

Nr. 14 / August 2021, Köln
#gamescom2021

gamescom 2021: Digitaler Erfolg legt Grundstein für die kommenden Jahre

13 Millionen Live-Zuschauende über gesamtes Streaming-Angebot, 30 Prozent Steigerung zu 2020 +++ gamescom: Opening Night Live mit Steigerung der Live-Zuschauenden um mehr als 30 Prozent auf 5,8 Millionen bei erneut rund 2 Millionen gleichzeitig Zuschauenden +++ Anzahl der Co-Streams zur gamescom: Opening Night Live wächst um rund 25 Prozent auf 1.500 +++ gamescom: Awesome Indies Reichweite mehr als verdoppelt +++ gamescom 2021 wurde in mehr als 180 Ländern verfolgt +++ gamescom EPIX und Indie Arena Booth Online regten Community zum Mitmachen an +++ Über eine Million Besucherinnen und Besucher des gamescom-Steam-Festivals, 43 Prozent Steigerung zu 2020

Am 25. August 2021 startete die gamescom zum zweiten Mal in Folge 100 Prozent digital. Dabei baute das weltgrößte Event rund um Computer- und Videospiele auf den 2020er Erfolgen auf und konnte qualitativ wie quantitativ die Community und Partner überzeugen. Die umfassende Weiterentwicklung des Programms, der Shows sowie des Content-Hubs gamescom now trug dabei merkbar Früchte: 2021 sahen über 13 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer live das gesamte Streaming-Programm der gamescom und damit 30 Prozent mehr als im Vorjahr. Wie bereits im vergangenen Jahr wird die Gesamtzahl der Views in den kommenden Tagen erneut auf ein Vielfaches von diesem Wert steigen, da auch nach der Live-Ausstrahlung viele Fans die Inhalte schauen. 2021 war die Community durch neue Formate zudem besonders aktiv: Gemeinsam haben die Fans alle 30 Quests im Rahmen von gamescom EPIX gelöst, sodass die zahlreichen Preise im gamescom VAULT an Zehntausende Fans ausgeschüttet werden konnten. Bei dem interaktiven Spiel der Indie Arena Booth Online (IAB Online) haben 15.000 Spielende mitgemacht, 500 von ihnen haben sogar besonders viel Zeit im „Summer Camp of Doom“ verbracht und das höchste Level 50 erreicht. Zudem hat die Community insgesamt knapp 7.000 Euro für den gamescom forest gespendet und den Wald als Klimaprojekt damit weiter wachsen lassen. Die im Rahmen der gamescom 2021 präsentierten Spiele stießen auf besonders großes Interesse seitens der Community: Dieses Jahr besuchten über eine Million Fans das zum Event organisierte gamescom Festival auf Steam. Das entspricht einer Steigerung von über 40 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Dort konnten die Fans beispielsweise zahlreiche Spiele als Demos ausprobieren.

Felix Falk, Geschäftsführer des game - Verband der deutschen Games-Branche: „Die gamescom 2021 hat ganz auf die Kraft der Community gesetzt. Ob Co-Streams der gamescom: Opening Night Live, gemeinsame Quests bei gamescom EPIX oder auch unsere Spendenaktion für den gamescom forest: Die vielen Shows, Aktionen und der



gamescom
25.08. - 27.08.2021
www.gamescom.de

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Franz Peter Mann

Telefon

+49 221 821-2528

Telefax

+49 221 821-3544

E-Mail

F.Mann@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)

Oliver Frese

Herbert Marnier

Vorsitzende des Aufsichtsrats:
Oberbürgermeisterin Henriette
Reker

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

zentrale Content Hub gamescom now wurden weltweit millionenfach von der Community genutzt. Zudem haben wir in diesem Jahr besonders viele Interaktionsmöglichkeiten geschaffen, um die unvergleichliche Atmosphäre der gamescom auch digital zu erzeugen. Ich freue mich sehr, dass die gamescom 2021 mit ihren vielen Weiterentwicklungen so gut angekommen ist. Das macht sie zu einem großen Erfolg für uns und alle beteiligten Partner.“

Seite
2/4

Oliver Frese, Geschäftsführer und COO der Koelnmesse: „Ich bin wirklich begeistert, wie gut unser digitales Angebot auch dieses Jahr weltweit wieder von der Community angenommen wurde. In die Weiterentwicklung unserer Shows, unseres Content-Hubs gamescom now und unserer Kooperationen ist viel Herzblut vom ganzen Team und den vielen Partnern geflossen - das hat sich ausgezahlt. Die Zahlen sprechen für sich und wir haben als globales Digital-Event unsere Pole Position definitiv verteidigt. Damit sind wir in der besten Ausgangslage, um im kommenden Jahr mit einer hybriden gamescom 2022 die Community und die Industrie vor Ort in Köln sowie online noch erfolgreicher zusammenzubringen.“

