

Pressemeldung

Leitthema der gamescom 2019 stellt die Community in den Mittelpunkt

- **„Gemeinsam sind wir Games“ ist das Leitthema der gamescom 2019**
- **gamescom Trends 2019: „Cloud-Gaming“ und „Indie-Games“**
- **Holland ist Partnerland der diesjährigen gamescom**

Berlin, 17. Juli 2019 – Die gamescom stellt in diesem Jahr mit dem Leitthema „Gemeinsam sind wir Games“ die Spielerinnen und Spieler in den Mittelpunkt. Kein anderes Medium hat eine so kreative und leidenschaftliche Community wie Games. Ob Cosplayer, Modder, eSportler oder Streamer: Das große Engagement der Spielerinnen und Spieler macht sie zu einem elementaren Bestandteil der Games-Kultur, erschafft immer wieder neue Trends und treibt die Entwicklung des Mediums ganz entscheidend mit voran. So wird die Community heute noch vor Veröffentlichung eines Spiels mit ihren Ideen und Wünschen aktiv in die Entwicklung eingebunden. Wie dynamisch und lebendig die Beziehung zwischen Community und Spiele-Entwicklern ist, wird auf der gamescom besonders gut sichtbar.

„Die Games-Community ist mit ihrem leidenschaftlichen Engagement elementarer Bestandteil der Games-Kultur und gestaltet im Wechselspiel mit den Spiele-Entwicklern die Trends des Mediums ganz entscheidend mit. Nirgends wird das so deutlich wie auf der gamescom, dem größten Games-Festival der Welt“, sagt Felix Falk, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche. „Niemals zuvor haben Spiele-Entwickler die Communitys so stark in die Entwicklung neuer Titel einbezogen: Sie sammeln das Feedback zu Neuerungen ein, greifen Ideen auf und veranstalten eigene Events – nicht zuletzt auf der gamescom. Die Games-Branche weist dabei einmal mehr den Weg für andere Wirtschaftszweige: Aus Kunden wird eine Community, zu der die Beziehung intensiv gepflegt wird, weil sie entscheidend zum Erfolg beiträgt. Auch deshalb konzentrieren wir uns als gamescom in diesem Jahr ganz besonders auf die Community, angefangen bei unserer neuen international gestreamten Show ‚gamescom: Opening Night Live‘ über

die Vergrößerung des Bereichs für Indie-Entwickler bis hin zum komfortableren Aufenthalt.“

Das Leitthema sowie die Trends der gamescom 2019 gaben heute der game – Verband der deutschen Games-Branche und die Koelnmesse als gemeinsame Veranstalter in Berlin bekannt. Das Partnerland der diesjährigen gamescom ist Holland. Als politische Gäste werden an der Eröffnung am 20. August Bundesverkehrsminister Andreas Scheuer, Digitalstaatsministerin Dorothee Bär, Dr. Joachim Stamp, stellvertretender Ministerpräsident des Landes Nordrhein-Westfalen und Minister für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration, und Kölns Oberbürgermeisterin Henriette Reker teilnehmen.

Trend: „Cloud-Gaming“

Cloud-Gaming hat als einer der gamescom-Trends 2019 das Potenzial, die Games-Branche stark zu verändern. Der große Vorteil: Da bei Cloud-Gaming alle wesentlichen Berechnungen in Rechenzentren stattfinden, benötigt der Spieler selbst keine besonders leistungsstarke Hardware mehr. Somit können auch die technisch anspruchsvollsten Titel auf einfachen Laptops, Smartphones oder Tablets gespielt werden. Alles, was man braucht, ist eine schnelle und latenzarme Internetverbindung. Erste Angebote wie PlayStation Now von Sony oder GeForce NOW von NVIDIA sind bereits erhältlich. Weitere Unternehmen haben eigene Cloud-Gaming-Dienste angekündigt, etwa Microsoft und Google, oder arbeiten an Technologien, um die Leistungsfähigkeit der Cloud-Dienste weiter zu erhöhen, etwa „Orion“ von Bethesda Softworks. Dabei zeigt sich die Games-Branche einmal mehr als technologischer Vorreiter: In keinem anderen Bereich von Cloud-Diensten ist die Umsetzung technisch so anspruchsvoll und komplex.

Trend: „Indie Games“

Indie-Games sind ein weiterer Trend der gamescom 2019. Mehr als je zuvor entwickeln kleine, unabhängige Studios Spiele, die auf einzigartige Weise hervorstechen, ob durch ernste Themen, kunstvolle Ansätze oder ein ausgefallenes Design. Viele kreative und außergewöhnliche Titel sowie einige Überraschungshits stammen heute von Indie-Teams. Dabei haben sich diese Independent Studios zu einem elementaren Bestandteil der Games-Kultur entwickelt. Die Möglichkeit, Spiele über Download-Portale kostengünstig

weltweit anbieten zu können sowie einfacher anzuwendende Entwickler-Software haben den Trend zu Indie-Games verstärkt. Auch auf der gamescom gehören die Titel dieser Entwickler zu den Zuschauermagneten. Mit dem neuen „indie village“ wurde der Bereich für Indie-Games deutlich vergrößert. Dadurch konnte die Anzahl der Indie-Entwickler auf der gamescom mehr als verdoppelt werden.

Felix Falk: „Ob Cloud-Gaming oder Indie-Games: Die diesjährigen gamescom-Trends zeigen ganz besonders die großen Potenziale Deutschlands, zu einem der internationalen Hotspots der Games-Branche zu werden. Deutschland verfügt über eine sehr lebendige und kreative Indie-Szene. Auch gehört Deutschland zu den ersten Märkten, auf denen mehrere Cloud-Gaming-Angebote auf den Markt kommen. Zeitgleich wird aber auch deutlich, dass wir die richtigen Rahmenbedingungen schaffen müssen, wenn wir dieses Potenzial nutzen und uns nicht von anderen, engagierteren Ländern abhängen lassen wollen. Vor allem die dauerhafte Etablierung der Games-Förderung sowie der zeitnahe Ausbau schneller Breitband-Verbindungen sollte für die Politik dabei im Mittelpunkt stehen.“

Über die gamescom 2019

Die gamescom öffnet für alle interessierten Fachbesucher am Dienstag, 20. August 2019, für Privatbesucher am Mittwoch, 21. August 2019. Im vergangenen Jahr präsentierten 1.037 Unternehmen aus 56 Ländern ihre Neuheiten. 370.000 Besucher aus 114 Ländern nutzten die gamescom 2018 als Entertainment- und Business-Plattform. Damit ist die gamescom das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele sowie Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche. Mit der business area, der entertainment area, der devcom, dem gamescom congress und dem gamescom city festival bietet die gamescom individuelle Plattformen für alle Zielgruppen an.

game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder sind Entwickler, Publisher und viele weitere Akteure der Games-Branche wie eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für

Computer- und Videospiele. Wir sind zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft und beantworten Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Unsere Mission ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

Pressekontakt:

Martin Puppe

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Friedrichstraße 165

10117 Berlin

Tel.: 030 2408779-20

E-Mail: martin.puppe@game.de

www.game.de

Twitter: @game_verband

Facebook.com/game.verband

Instagram: game_verband