

Pressemitteilung

Nr. 29, August 2011

## gamescom 2011 startet mit dem stärksten Line-up in der Geschichte der Entertainment-Messe

Aussteller präsentieren mehr als 300 Spiele, Welt-, Europa- und Deutschlandpremierer – Hardwarenews, mobile Spiele, Online- und Browsergames sowie neue Bewegungsspiele sind Trendthemen

**Die Europäische Gamescommunity wartet ungeduldig auf den Start des weltweit größten Messe- und Eventhighlights für interaktive Unterhaltung. Kurz vor dem Start am Mittwoch kommentiert Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V.: „Die gamescom 2011 startet mit dem stärksten Spieleaufgebot in der Geschichte der Entertainment-Messe. Zahlreiche Blockbuster allen Genres stehen in den Startlöchern. Insbesondere die mobilen Spiele, Online- und Browser-Games sowie die nächste Generation der Bewegungsspiele sowie das Gaming in 3D werden von sich reden machen.“ Mehr als 300 Spiele, darunter viele Welt-, Europa- und Deutschlandpremierer, warten darauf, ausprobiert zu werden. Angefangen bei den neuesten Sport-, Gesangs- und Bewegungsspielen über Serious Games, Simulatoren und Rennspiele bis hin zu Action und Adventure. Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH: „Die gamescom ist die perfekte Bühne für spektakuläre Präsentationen. In unseren Messehallen kommt jeder Fan der interaktiven Unterhaltung voll auf seine Kosten.“**



united kingdom  
PARTNER COUNTRY OF GAMESCOM 2011

gamescom  
17.-21.8.2011

[www.gamescom.de](http://www.gamescom.de)

Ihr Kontakt bei Rückfragen:  
Franko Fischer  
Telefon  
+ 49 221 821-3051  
Telefax  
+ 49 221 821-3017  
E- Mail  
[f.fischer@koelnmesse.de](mailto:f.fischer@koelnmesse.de)

Koelnmesse GmbH  
Messeplatz 1  
50679 Köln  
Postfach 21 07 60  
50532 Köln  
Deutschland  
Telefon +49 221 821-0  
Telefax +49 221 821-2574  
[info@koelnmesse.de](mailto:info@koelnmesse.de)  
[www.koelnmesse.de](http://www.koelnmesse.de)

Geschäftsführung:  
Gerald Böse (Vorsitzender)  
Herbert Marner

Vorsitzender des Aufsichtsrates:  
Oberbürgermeister Jürgen Roters

Sitz der Gesellschaft und  
Gerichtsstand: Köln  
Amtsgericht Köln, HRB 952



### **Trendthemen Hardware, Mobiles Spielen, Online, Bewegung und 3D**

Im Bereich des mobilen Spiels wird vor allem der Generationswechsel bei den mobilen Konsolen für neue Wachstumsimpulse sorgen. Darüber hinaus haben sich Smartphones und Tablet PCs in kürzester Zeit zu den Stars des mobilen Gamings entwickelt und das Portfolio um unzählige neue mobile Spielanwendungen erweitert. Im ersten Halbjahr wurden über 7 Millionen Spiele-Apps in Deutschland käuflich erworben, 13 Prozent mehr im Vergleich zum ersten Halbjahr 2010. Vor allem aber das Internet revolutioniert die Gamesbranche. In keiner Entertainmentsparte wachsen die legalen Spiel- und Distributionsangebote in vergleichbarem Maße. Dabei sind Online- und Browser-Games die Spiele der Stunde. In 2011 erwartet der BIU viele neue IPs und Online-Umsetzungen bekannter Games- und Film-Titel, die dem Markt weiter Auftrieb geben werden. Ein Wachstumsmarkt, in dem deutsche Unternehmen ganz weit vorne mitspielen. Daneben werden bestehende Gaming-Trends fortgeschrieben, allen voran das stereoskopische Spielen in 3D und bewegte Spielkonzepte für Nintendo Wii bzw. die 2010 eingeführten Bewegungssteuerungen Move (Sony) und Kinect (Microsoft). „Nachdem zunächst zahlreiche Fitness-, Tanz- und Gesellschaftsspiele das Licht der Welt erblickten, sind aktuell Spiele zu erwarten, die das Potenzial dieser Eingabegeräte für Core-Gamer noch stärker ausschöpfen werden“, stellt Wolters fest.

