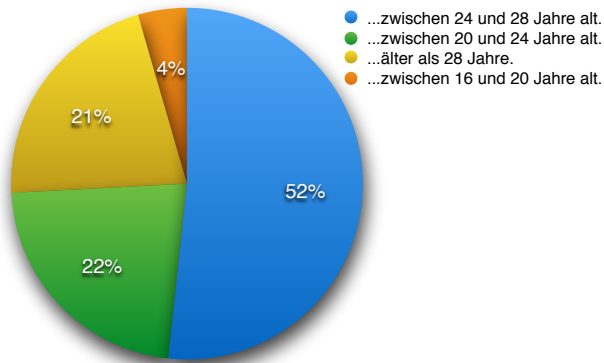


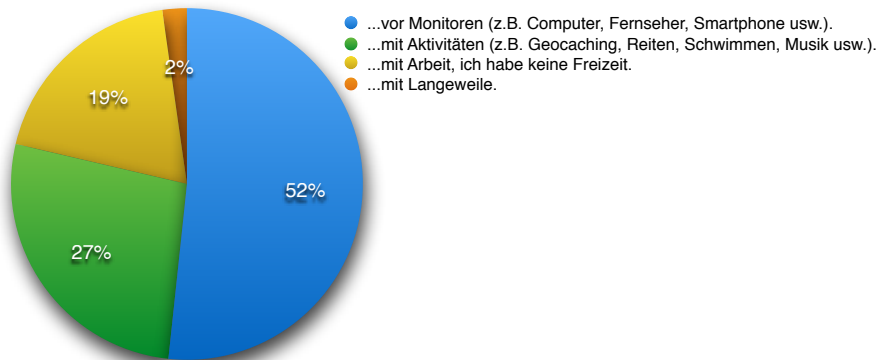
Alter

...zwischen 24 und 28 Jahre alt.	46
...zwischen 20 und 24 Jahre alt.	20
...älter als 28 Jahre.	19
...zwischen 16 und 20 Jahre alt.	4



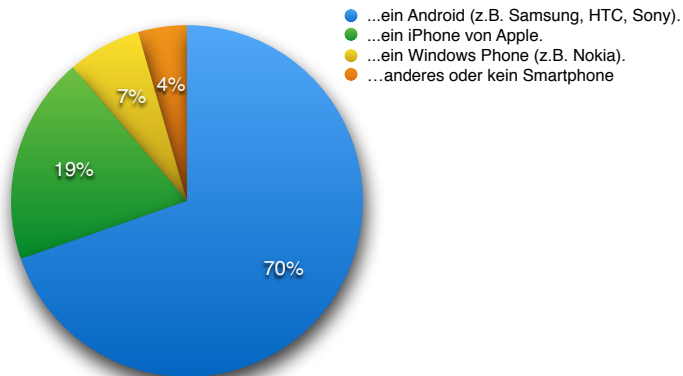
Freizeit

...vor Monitoren (z.B. Computer, Fernseher, Smartphone usw.).	46
...mit Aktivitäten (z.B. Geocaching, Reiten, Schwimmen, Musik usw.).	24
...mit Arbeit, ich habe keine Freizeit.	17
...mit Langeweile.	2



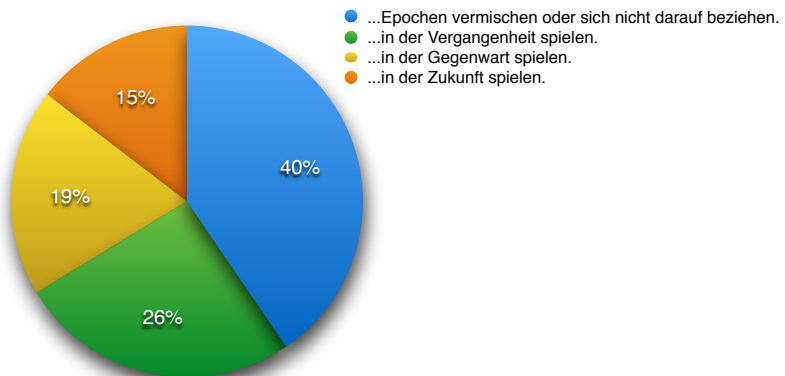
Smartphone

...ein Android (z.B. Samsung, HTC, Sony).	62
...ein iPhone von Apple.	17
...ein Windows Phone (z.B. Nokia).	6
...anderes oder kein Smartphone	4



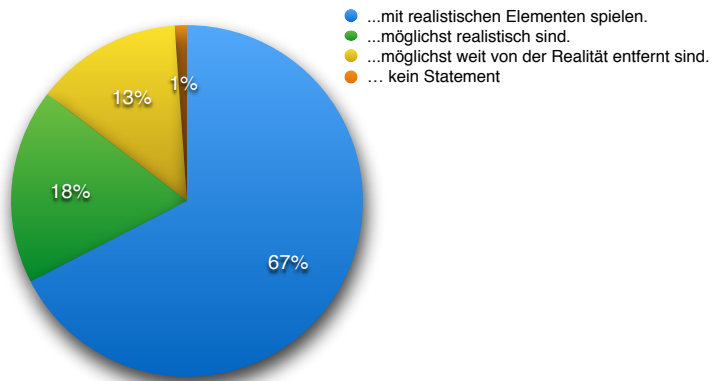
Zeitalter

...Epochen vermischen oder sich nicht darauf beziehen.	36
...in der Vergangenheit spielen.	23
...in der Gegenwart spielen.	17
...in der Zukunft spielen.	13



