

Nr. 27/ mük / 9. August 2015, Köln

Schlussbericht gamescom 2015

Rekordergebnis: Rund 345.000 Besucher feierten das Next Level of Entertainment

- gamescom begeistert rund 345.000 Besucher aus 96 Ländern, darunter 33.200 Fachbesucher
- Position als führende europäische Branchenplattform bestätigt: Fachbesucherzuwachs von über 5 Prozent
- Größer als je zuvor: 806 Unternehmen aus 45 Ländern (+14 Prozent)
- Flächenerweiterung und erweiterte Besucherführung sorgen für mehr Aufenthaltsqualität
- gamescom congress wächst weiter
- Star Wars Battlefront (Electronic Arts) gewinnt best of gamescom award

Mit einem Rekordergebnis endete am 9. August die gamescom 2015. Vom 5. bis 9. August 2015 kamen insgesamt rund 345.000 Besucher aus 96 Ländern zum weltweit größten Event für Computer- und Videospiele. Unter dem diesjährigen Leitthema Next Level of Entertainment feierten damit mehr Spielefans als je zuvor die Welt der digitalen Spiele in Köln und profitierten dank der Flächenerweiterung und erweiterten Besucherführung von einer erhöhten Aufenthaltsqualität. Auch der Ausbau des Rahmenprogramms leistete einen zusätzlichen Mehrwert für die Gäste aus aller Welt. Mit 33.200 Fachbesuchern verzeichnete die gamescom einen Zuwachs von über 5 Prozent und bestätigte mit einem konstanten Auslandsanteil von 52 Prozent die Position als führende Businessplattform für die europäische Computer- und Videospieleindustrie.

Auf einer erweiterten Fläche von 193.000 Quadratmetern (inklusive event level) präsentierten 806 Unternehmen (+14 Prozent) Fachbesuchern und Spielefans aus aller Welt hunderte Neuheiten. Der Auslandsanteil auf Ausstellerseite lag bei knapp 65 Prozent (2014: 62 Prozent). Die spektakulären Neuheitenpräsentationen waren dabei vielfältig wie nie zuvor: Außer spannenden Spiele-Premieren für alle Plattformen standen insbesondere die Neuentwicklungen im Bereich Virtual Reality sowie E-Sports-Events im Fokus des Interesses. Die business area belegte 2015 erstmals die Hallen 2, 3.2 und 4, die entertainment area die Hallen 5 bis 10. Partnerland der gamescom 2015



gamescom

gamescom

05.08.–09.08.2015
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


gamescom
PARTNER COUNTRY 2015
UNITED
KINGDOM

war das Vereinigte Königreich (UK). Trotz überarbeiteter Akkreditierungsrichtlinien kamen knapp 6.000 Medienvertreter aus 58 Ländern nach Köln und berichteten fünf Tage lang von der gamescom.

Seite

2/4

Gerald Böse, Vorsitzender der Geschäftsführung der Koelnmesse: „Die Vorzeichen für eine erfolgreiche gamescom standen sehr gut und die Ergebnisse haben unsere Erwartungen definitiv übertroffen. Die Zuwächse bei den Besucherzahlen, die Steigerung der Ausstelleranzahl und das Flächenwachstum in Kombination mit Maßnahmen zur qualitativen Verbesserung der Veranstaltung sind wichtige Bausteine für den dauerhaften und nachhaltigen Erfolg der gamescom. Wir sind sehr zufrieden mit der gamescom 2015, da wir Fachbesuchern einen internationalen Branchenplatz und Spielefans aus aller Welt erneut ein einzigartiges Event bieten konnten.“

„Die gamescom hat das nächste Level erreicht – sie ist in diesem Jahr nicht nur weiter gewachsen, etwa bei der Fläche und den Fach- und Privatbesucherzahlen. Mit vielen neuen Events und Aktionen ist sie in diesem Jahr nochmals vielfältiger geworden, sie ist ein Abbild der zunehmenden Bedeutung von Computer- und Videospiele in unserer Gesellschaft“, sagte Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, dem ideellen und konzeptionellen Träger der gamescom. „Die gamescom hat ihre Ausnahmestellung als weltweit größtes Event für Computer- und Videospiele und Europas wichtigster Business-Plattform in diesem Jahr eindrucksvoll bestätigt.“