### **Marktzahlen: Zur Halbzeit im Plus**

„Die Branche startet mit guten wirtschaftlichen Vorzeichen in die Gameswoche“, betont Wolters auf Basis der aktuellen Marktzahlen für das erste Halbjahr 2011. „Der deutsche Markt für Games hat sich im ersten Halbjahr positiv entwickelt. In den ersten sechs Monaten wurden insgesamt 793 Millionen Euro mit dem Verkauf von PC- und Videospielesoftware sowie Einnahmen aus Online-Geschäftsmodellen erwirtschaftet. Dies entspricht einem Anstieg um 1 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Bis zum Ende des Jahres gehen wir insgesamt von einem leichten Umsatzwachstum bis 3 Prozent aus.“ Im Marktsegment der PC- und Konsolenspiele wurde im ersten Halbjahr ein Umsatz von 639 Millionen Euro erwirtschaftet, was einem leichten Rückgang um 2 Prozent entspricht. Vor allem der PC-Spielemarkt konnte an

seinen Wachstumskurs in 2010 anknüpfen: Der Umsatz mit PC-Spielen kletterte im ersten Halbjahr 2011 um 2 Prozent auf insgesamt 201 Millionen Euro. Dabei schlugen insbesondere die digitalen Umsätze zu Buche. So konnten die Download-Zahlen im ersten Halbjahr 2011 um etwa 45 Prozent gesteigert werden. Die größten Zuwächse der Gamesbranche finden sich aktuell im Bereich der Online- und Browser-Games, die in 2010 zweistellige Wachstumskurven aufweisen konnten. Nach einer aktuellen Hochrechnung des BIU sind die Umsätze in diesem Segment im ersten Halbjahr um 15 Prozent auf 154 Millionen Euro gestiegen. Dazu Wolters: „Aktuell vollzieht sich ein digitaler Wandel in der Computer- und Videospieleindustrie. Zwar stellt der Verkauf von Spiele-Datenträgern nach wie vor die wichtigste Säule der Games-Industrie in Deutschland dar, digitale Geschäftsmodelle wie Downloads, Spiele-Apps, Online-Abonnements oder der Verkauf virtueller Güter im Rahmen von Online- und Browser-Spielen sind aber stark im Kommen und machen mittlerweile etwa 26 Prozent des Gesamtumsatzes aus. Wir gehen davon aus, dass diese Online-Geschäftsmodelle in den kommenden Jahren weiter an Bedeutung gewinnen und das klassische Vertriebsmodell ergänzen werden.“ Ein Wandel, bei dem vor allem der Verbraucher selbst und die sich ändernden Spielgewohnheiten den Ton angeben werden. „Die Verbraucher werden in den kommenden Jahren maßgeblich prägen, wohin die Reise in der Games-Industrie geht, indem sie jedwede digitale Umgebung auch zum Spielen nutzen. Sie geben den Produzenten und Publishern die Kanäle vor auf denen sie spielen möchten – nicht umgekehrt. Hier ist die Games-Branche in ihrer Kernkompetenz gefordert, als Kreativwirtschaft Ideen zu entwickeln, die über alle Plattformen und Kanäle hinweg erstklassiges Entertainment bieten und Menschen begeistern“, stellt Wolters abschließend fest.

### **gamescom 2011 in Zahlen**

550 Aussteller, ein Plus von 10 Prozent, präsentieren ab Mittwoch in den Hallen der Koelnmesse auf mehr als 120.000 Quadratmetern Welt-, Europa- und Deutschlandpremierer, Hardware wie Software. 16 Prozent mehr Aussteller sind in diesem Jahr aus dem Ausland in Köln dabei. Darunter erstmals Unternehmen aus Brasilien, British Virgin Islands, Estland, Norwegen, Mexiko und Vietnam. Aussteller aus China, Frankreich, Iran, Korea, Kanada, Niederlande, Skandinavien, Taiwan und erstmalig Mexiko präsentieren sich zudem in der business area unter ihrer Landesflagge auf Gemeinschaftsständen.

Hinzukommen mehr als 4.700 Journalisten aus 49 Ländern. Erwartet werden mehr als 254.000 Besucher.