

Nr. 24, 17. August 2014

Schlussbericht:

Rund 335.000 Besucher entdeckten spielend neue Welten

- Weltweit größtes Event für interaktive Unterhaltung erfolgreich zu Ende gegangen
- Internationaler als je zuvor: Mehr als 700 Aussteller (+10 Prozent) aus 47 Ländern
- Rund 335.000 Besucher aus 88 Ländern, darunter 31.500 Fachbesucher, feierten die Spiele in Köln
- Aufenthaltsqualität: Wartezeiten an den Spielstationen deutlich reduziert
- Evolve (Take-Two Interactive GmbH/2K) großer Gewinner der gamescom awards 2014

Mit einem sehr guten Ergebnis endete nach fünf spektakulären Messetagen am Sonntag, 17. August 2014, die gamescom. Rund 335.000 Besucher aus 88 Ländern feierten in diesem Jahr die Spiele in Köln, darunter 31.500 Fachbesucher (+6 Prozent im Vgl. zu 2013). Damit knüpfte die gamescom 2014 an den Rekord des Vorjahres an und legte dank deutlich verkürzter Wartezeiten an den Spielstationen bei der Aufenthaltsqualität für die Besucher zu. Bei der Anzahl und Internationalität der Fachbesucher konnte das weltweit größte Event für interaktive Unterhaltung einen Zuwachs verzeichnen und bestätigte damit die Position als internationale Businessplattform der Computer- und Videospielebranche. Bei den Privatbesuchern war das Interesse an der gamescom 2014 erneut immens: Bereits 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn waren alle Tagestickets für Privatbesucher im Vorverkauf vergriffen.



gamescom

13.-17.08.2014

www.gamescom.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Kathrin Münker

Telefon

+49 221 821-2528

Telefax

+49 221 821-3544

E-Mail

k.muenker@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

www.koelnmesse.de

Geschäftsführung:

Gerald Böse

(Vorsitzender)

Katharina C. Hamma

Herbert Marner

Vorsitzender des Aufsichtsrates:

Oberbürgermeister

Jürgen Roters

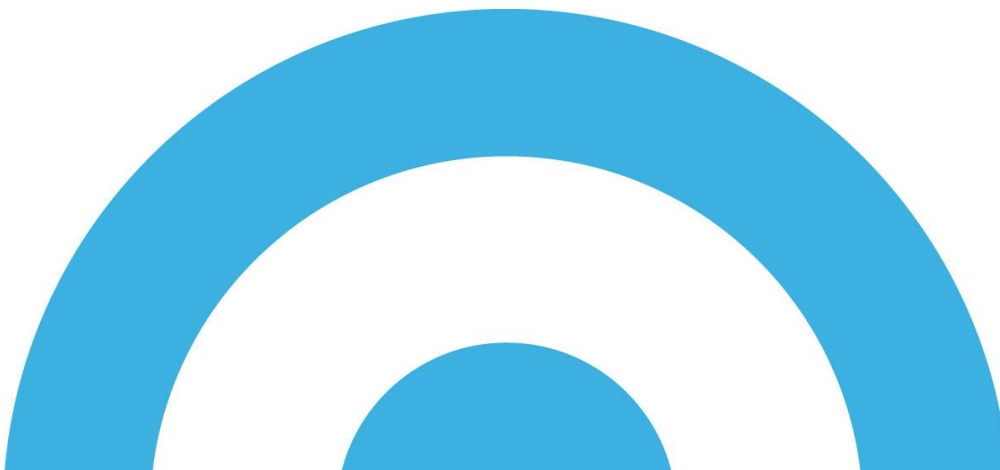
Sitz der Gesellschaft und

Gerichtsstand: Köln

Amtsgericht Köln, HRB 952

BIU 
Bundesverband Interaktive
Unterhaltungssoftware e.V.


