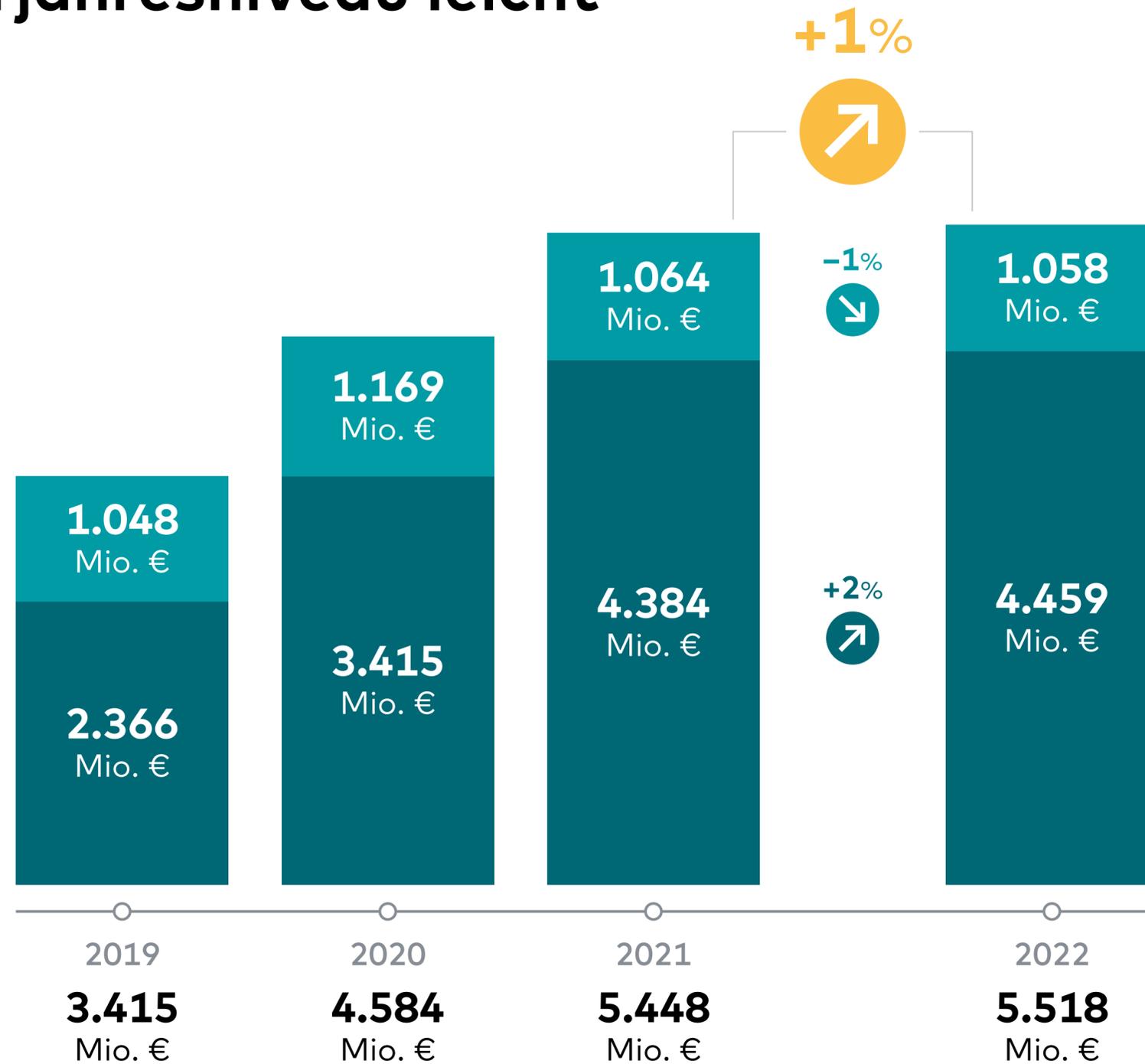
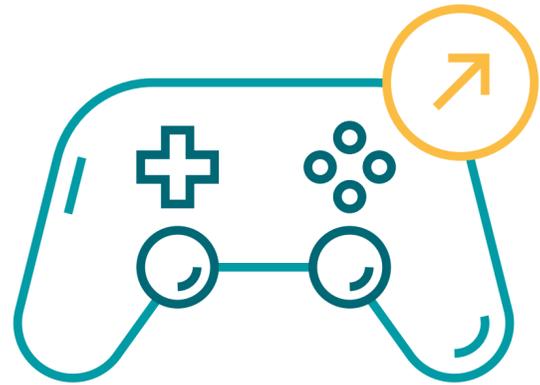


Umsatz mit Computer- und Videospiele übertrifft hohes Vorjahresniveau leicht



Game-Käufe
Video- und Computerspiele auf Datenträgern und Downloads

In-Game- und In-App-Käufe
Zusatzinhalte für Games und Abos für Online-Games