

Wettbewerbe, Empfehlungswerbung etc.



14

nexxter

Video Ads & Captcha Ads



15

nexxter

Sponsorpay, gratispay, dealunited



“Branchenexperten zufolge kann man den Umsatz eines Onlinespiels durch dieses Konzept nahezu verdoppeln. Und da die Onlinepiele-Branche sich in den letzten Jahren sehr dynamisch entwickelt und weltweit inzwischen sogar die Milliardengrenze geknackt hat, ist das Modell potentiell ein lukratives Multi-Millionen Geschäft“, erläutert Team Europe-Partner **Lukasz Gadowski**.

Quelle: <http://www.gruenderszene.de/news/sponsorpay-monetarisiert-nicht-zahlende-internetnutzer-durch-ein-sponsoren-netzwerk/>

16

nexxter

Community, Marke und mehr



17

nexxter

EGAME-ADVERTISING Broschüre



Vielen Dank.

nexxter

Kontaktdaten

- **Büro Berlin**
nexxter interactive services GmbH
Tempelhofer Ufer 1
10961 Berlin
Tel +49 (0) 30 - 55146915
Fax +49 (0) 30 - 63917618
- **Büro München**
nexxter interactive services GmbH
Brunhildenstr.36
80639 München
Tel +49 (0) 89 - 30707440
Fax +49 (0) 89 - 30707438
- Christoph Schneider
Mobile +49 (0) 171 - 4719891
christoph.schneider@nexxter.com
- Tung Nguyen
Mobile +49 (0) 173 - 3709332
tung@nexxter.com
- Hermann Muck
Mobile +49 (0) 170 - 4813288
hermann.muck@nexxter.com
- Thomas Brasch
Mobile +49 (0) 151 - 22341774
thomas.brasch@nexxter.com
- Henning Hegemann
Mobile +49 (0) 179 - 8257777
henning.hegemann@nexxter.com

Internet User: In-Game-Advertising & Sponsoring

Den meisten Gamern sind In-Game-Ads aufgefallen. Ein Viertel hat noch keine Werbung in Spielen gesehen.

Welche Arten von Sponsoring und Werbung sind Ihnen bei Spielen schon mal aufgefallen?



Basis: 776 Internet-Nutzer, nur Gamer
Mehrfachantworten möglich, jeweils mit Erklärung
ZWEI.NULL.TRENDS. © INNOFACT AG, 2008 (www.innofact.com)

zwei.null trends

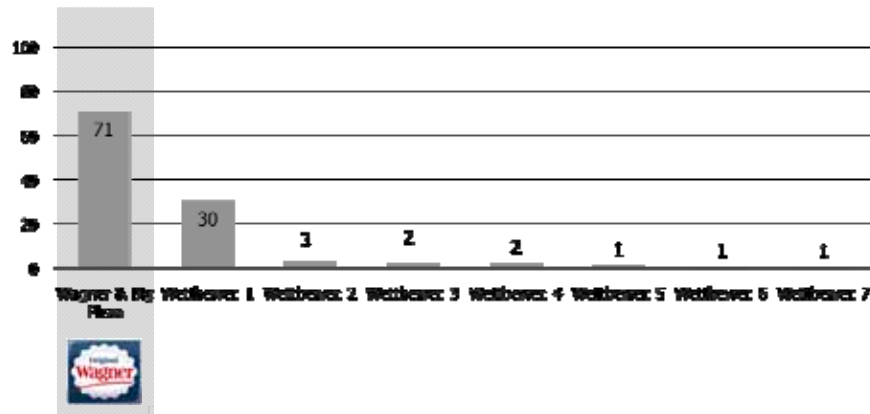
Wagner Big Pizza Ski Challenge 09 Research-Excerpt



Online-Befragung im Feb. 2009 1.228 Befragte

Ungestützte Bekanntheit Wagner Big Pizza

Angaben in %

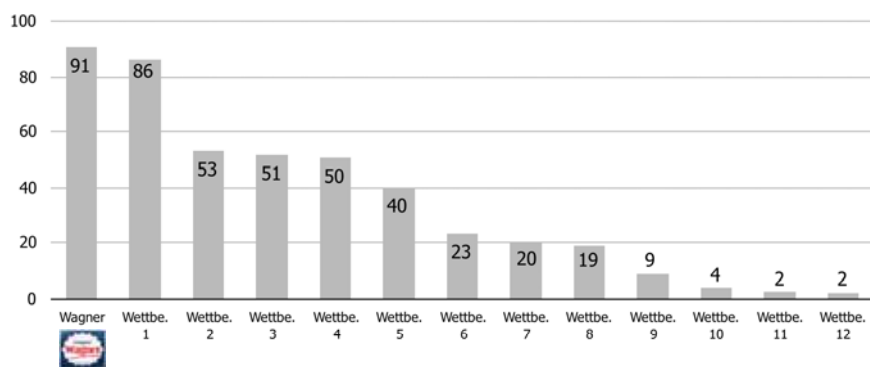


23

nexxter

Gestützte Bekanntheit Wagner

Angaben in %



24

nexxter

Verwendung(sbereitschaft) Wagner Big Pizza nach Alter

Angaben in %