gamescom
PARTNER REGION 2014
NORDICS
DENMARK FINLAND ICELAND
NORWAY SWEDEN



Unter dem diesjährigen Leitthema ‚spielend neue Welten entdecken‘ präsentierten über 700 Aussteller aus 47 Ländern Fachbesuchern und Spielefans aus aller Welt hunderte Neuheiten. Der Auslandsanteil auf Ausstellerseite lag bei 61 Prozent (+4 Prozent im Vgl. zu 2013). Neben spannenden Premieren für alle Plattformen, von Konsolen-, PC-, Online- und Mobile-Spielen sowie technischen Neuerungen im Bereich Virtual Reality wurde auch E-Sports in einer neuen Dimension live erlebbar gemacht. 2014 belegte die gamescom die Hallen 4 bis 10. Die Ausstellungsfläche von 140.000 Quadratmetern war komplett ausgebucht. 6.000 Medienvertreter aus 58 Ländern berichteten fünf Tage lang aus Köln.

Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse GmbH: „Die gamescom ist für die europäische Computer- und Videospieleindustrie die wichtigste Plattform. Der Zuwachs auf Ausstellerseite sowohl mit Blick auf die absolute Anzahl als auch auf die Internationalität unterstreicht das deutlich. Als Veranstalter der Messe freuen wir uns, dass die gamescom in der Branche als fester Termin gesetzt ist. Für den Standort Köln ist die gamescom ebenfalls von großer Bedeutung, denn die Computer- und Videospieleindustrie ist eine Zukunftsbranche, die Impulse für den Messeplatz Köln gibt.“

„Die gamescom 2014 war ein voller Erfolg für die Aussteller und ein großartiges Fest für die Fans digitaler Spiele. Die diesjährige gamescom hat die zunehmende Bedeutung von digitalen Spielen gezeigt. Nach der Vorstellung der neuen Konsolengeneration im vergangenen Jahr standen 2014 die neuen, fantastischen Spielwelten im Fokus, die auf der gamescom erstmals von den Spielern selbst ausprobiert werden konnten. Die Branche geht nach der gamescom sehr zuversichtlich in das zweite Halbjahr 2014“, sagte Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, dem Trägerverband der gamescom. „Unser außerordentlicher Dank gilt allen, die der gamescom 2014 zu diesem großen Erfolg verholfen haben, also den Besuchern und Spieleenthusiasten, den Ausstellern, den Partnern sowie der Stadt Köln, dem Land Nordrhein-Westfalen, der Partnerregion „Nordics“ und natürlich der Koelnmesse, die mit ihrem Team erneut eine einzigartige gamescom ermöglicht hat.“

Katharina C. Hamma, Geschäftsführerin der Koelnmesse, resümiert: „Das Konzept der gamescom war auch in diesem Jahr erfolgreich. Wir haben die gamescom als internationale Business- und Neuheitenplattform ausgebaut und gleichzeitig die Aufenthaltsqualität für unsere Konsumenten deutlich steigern können. Im Sinne eines optimalen Besuchermanagements haben wir die Wegführung auf dem Gelände verbessert und zusätzliche Catering- und Loungeflächen geschaffen, um den rund 335.000 Besuchern den Aufenthalt auf der gamescom so angenehm wie möglich zu

gestalten. Für die tolle und erfolgreiche gamesweek möchten wir uns daher bei nationalen und internationalen Ausstellern und Partnern und den Besuchern aus aller Welt herzlich bedanken."

gamescom awards 2014: erfolgreichster Titel ist Evolve

Am 15. August 2014 wurden zum sechsten Mal die gamescom awards öffentlich auf der gamescom verliehen. Die gamescom awards sind die begehrtesten Auszeichnungen der europäischen Computer- und Videospielebranche. In 15 Kategorien gab es die Chance auf den renommierten Preis. Abräumer des Abends war Evolve von Take-Two Interactive GmbH/2K. Der Titel siegte in insgesamt fünf Kategorien: „Best Console Game Microsoft Xbox“, „Best PC Game“, „Best Action Game“ und „Best Online Multiplayer Game“. Auch die begehrteste Auszeichnung, der „best of gamescom award“, ging an Evolve. Die Gunst des Publikums sicherte sich Super Smash Bros. Damit geht der erste „gamescom most wanted consumer award“ in der Geschichte der gamescom an Nintendo. 2014 verzeichnete der gamescom award insgesamt 140 Einreichungen. Weitere Informationen zu den gamescom awards 2014 und den Gewinnern finden Sie hier:

