Nach dem Start von GTA 6:
In-App-Käufe in Mobile Games sinken

AppsFlyer-Daten zeigen: Nach dem Marktstart von GTA 6 bleiben die Downloadzahlen und die App-Nutzung im deutschen Markt stabil. Die Umsätze mit In-App-Käufen gehen dagegen deutlich zurück. Besonders betroffen sind Casino-, Puzzle- und Action-Spiele.

Berlin, 23. November 2026 – Nach dem Marktstart von GTA 6 sind die Umsätze mit In-App-Käufen in deutschen Mobile Games um 11,1 Prozent zurückgegangen. Das zeigen aktuelle Daten von AppsFlyer für die ersten beiden Tage nach dem Launch, verglichen mit dem Durchschnitt zweier entsprechender Vergleichszeiträume vor der Veröffentlichung. Auch in allen anderen untersuchten Ländern beobachtete AppsFlyer einen Rückgang der Einnahmen. Besonders stark war dieser in Frankreich mit 36,6 Prozent.

Die Zahl der App-Installationen blieb mit einem Minus von 0,3 Prozent in Deutschland nahezu unverändert. Auch die App-Nutzung ging innerhalb von drei Tagen nur leicht zurück: Die Zahl der Sessions sank um 1,3 Prozent.

Besonders deutlich fiel der Umsatzrückgang bei Casino-Games mit 16,0 Prozent aus. Im Segment „Lifestyle & Puzzle“, das in der untersuchten AppsFlyer-Stichprobe rund 63 Prozent der deutschen In-App-Umsätze im Gaming-Bereich ausmacht, sanken die Erlöse um 10,6 Prozent.

Auch das Genre „Action & Strategy“, das dem Spiel GTA 6 am ähnlichsten ist, verzeichnete einen Umsatzrückgang von 10,3 Prozent. Gleichzeitig sank die Zahl der Sessions um 7,5 Prozent und die der Installationen um 2,7 Prozent. Die Zahl der nicht-organischen, also durch Marketingmaßnahmen generierten Installationen stieg dagegen um 3,3 Prozent.

Auch außerhalb des Gaming-Sektors zeigen sich Veränderungen.

Bei Fitness-Apps blieb die Zahl der Installationen mit einem Plus von 0,1 Prozent stabil, während die Nutzung um 3,6 Prozent und die Umsätze mit In-App-Käufen um 10,6 Prozent zurückgingen.

In der Kategorie „Food & Drink“ sank die Zahl der Installationen um 1,9 Prozent. Die über In-App-Käufe erfassten Umsätze, die hier den Wert der Bestellungen widerspiegeln, gingen um 5,4 Prozent zurück.

Über sämtliche App-Kategorien hinweg ergibt sich dagegen ein anderes Bild: In Deutschland stieg die Zahl der Installationen um 2,4 Prozent, während gleichzeitig die In-App-Umsätze um 7,5 Prozent auf 103 Millionen Euro zulegten.

„Deutschland erweist sich unter den untersuchten Ländern als der stabilste Markt. Die Installationszahlen blieben konstant und auch die Nutzung veränderte sich kaum. Allerdings gingen die Ausgaben für In-App-Käufe genreübergreifend zurück“, sagt Adam Smart, Director of Product for Gaming bei AppsFlyer.

„Angesichts eines Verkaufspreises von 80 bis 100 Euro für GTA 6 liegt die Vermutung nahe, dass ein Teil der Ausgaben aus Budgets stammt, die sonst in Mobile Games geflossen wären, insbesondere in Action- und Strategie-Spiele. Im Mobile Gaming erwirtschaftet ein vergleichsweise kleiner Anteil der Spieler:innen den Großteil der Umsätze. Deshalb können bereits geringfügige Veränderungen im Ausgabeverhalten dieser besonders umsatzstarken Spieler:innen spürbare Auswirkungen auf die Gesamterlöse haben."

Methodik

AppsFlyer verglich die App-Installationen und Sessions vom 19. bis 21. November mit dem Durchschnitt der jeweils gleichen drei Wochentage in den beiden Vorwochen. Für die Umsätze aus In-App-Käufen wurde der Zeitraum vom 19. bis 20. November mit dem Durchschnitt der entsprechenden beiden Wochentage in den beiden Vorwochen verglichen.

Berücksichtigt wurden ausschließlich Apps, die an allen Tagen des Untersuchungszeitraums Aktivität aufwiesen. Damit basiert die Auswertung durchgehend auf derselben Stichprobe von Apps.

Über AppsFlyer

AppsFlyer ist die Modern Marketing Cloud, die Unternehmen dabei unterstützt, komplexe Daten in Klarheit und Wachstum zu übersetzen. Als Grundlage für ein einheitliches, messbares und autonomes Marketing löst AppsFlyer Silos zwischen Measurement, Deep Linking, Data Collaboration und autonomen AI Workflows auf. Seit mehr als zehn Jahren ist AppsFlyer führend im Bereich Mobile Attribution und wird weltweit von über 15.000 Unternehmen genutzt.

Weitere Informationen unter https://www.appsflyer.com/de.