

Thema: „Vielfalt gewinnt“ – gamescom feiert 10. Geburtstag mit vielen Überraschungen und Games-Weltpremierern

Beitrag: 1:48 Minuten

Anmoderationsvorschlag: Die gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele, feiert in diesem Jahr 10. Jubiläum. Vom 21. bis 25. August gibt's für die Besucher in Köln jede Menge Überraschungen, ein Knaller-Rahmenprogramm für Groß und Klein und Games-Weltpremierern vom Allerfeinsten. Helke Michael berichtet.

Sprecherin: Der zehnte Geburtstag der gamescom steht unter dem Motto „Vielfalt gewinnt“ und wird ganz groß gefeiert:

O-Ton 1 (Felix Falk, 20 Sek.): „Da sind zum Beispiel die Weltneuheiten, die bei der Eröffnung präsentiert werden. Das ist erstmals so. Diejenigen, die nicht vor Ort sind, für die haben wir die Möglichkeit geschaffen, auf ‚gamescom.de‘ ganz viele Inhalte von der gamescom zu streamen und mitzubekommen. Und es gibt ‚public keynotes‘, wo Entwickler-Legenden sich den Spielern stellen und ganz viel über ihre Spiele erzählen.“

Sprecherin: So Felix Falk von game, dem Verband der deutschen Games-Branche. Mehr als drei Millionen Menschen sind in den letzten Jahren schon zur gamescom gepilgert. Besonders auffällig dabei ist:

O-Ton 2 (Felix Falk, 17 Sek.): „Da spielen genauso viele Frauen wie Männer inzwischen, und auch Alte wie Junge. Das heißt, was manche vielleicht denken, dass der Spieler im Durchschnitt 16 Jahre alt ist, ist nicht der Fall, sondern der ist über 36 inzwischen. Und auch die Menschen, die gemeinsam ein Spiel entwickeln, die kommen aus ganz unterschiedlichen Ländern zusammen.“

Sprecherin: Auch Politiker kommen immer wieder gerne vorbei – zum Beispiel in diesem Jahr die Generalsekretäre der Parteien zum „Debatt(l)e Royale“. Kein Wunder, schließlich sind Computerspiele inzwischen ja auch ein riesiger Wirtschaftsfaktor.

O-Ton 3 (Felix Falk, 17 Sek.): „Wir sind Platz fünf auf der Welt, wenn es um den Umsatz geht, da haben wir nämlich in Deutschland mehr als 3,3 Milliarden Euro. Und das ist übrigens mehr als Kino und Musik zusammengenommen. Wo wir noch besser werden müssen, das ist der Bereich der Entwicklung, dass eben noch mehr Spiele auch aus Deutschland selbst kommen – und da wollen wir in den nächsten Jahren noch deutlich was erreichen.“

Sprecherin: Und was lieben Gamer – unabhängig von Geschlecht, Alter und Beruf – zurzeit am meisten?

O-Ton 4 (Felix Falk, 20 Sek.): „Einer der großen Trends in diesem Jahr heißt ‚Überall spielen‘. Denn Games erreichen und begeistern ja auch gerade deswegen so viele Menschen, weil sie überall und inzwischen fast auf jedem Gerät verfügbar sind. Einen ganz wichtigen Anteil daran haben übrigens die mobilen Spiele – und gerade in diesem Jahr hat das Smartphone erstmals den PC als wichtigste Plattform überholt.“

Abmoderationsvorschlag: Wenn Sie mitfeiern wollen: Die gamescom 2018 startet am 21. August für Fachbesucher und ist vom 22. bis 25. für Jedermann geöffnet. Mehr Infos dazu gibt's im Internet unter gamescom.de.

Thema: „Vielfalt gewinnt“ – gamescom feiert 10. Geburtstag mit vielen Überraschungen und Games-Weltpremierern

Interview: 2:33 Minuten

Anmoderationsvorschlag: Die gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele, feiert in diesem Jahr 10. Jubiläum. Vom 21. bis 25. August gibt's für die Besucher in Köln jede Menge Überraschungen, ein Knaller-Rahmenprogramm für Groß und Klein und Games-Weltpremierern vom Allerfeinsten. Felix Falk von game, dem Verband der deutschen Games-Branche, kann uns mehr dazu erzählen, hallo.

