

Item Selling Erfolg für Schweizer Start-up



Gbanga legt Zahlen zum Verkauf virtueller Güter vor

Berlin/Zürich, Oktober 2011: Das Indie-Gamestudio Gbanga stellt die ersten Ergebnisse zum Verkauf virtueller Güter (Item Selling) in ihrem Location Based Game „Gbanga Famiglia“ vor. Nach dem Launch vor sechs Monaten zeigt sich, dass Gbanga Spieler eine hohe Kaufbereitschaft an den Tag legen. Bereits jeder zehnte Spieler kauft innerhalb des Games virtuelle Güter. Einzelne Intensivspieler der mittlerweile in die fünfstelligen Zahlen gewachsenen Community kauften dabei über 1.600 einzelne Items.

„Aktive Gbanga Spieler haben bisher durchschnittlich 14 USD für die im Spiel erhältlichen Items ausgegeben. Das ist weit mehr als die meisten Nutzer für den Download einer App ausgeben würden“, erklärt Matthias Sala, Erfinder und Geschäftsführer von Gbanga, und sagt weiter: „Mit dem Verkauf von virtuellen Gütern sprechen wir Spieler nach ihren individuellen Bedürfnissen an. Sie können selbst entscheiden, wie viel Geld sie investieren möchten. Wir sehen deshalb für unsere Games im Monetarisierungsmodell Item Selling die Zukunft.“

Wichtigste Einflussfaktoren auf den Absatz der virtuellen Güter sind bei Gbanga Spielbalance und Preisstruktur. Die Spielvorteile durch die gekauften Items sollen einerseits groß genug sein, um zu Käufen anzuregen, andererseits nicht so groß, dass andere Spieler Gbanga frustriert aufgeben. So werden mit dem günstigsten Item „Police Megaphone“ für 0,99 € zwar die meisten Verkäufe erzielt, die größten Umsätze generiert hingegen das Item „Respec’ Da Bass“ mit 7,99 €. Beide Items helfen Gbanga Spielern bei der Verteidigung eroberter Gebiete in der Spielwelt, sind allerdings unterschiedlich effektiv. Eigens entwickelte Mini-Games zum aktuellen Weltgeschehen regen zudem die Spieleraktivität und somit auch den Absatz der virtuellen Güter innerhalb Gbangas an. Eine Promotion zur Kinopremiere des letzten Harry Potter-Films erreichte eine Absatzsteigerung von mehr als 20%.

Über Gbanga

Gbanga ist ein innovatives Schweizer Start-Up, das aus herkömmlichen Mobiltelefonen interaktive Unterhaltungsgeräte macht. Als eines der Top 100 Startups der Schweiz und Gewinner des App Circus Mobile World Congress 2011 und nominiert für INTERNET WORLD Business-Idee, IMGA Award, Best of Swiss Web Award 2010, den Swiss IT Award und den Red Herring Award 2011 leistet das Unternehmen mit Gbanga Famiglia, dem Location Based Mafia Game, Pionierarbeit bei ortsbezogenen Spielen und im mobilen Unterhaltungsmarketing.

