

## Bittere Nachricht für Gamer: Microsoft erhöht Xbox-Preise in Europa!

Microsoft erhöht die Preise für Xbox-Produkte in Europa, darunter Konsolen, Controller und Spiele, aufgrund gestiegener Kosten.

**Österreich** - Microsoft hat heute eine bedeutende Preiserhöhung für seine Xbox-Produkte bekannt gegeben, die nicht nur die Konsolen, sondern auch das Zubehör und die Spiele umfasst. Käufer in Europa, einschließlich Österreich, müssen sich auf teurere Preise einstellen. Die Anpassungen betreffen sowohl bestehende als auch zukünftige Produkte im Angebot von Xbox.

Im Einzelnen belaufen sich die neuen Preise für die Xbox-Konsolen auf:

Modell	Neuer Preis (Euro)
Xbox Series S (512 GB)	349,99
Xbox Series S (1 TB)	399,99
Xbox Series X (Digital-Version)	549,99
Xbox Series X	599,99
Xbox Series X (2 TB, Galaxy Black Special Edition)	699,99

Die Preiserhöhung beträgt je nach Konsolenmodell etwa 50 Euro und folgt einem ähnlichen Trend bei den Controllern. Die neuen Preise für die Xbox-Controller sind wie folgt:

Controller-Typ	Neuer Preis (Euro)
Standard-Controller (Core)	64,99

Farbliche Varianten	69,99
Special Edition	79,99
Limited Edition	89,99
Elite Series 2 (Core-Modell)	149,99
Elite Series 2 (vollständige Ausführung)	199,99

## Erhöhte Preise für Spiele

Die Preiserhöhung betrifft auch die Spiele. Aktuell kosten neue Spiele in Österreich 79,99 Euro, wobei die Preise in Zukunft auf bis zu 90 Euro steigen könnten. Microsoft führt diese Preisanpassungen auf „Marktbedingungen“ und gestiegene „Entwicklungskosten“ zurück.

Die Verkaufszahlen von Xbox liegen weiterhin hinter denen der PlayStation 5, während exklusive Xbox-Spiele vermehrt auch für die PlayStation erscheinen. Trotz dieser Entwicklungen bleibt der Xbox Game Pass im Preis unverändert, was für viele Gamer eine attraktive Option darstellt.

## Marktentwicklung und Trends

Der Gaming-Konsolenmarkt zeigt sich dynamisch und befindet sich in einem stetigen Wachstum. Prognosen deuten darauf hin, dass die Marktgröße von USD 61,32 Milliarden im Jahr 2024 auf USD 86,81 Milliarden im Jahr 2029 steigen wird, mit einem jährlichen Wachstum von 7,20%. Besonders der Asien-Pazifik-Raum sowie Nordamerika entwickeln sich schnell und bleiben die größten Märkte für Games.

Studien zeigen zudem, dass Verbraucher durchschnittlich 7,11 Stunden pro Woche mit Spielen verbringen, wobei die europäische Spielzeit mit 7,98 Stunden die höchste ist. Zudem profitieren Unternehmen von einem Rückgang der Gaming-Nutzung, welcher während der Pandemie um 115% zunahm. Innovative Technologien wie Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) gewinnen zunehmend an Bedeutung und könnten

den Markt in Zukunft weiter transformieren.

Die Hauptakteure auf dem Markt sind Sony, Microsoft, Nintendo, Sega und Valve. Der Wettbewerb bleibt intensiv, und alle Anbieter passen ihre Strategien kontinuierlich an die aktuellen Gegebenheiten an, um den Herausforderungen der sich verändernden Gaming-Landschaft gerecht zu werden.

Für weitere Informationen zu den Preisänderungen und der Situation im Gaming-Markt besuchen Sie bitte **oe24** und **Mordor Intelligence**.

Details	
<b>Ort</b>	Österreich
<b>Quellen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="http://www.oe24.at">www.oe24.at</a></li><li>• <a href="http://www.mordorintelligence.com">www.mordorintelligence.com</a></li></ul>

**Besuchen Sie uns auf: [die-nachrichten.at](http://die-nachrichten.at)**