

Pressemitteilung

– Sperrfrist: 3. Juli 2013, 14.20 Uhr –

Mega-Trends versprechen starke gamescom 2013

- Leitthema der gamescom 2013: „next generation of gaming“
- Mega-Trends 2013: neue Konsolengeneration (PlayStation 4, Wii U und Xbox One für Besucher spielbar), intensivere Spielerlebnisse, Cross-Plattform
- Rahmenbedingungen des deutschen Gaming-Marktes sind positiv
- Vorankündigung zur Bekanntgabe der Halbjahreszahlen 2013

Berlin, 3. Juli 2013. Konsumenten und Fachbesucher dürfen eine spannende gamescom 2013 mit wegweisenden Mega-Trends im Bereich der digitalen Spiele erwarten. Im Rahmen der heute in Köln stattfindenden internationalen Pressekonferenz erläutern die Veranstalter der gamescom, Frau Katharina C. Hamma (Koelnmesse) und Dr. Maximilian Schenk (BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.), die Schwerpunkte der diesjährigen Messe. „2013 wird für die gamescom eines ihrer stärksten Jahre, sowohl aus Sicht der Konsumenten als auch aus Sicht der Games-Industrie. Sie wird nicht zuletzt von einer starken, nächsten Generation an Konsolen und einer sehr selbstbewussten und zuversichtlichen Branche geprägt sein“, sagt Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU.

Leitthema und Trends der gamescom 2013

In diesem Jahr präsentiert sich die internationale Computer- und Videospiegelindustrie auf der gamescom unter dem Leitthema „*next generation of gaming*“. Das Leitthema verdeutlicht, dass sich digitale Spiele in einem umfassenden Wandel befinden. Kernziel dieses Wandels ist, die Konsumenten mit einzigartigen Erlebnissen und intensiverem Spielspaß zu begeistern. Die **drei Mega-Trends 2013**, die das Leitthema unterstreichen, lauten:

- Die neue **Konsolengeneration**, bestehend aus Xbox One von Microsoft, PlayStation 4 von Sony und der vor einigen Monaten gelaunchten Wii U von Nintendo,
- **Intensivierung des Spielerlebnisses**,
- Neue Spielmöglichkeiten durch **Cross-Plattform**

Darüber hinaus liegen „**soziales Spielen**“ sowie **Mobile Games** weiterhin voll im Trend.

Mega-Trend neue Hardware

Taktgeber für den Markt der digitalen Spiele 2013 sind die unmittelbar vor der Veröffentlichung stehenden Videospiegelkonsolen von Microsoft und Sony sowie die kürzlich erschienene Wii U von Nintendo. Alle Konsolen bieten den Konsumenten neue, intensivere Spielerfahrungen – zum Beispiel durch innovative Technik wie dem Kinect-Sensor der Xbox One oder neue, intelligente Formen der Kommunikation wie bei der Sony PlayStation 4, mit denen sich Spielvideos und Screenshots direkt in soziale Netzwerke senden lassen. Und natürlich durch innovative Spielideen auf Multiscreen-Basis bei Nintendos Wii U. Die Konsolen von Microsoft und Sony sollen zum

Weihnachtsgeschäft auf den deutschen Markt kommen. „Sony hat bereits angekündigt, dass die PlayStation 4 auf der gamescom spielbar ist. Und natürlich ist auch die Xbox One von Microsoft für die Besucher der gamescom spielbar“, sagt Dr. Maximilian Schenk.

Mega-Trend intensivere Spielerlebnisse

Der Mega-Trend im Bereich der digitalen Spiele sind filmische Inszenierungen, spektakuläre Detailgrade bei der Grafik, phantastische Geschichten, inhaltliche Themenbreite sowie Social- und Multiscreen-Features, die das Spielerlebnis intensiver als bisher machen. Im Fokus stehen insbesondere die Videospiele, die mit der neuen Hardware auf den Markt kommen werden, wie etwa Assassin's Creed IV Black Flag (Ubisoft).