Begrüßung: „Hallo!“

1. Herr Falk, was haben Sie sich im Jubiläumsjahr denn Besonderes einfallen lassen?

O-Ton 1 (Felix Falk, 28 Sek.): „Die gamescom wird im Jubiläumsjahr wieder ganz besonders spannend. Wir haben uns auch einiges Neues einfallen lassen. Da sind zum Beispiel die Weltneuheiten, die bei der Eröffnung präsentiert werden. Das ist erstmals so – und da können sich die Spielfans schon sehr drauf freuen. Diejenigen, die nicht vor Ort sind, für die haben wir die Möglichkeit geschaffen, auf ‚gamescom.de‘ ganz viele Inhalte von der gamescom zu streamen und mitzubekommen. Und es gibt ‚public keynotes‘, wo Entwickler-Legenden sich den Spielern stellen und ganz viel über ihre Spiele erzählen.“

2. Wenn Sie zum zehnten Jubiläum mal auf die Anfänge der gamescom zurückschauen: Wie würden Sie die Entwicklung beschreiben und was bedeutet dies für die Zukunft?

O-Ton 2 (Felix Falk, 14 Sek.): „Es hat wirklich in den letzten zehn Jahren eine ganz beeindruckende Entwicklung gegeben. Inzwischen haben mehr als drei Millionen Besucher Spiele auf der gamescom erlebt. Und ich glaub, das unterstreicht wirklich noch mal eindrücklich den Stellenwert der gamescom als weltgrößtes Event für Computer- und Videospiele.“

3. Die gamescom findet in diesem Jahr unter dem Leitthema „Vielfalt gewinnt!“ statt. Warum wurde dieses Motto gewählt?

O-Ton 3 (Felix Falk, 27 Sek.): „Wir haben eine ganz tolle Vielfalt, gerade bei den Spielen. Also da gibt es den internationalen Blockbuster, aber eben auch den außergewöhnlichen Indie-Titel. Als Zweites sind auch die Spieler heute ganz vielfältig. Da spielen nämlich genauso viele Frauen wie Männer inzwischen, und auch Alte wie Junge. Das heißt, was manche vielleicht denken, dass der Spieler im Durchschnitt 16 Jahre alt ist, ist nicht der Fall, sondern der ist über 36 inzwischen. Und auch die Menschen, die gemeinsam ein Spiel entwickeln, die kommen aus ganz unterschiedlichen Ländern zusammen.“

4. Die gamescom bietet Besuchern aber ja nicht nur erstklassige Unterhaltung an...

O-Ton 4 (Felix Falk, 21 Sek.): „Computerspiele haben natürlich auch eine gesellschaftliche und politische Dimension, und die spielt auf der gamescom auch eine Rolle. Unsere Ehrengäste sind da in diesem Jahr Dorothee Bär aus dem Kanzleramt und Ministerpräsident Armin Laschet und noch ganz viele weitere. Zum Beispiel auch die Generalsekretäre der Parteien, die bei unserer ‚Debatt(l)e Royale‘ beim ‚gamescom congress‘ miteinander diskutieren werden.“

5. Wie sieht denn heutzutage der Games-Markt in Deutschland aus?

O-Ton 5 (Felix Falk, 20 Sek.): „Computerspiele sind inzwischen wirklich ein riesiger Wirtschaftsfaktor. Wir sind Platz fünf auf der Welt, wenn es um den Umsatz geht, da haben wir nämlich in Deutschland mehr als 3,3 Milliarden Euro. Und das ist übrigens mehr als Kino und Musik zusammengenommen. Wo wir noch besser werden müssen, das ist der Bereich der Entwicklung, dass eben noch mehr Spiele auch aus Deutschland selbst kommen – und da wollen wir in den nächsten Jahren noch deutlich was erreichen.“

6. Wohin geht der Trend beim Spielen gerade?

O-Ton 6 (Felix Falk, 25 Sek.): „Einer der großen Trends in diesem Jahr heißt ‚Überall spielen‘. Denn Games erreichen und begeistern ja auch gerade deswegen so viele Menschen, weil sie überall und inzwischen fast auf jedem Gerät verfügbar sind. Einen ganz wichtigen Anteil daran haben übrigens die mobilen Spiele – und gerade in diesem Jahr hat das Smartphone erstmals den PC als wichtigste Plattform überholt. Zwei weitere Stichworte bei den Trends sind auch Abonnement-Modelle oder ‚Cloud Gaming‘.“

Felix Falk von game, dem Verband der deutschen Games-Branche, über das zehnte Jubiläum der gamescom und die aktuellen Trends. Vielen Dank für das Gespräch!

Verabschiedung: „Vielen Dank!“

Abmoderationsvorschlag: Wenn Sie mitfeiern wollen: Die gamescom 2018 startet am 21. August für Fachbesucher und ist vom 22. bis 25. für Jedermann geöffnet. Mehr Infos dazu gibt's im Internet unter gamescom.de.