gamescom congress auf Erfolgskurs

Auch der gamescom congress setzte in diesem Jahr seinen Erfolgskurs weiter fort. 630 Teilnehmer besuchten die Konferenz. Im Vergleich zum Vorjahr entspricht dies einem Zuwachs von 40 Prozent. Mehr als 150 hochkarätige Referenten diskutierten am 6. August in über 40 Panels und Vorträgen über den Einfluss digitaler Spiele auf Wirtschaft, Gesellschaft, Pädagogik und Kultur. Katharina C. Hamma, Geschäftsführerin der Koelnmesse: „Der gamescom congress hat sich binnen weniger Jahre zu einem festen Termin auch weit über die Games-Branche hinaus etabliert. Er ist als branchenübergreifende Netzwerkplattform, bei der vor allem die Einflüsse der Computer- und Videospieleindustrie auf andere Wirtschaftsbranchen und Gesellschaftsmechanismen im Fokus stehen, gesetzt.“

gamescom award 2015: Erfolgreichster Titel ist Star Wars Battlefront

Am 7. August wurden die Gewinner der begehrtesten Preise der europäischen Computer- und Videospieleindustrie bekannt gegeben. Neben der Entscheidung der Expertenjury über die Sieger in insgesamt 17 Jury-Kategorien sowie den best of

gamescom award, wurde auf der Let's play meets gamescom-Bühne auch der Publikumspreis, der Most Wanted Consumer Award, verliehen. Gewinner des Abends war Star Wars Battlefront von Electronic Arts. In insgesamt vier Jury-Kategorien wurde der Titel von Electronic Arts ausgezeichnet: best of gamescom award, Best Console Game Sony PlayStation, Best PC Game und Best Online Multiplayer Game. Zudem stand Electronic Arts auch in der Gunst des Publikums ganz oben und sicherte sich mit Star Wars Battlefront den Most Wanted Consumer Award. Weitere Informationen und alle Gewinner finden Sie hier:

Seite
3/4

<http://www.gamescom.de/gamescom/Presse/Presseinformationen/index.php>

gamescom, ein rundes Konzept: GDC Europe und gamescom city festival

Traditionell startete die gamesweek am Montag, 3. August, mit der Entwicklerkonferenz GDC Europe und endete am Sonntag, 9. August mit den Abendkonzerten auf dem gamescom city festival. Dank eines erweiterten Programms für Kinder und junge Familien, eines zusätzlichen Street-Food-Marktes und eines mitreißenden Bühnenprogramms lockte das gamescom city festival in diesem Jahr rund 150.000 Besucher zusätzlich auf die Plätze und Straßen der Domstadt. Damit bot die siebte gamescom erneut allen Zielgruppen ein maßgeschneidertes Angebot und machte sie für viele zu einem einzigartigen Erlebnis. Der gamescom campus, das cosplay village, family & friends, zahlreiche Bühnen in den Messehallen sowie viele weitere Outdoor-Aktivitäten sorgten auch abseits der Ausstellerstände für gute Unterhaltung und rundeten die gamescom 2015 in Köln ab.

Die gamescom 2015 in Zahlen:

Besucherzahl:

2015: 345.000

2014: 335.000

davon Fachbesucher:

2015: 33.200

2014: 31.500

Internationalität Besucher:

2015: 96 Länder

2014: 88 Länder

Ausstellerzahl:

2015: 806

2014: 703

Seite

4/4

Internationalität Aussteller:

2015: Auslandsanteil 65 Prozent aus 45 Ländern

2014: Auslandsanteil 62 Prozent aus 47 Ländern

Ausstellungsfläche (inkl. event level):2015: 193.000 m²2014: 163.500 m²**Journalisten:**

2015: 6.000

2014: 6.000

Besucher gamescom city festival:

2015: 150.000

2014: 130.000

**2016 findet die gamescom vom
17. bis 21. August in Köln statt**

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial der gamescom finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter www.gamescom.de im Bereich „Presse“.

Presseinformationen finden Sie unter www.gamescom.de/presseinformation

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

gamescom bei Facebook:

www.facebook.com/gamescom.cologne

gamescom bei twitter:

www.twitter.com/gamescom