Sony und Microsoft haben bereits ein erstes Veröffentlichungsprogramm ihrer Videospiele präsentiert. Die Anzahl der Veröffentlichungen an digitalen Spielen wird bei dem aktuellen Konsolenstart höher als bei der zuletzt eingeführten Generation sein. Eine Vielzahl an Spielen für die neue Konsolengeneration wird auf der gamescom erstmals einem breiten Publikum zugänglich sein. Dem steht die Veröffentlichung großer, neuer Blockbuster-Titel in nichts nach, die unabhängig von den neuen Konsolen auf den Markt kommen, wie Diablo III (Blizzard Entertainment) oder Castlevania: Lords of Shadow 2 (Konami). Es deutet sich an, dass auf der gamescom davon ebenfalls sehr viel zu sehen sein wird. Insgesamt werden 400 Spieleneuheiten auf der gamescom vorgestellt, dabei präsentiert die Industrie in nahezu allen Genres die neueste Generation ihrer jeweiligen Games, die alle Konsumentengeschmäcker abdeckt.

Mega-Trend Cross-Plattform

Die Unterhaltungsangebote im Bereich Cross-Plattform, die sich im vergangenen Jahr bereits angedeutet haben, nehmen Gestalt an. Sie bieten den Konsumenten smarte Lösungen, die das Spielerlebnis intensivieren und vertiefen. Cross-Plattform bedeutet hierbei zum einen die Integration anderer Plattformen in das „Single“-Player-Spiel, zum anderen die Interaktion mit anderen Mitspielern – und dies plattformübergreifend. Mit den neuen Konsolen kann man dieselben Spiele überall spielen, zu Hause auf der Konsole oder unterwegs auf dem Tablet. Beispiele für diesen Gaming-Trend, bei dem Spieler mit ihrem Smartphone oder Tablet das Spielgeschehen eines anderen Spielers, der dasselbe Spiel auf einer Konsole spielt, beeinflussen, sind Tom Clancy's The Division (Ubisoft), der Commander-Modus bei Battlefield 4 (Electronic Arts) oder Monster Hunter 3 von Nintendo.

Trend „games go social“

Im Zuge des Wandels bei interaktiver Unterhaltungssoftware wird der Konsument immer mehr in das Spielgeschehen involviert – eine Entwicklung, die sich vor allem durch das Web 2.0 und das Web 3.0 verstärkt und die viele Facetten hat. Dabei wird der Konsument stärker als bislang in den Gestaltungsprozess einbezogen, während durch die stärkere Vernetzung der Spieler untereinander eine stärkere Interaktion und ein intensiverer Dialog zwischen den Nutzern digitaler Spiele entstehen. Watch_Dogs von Ubisoft gibt einen Vorgeschmack darauf, welche Möglichkeiten sich beispielsweise über das Eingreifen fremder Spieler in das eigene Spielgeschehen ergeben.

Bereits jetzt gibt es eine Vielzahl von Anbietern und Konsumenten von User-Generated Content, der beispielsweise über Let's Play medial und viral an die Gemeinschaft

getragen wird. So regen digitale Spiele, auch abseits vom eigentlichen Spiel, zum Dialog an. Soziale Netzwerke wie das Miiverse von Nintendo und moderne Kommunikationsmöglichkeiten sind die Träger dieser „Sozialisierung der Spiele“. Die Xbox One und die PlayStation 4 werden diesen sozialen Prozess durch die Bereitstellung neuer Social-Features weiter vorantreiben.

Trend Mobile Games

2013 zeigt sich, dass Mobile Games immer aufwändiger und hochwertiger werden. Auf den Markt kommen viele neue Angebotsformen, die klassische Angebote ergänzen. Insbesondere unterstützen Mobile Games den Cross-Plattform-Trend – beispielsweise durch Apps für iOS und Android, mit deren Hilfe Spieler die Konsolengames anderer Spieler interaktiv beeinflussen können.

Ausblick auf den deutschen Markt

Vor dem Hintergrund des Übergangs der Konsolengenerationen hat sich der deutsche Markt im Jahr 2012 gut behauptet. Bereits im dritten Jahr in Folge ist die Zahl der in Deutschland verkauften Games 2012 gestiegen. Im vergangenen Jahr sind 73,7 Millionen Computer- und Videospiele verkauft worden – so viele, wie noch nie zuvor (Basis: aktuelle Repräsentativbefragung von 25.000 Deutschen durch die GfK). Dieser Absatz-Rekord macht die Bedeutung von Computer- und Videospiele als Industrie, aber auch als Leitmedium der digitalen

Kultur sehr deutlich. Mit dem Übergang zu einer neuen Konsolengeneration hat sich der Umsatz von 1,99 Milliarden Euro auf 1,85 Milliarden Euro abgeschwächt (Quelle: GfK).