http://www.gamescom.de/de/gamescom/presse/presseinformationen/gc_pressinformationen.php?aktion=pfach&p1id=kmpresse_gamescom_d&format=html&base=&tp=k3content&search=&pmid=kmeigen.kmpresse_1408123788&start=0&anzahl=10&channel=kmeigen&language=d&archiv=

Partnerregion 2014: Nordic Region

Die diesjährige Partnerregion, ‚Nordics‘ setzte sich aus insgesamt fünf Ländern zusammen. Dänemark, Finnland, Island, Norwegen und Schweden waren im Rahmen eines Gemeinschaftsstands aufmerksamkeitsstark in der business area vertreten und wurden durch das Nordic Game Institute (NGI) repräsentiert. Mit mehr als 700 Unternehmen, über 7.000 Mitarbeitern und einem Jahresumsatz von über 1.5 Mrd. EUR in 2013 ist die Spiele-Industrie die am schnellsten wachsende Branche in der nordischen Region.

gamescom 2014: mehr als eine Messe

Mit ihrem attraktiven Rahmenprogramm wurde die gamescom 2014 auch ihrer Rolle als weltweit größtes Event für interaktive Unterhaltung gerecht. Die gamesweek 2014 startete bereits am 11. August 2014 mit der Game Developers Conference Europe (GDC). Auf der gamescom selbst sorgten zahlreiche Angebote wie das event level in Halle 10.2 oder das cosplay village in der Halle 10.1 für gute Unterhaltung. Mit vier neuen Themenschwerpunkten und einem zusätzlichen Panel über die Beziehung zwischen Literatur und Computerspielen bot der gamescom congress am 14. August Privat- und Fachbesuchern zudem ein umfangreiches Programm für die fachliche

Auseinandersetzung mit digitalen Spielen. Abgerundet wurde das Rahmenprogramm durch das gamescom city festival, das 2014 130.000 Besucher in die Kölner Innenstadt lockte.

Die gamescom 2014 in Zahlen

Besucherzahl:

2014: 335.000

2013: 340.000

davon Fachbesucher:

2014: 31.500

2013: 29.600

Internationalität Besucher:

2014: 88 Länder

2013: 88 Länder

Ausstellerzahl:

2014: > 700

2013: 635

Internationalität Aussteller:

2014: 47 Länder

2013: 40 Länder

Ausstellungsfläche:

2014: 140.000 m²

2013: 140.000 m²

Journalisten:

2014: 6.000

2013: 6.000

Besucher gamescom festival:

2014: 130.000

2013: 120.000

2015 findet die gamescom vom 5. bis 9.August in Köln statt

Informationen zum BIU:

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospiegelindustrie. Der Verband repräsentiert mit seinen 19 Mitgliedern über 85 Prozent des Marktes für Computer- und Videospiele in Deutschland und ist beispielsweise Träger der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema Computer- und Videospiele.

Informationen zur Koelnmesse:

Die Koelnmesse führt seit 90 Jahren Menschen und Märkte zusammen. 1924 startete die Erfolgsgeschichte der Kölner Messen mit der Eröffnung der ersten Veranstaltung auf dem Köln-Deutzer Gelände. Im Wirtschaftswunder der Nachkriegszeit stieg die „Rheinische Messe“ zum Welthandelsplatz auf. Heute verfügt die Koelnmesse über das fünftgrößte Messegelände der Welt und organisiert rund 75 Messen in Köln und weltweit. Seit 2009 ist sie Veranstalter der gamescom. Im Jubiläumsjahr 2014 trägt die Koelnmesse ihre Geschichte mit zahlreichen Aktionen, mit Publikationen und Ausstellungen in die Öffentlichkeit.

Bei Abdruck Belegexemplar oder Beleglink erbeten.