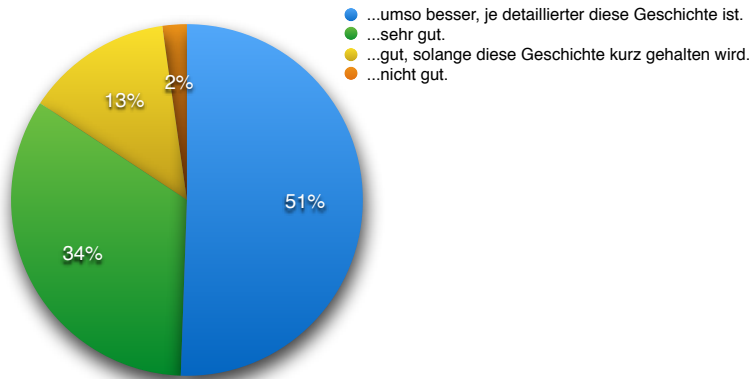
Realismus

...mit realistischen Elementen spielen.	60
...möglichst realistisch sind.	16
...möglichst weit von der Realität entfernt sind.	12
... kein Statement	1



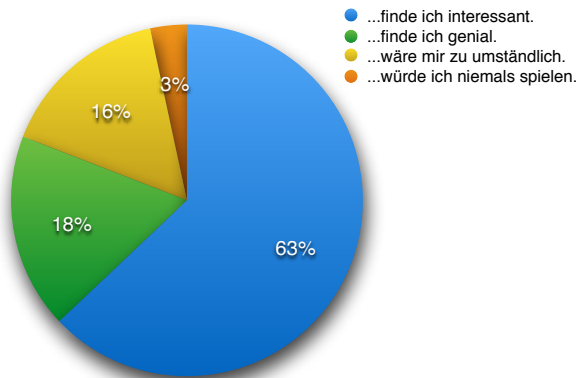
Story

...umso besser, je detaillierter diese Geschichte ist.	45
...sehr gut.	30
...gut, solange diese Geschichte kurz gehalten wird.	12
...nicht gut.	2



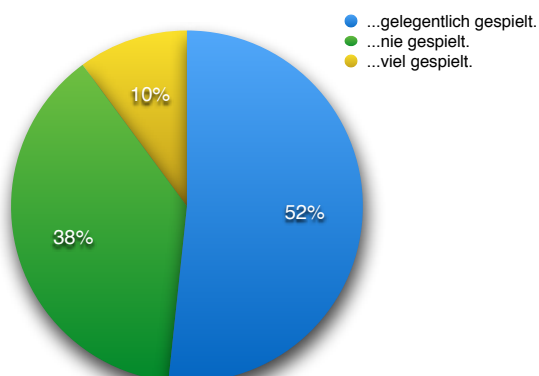
Outdoorspiele

...finde ich interessant.	56
...finde ich genial.	16
...wäre mir zu umständlich.	14
...würde ich niemals spielen.	3



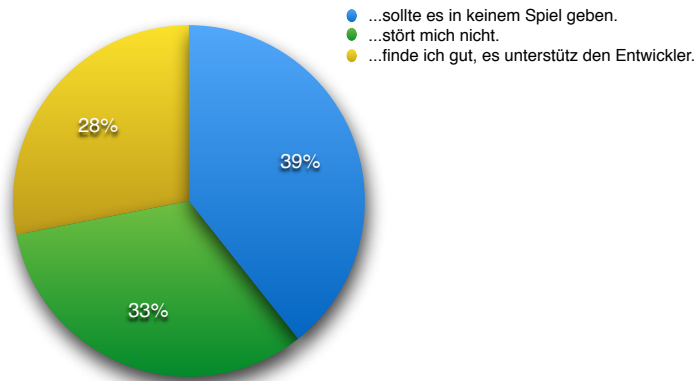
Virtuelle Haustiere

...gelegentlich gespielt.	46
...nie gespielt.	34
...viel gespielt.	9



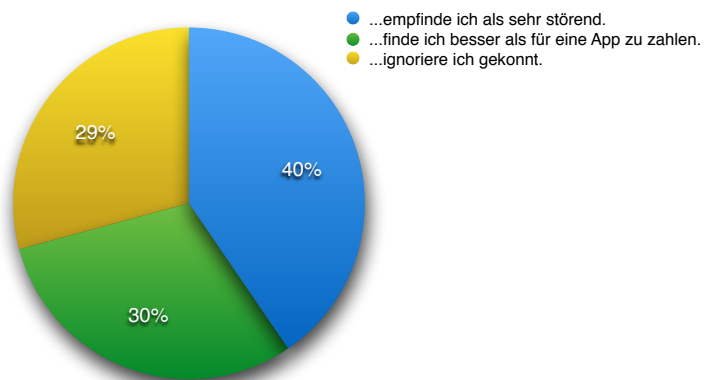
Micropayments

...sollte es in keinem Spiel geben.	35
...stört mich nicht.	29
...finde ich gut, es unterstützt den Entwickler.	25



Werbung

...empfinde ich als sehr störend.	36
...finde ich besser als für eine App zu zahlen.	27
...ignoreiere ich gekonnt.	26



Smartphone-Nuter Deutschland Sept. 2013

Android	23 Mio.
iPhone	7 Mio.
Windows Phone	2 Mio.
BlackBerry	1 Mio.