„Derartige Wachstumsabschwächungen sind für Märkte im Übergang nicht ungewöhnlich und vorhersehbar“, sagt Dr. Schenk. „Der BIU geht davon aus, dass der Markt mit der Einführung der neuen Konsolengeneration wieder schwungvoll wächst.“, so Dr. Schenk weiter. „Die Ausgangslage für ein dynamisches Wachstum ist sehr gut. Die Indikatoren aus Hardware- und Software-Angebot sowie das Konsumentenenumfeld stimmen“, sagte der BIU-Geschäftsführer. So hat der Online-Händler Amazon.de nach der Ankündigung der neuen Konsolen einen neuen Pre-Order-Rekord für die PlayStation 4 und die Xbox One verzeichnet. Des Weiteren haben Entwickler und Publisher bis zu dreistellige Millionen-Investments für Spielesoftware sowohl für die neuen Konsolen als auch für die im Markt etablierten Plattformen getätigt.

Auch das deutsche Konsumentenenumfeld stimmt die Branche hoffnungsvoll: Immer mehr Menschen in Deutschland nutzen digitale Spiele. 2012 haben 26 Millionen Deutsche regelmäßig digitale Spiele genutzt – ein Plus von fünf Prozent im Vergleich zum Vorjahr (Quelle: GfK sowie weiter genannte Zahlen). Hinzu kommt das durchschnittlich hohe Einkommensniveau der Konsumenten von digitalen Spielen. Prozentual befinden sich die meisten Spieler (27 Prozent) in einer Einkommensklasse von über 3.000 Euro an monatlichem Haushaltsnettoeinkommen. 2012 ist das Durchschnittsalter der Nutzer weiter gestiegen, da die Industrie neue Konsumentengruppen erschlossen hat. Mehr als jeder zweite Spieler ist mittlerweile über 30 Jahre alt. Letztendlich ist ein wesentlicher Faktor für die Stabilität des deutschen Gaming-Markts auch die gleichmäßige Stützung über alle Formen von Geschäftsmodellen, Plattformen und Zusatz-Serviceleistungen.

Vorankündigung an die Redaktionen

Der BIU wird eine Woche vor dem Start der gamescom 2013 die Halbjahreszahlen für den deutschen Games-Markt auf der Basis einer aktuellen Repräsentativbefragung von 25.000 Deutschen durch die GfK veröffentlichen. Diese Repräsentativbefragung zum deutschen Markt ist weltweit einzigartig, da sie ein vollständiges Bild des Marktes wiedergibt, das heißt alle Plattformen, Geschäftsmodelle und Vertriebsformen umfasst.

Über die gamescom 2013

Vom 21. bis zum 25. August 2013 öffnet die weltweit größte Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung erneut ihre Pforten für alle an Gaming interessierten Fach- und Privatbesucher. Die gamescom stellt die zentrale Plattform für die europäische Computer- und Videospielebranche dar und ist die weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltung. Sie bringt Industrie, Handel und Medien zusammen und bietet einen optimalen Rahmen für den Aufbau und die Pflege von Geschäftsbeziehungen. Die räumliche Aufteilung in entertainment und business area steht für ein Konzept, das Fach- und Privatbesucher gleichermaßen einbindet und anspricht.

Informationen zum BIU e. V.

Träger der gamescom ist der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. Der BIU ist die Interessengemeinschaft der Anbieter und Produzenten von Unterhaltungssoftware in Deutschland. Der Verband repräsentiert mit seinen elf Mitgliedern etwa 75 Prozent des Marktes für Computer- und Videospiele in Deutschland. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema Computer- und Videospiele.

Kontakt

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.
Rungestraße 18, D-10179 Berlin
Tel.: ++49-30-2408779-0
Fax.: ++49-30-2408779-11
<http://www.biu-online.de/>
E-Mail: brehm@biu-online.de