Noch mehr Reichweite für AAA- und Indie-Games

Die 2020 von der Community sehr positiv angenommenen gamescom-Shows wurden für die gamescom 2021 nochmals optimiert. In diesem Jahr sahen über 13 Millionen Zuschauerinnen und Zuschauer live das gesamte Streaming-Programm der gamescom und damit 30 Prozent mehr als im Vorjahr. Zur Eröffnungsshow gamescom: Opening Night Live (ONL) schalteten dieses Jahr 5,8 Millionen Menschen ein, eine Steigerung von mehr als 30 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. In der Spitze verfolgten erneut rund 2 Millionen gleichzeitig Zuschauende die Show. Damit ist sie wieder eine der erfolgreichsten Gaming-Shows des Jahres weltweit. Auch qualitativ hat die Show überzeugt: Bildstarke Trailer zu AAA-Blockbustern wechselten sich mit längeren Gameplay-Sessions und tiefgehenden Interviews mit Studiogästen ab. So gab es Neuigkeiten zu über 30 heiß erwarteten Titeln. Das überzeugte auch Co-Streamerinnen und Co-Streamer überall auf der Welt, die auf ihren Kanälen die Show weiterverbreiteten und teilweise auch kommentierten: 2021 wurde die gamescom: Opening Night Live gleichzeitig in über 1.500 Co-Streams in unterschiedlichsten Sprachen weiterverbreitet. Das entspricht einer Steigerung von 25 Prozent im Vergleich zum Vorjahr.

Das 2020 gestartete Format gamescom: Awesome Indies legte bei der Reichweite auf über 500.000 Live-Zuschauende enorm zu und konnte damit mehr als eine Verdopplung verbuchen. Ein klares Zeichen, dass der Mix aus spannenden Indie-Enthüllungen bei der Community sehr gut angekommen ist. Zusammen mit der dem Indie Arena Booth Online und dem starken Wachstum beim Steam-Festival konnte die gamescom damit ihre Position als internationales Top-Event für unabhängige Entwicklerinnen und -Entwickler weiter ausbauen.

Digitales Format noch internationaler

Wie schon 2020 konnte die digitale gamescom 2021 erneut Fans aus über 180 Ländern auf dem Content-Hub gamescom now erreichen. Auch die diesjährigen Partner waren stark international geprägt, der Auslandsanteil belief sich auf 75

Prozent, eine Steigerung von 5 Prozentpunkten im Vergleich zu 2020. Bei der devcom fand sich Fachpublikum aus 87 Länder in den zahlreichen Workshops, Panels, Events und Matchmaking-Sessions - 2020 waren es noch 68 Länder.

Seite

3/4

Neues Community-Feeling und Gamification

Klares Ziel der 2021 ins Leben gerufenen Community-Aktion gamescom EPIX war es, die Community vor und während der Eventzeit noch stärker einzubinden, zu aktivieren und Vorfreude auf die gamescom auszulösen. Gemeinsam haben die Fans alle 30 Quests im Rahmen von gamescom EPIX gelöst, sodass die zahlreichen Preise im gamescom VAULT an Zehntausende Fans ausgeschüttet werden konnten. Die starke Beteiligung von Fans und Partnern zeigt den großen Erfolg bereits im ersten Jahr der Aktion.

Im virtuellen, interaktiven Multiplayer-Spiel der IAB Online konnten Fans mit einem eigenen Avatar die liebevoll gestaltete Welt erkunden und die zahlreichen vorgestellten Spiele der insgesamt 255 Indie-Entwicklerinnen und Entwickler kennenlernen. Insgesamt haben 15.000 Spielende mitgemacht, 500 von ihnen haben sogar besonders viel Zeit im „Summer Camp of Doom“ verbracht und das höchste Level 50 erreicht.

Starkes Online-Programm für Fachpublikum

Auch der gamescom congress fand als Europas führende Konferenz über die Potenziale von Computerspielen in einer digitalisierten Welt erneut rein digital statt. Über 35 Programmpunkte hinweg diskutierten 56 Expertinnen und Experten, exakt so viele Frauen wie Männer, die Potenziale von Computerspielen für Gesellschaft und Wirtschaft. Wie groß das Interesse war, zeigt die eindrucksvolle Zahl an Zuschauenden: Insgesamt haben über beide Fachkongresstage rund 118.000 Menschen das umfangreiche Programm verfolgt, so viel wie noch nie zuvor. Diese enorme Zahl an Zuschauenden konnte nicht zuletzt wegen der Unterstützung von Twitch als Partner der gamescom erreicht werden. Viele der Vorträge und Diskussionen können weiterhin auf gamescom now angeschaut werden.

Die devcom Developer Conference 2021 war digital ebenfalls erneut ein großer Erfolg und brachte abermals über 2.000 Fachbesucherinnen und Fachbesucher aus erstmals sogar 87 Ländern zusammen. Insgesamt boten mehr als 250 Referentinnen und Referenten spannende Vorträge, Panels und Fireside-Chats, und damit rund 50 Prozent mehr Content als im vergangenen Jahr. Das vielfältige Programm der Konferenz bot zudem auf Twitch über 55 Stunden Live-Streaming und wurde von rund 200.000 Menschen geschaut.

Die gamescom 2022 findet vom 24. bis 28. August in Köln und online statt.

Über die gamescom

Die gamescom ist das weltgrößte Event rund um Computer- und Videospiele und Europas größte Business-Plattform für die Games-Branche. 2021 fand die gamescom ausschließlich digital von Mittwoch, 25. August bis Freitag, 27. August 2021 statt. Veranstaltungen vor Ort in Köln fanden in diesem Jahr nicht statt. Die gamescom

wird gemeinsam von der Koelnmesse und dem game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. veranstaltet.

Seite
4/4

Koelnmesse - Global Competence in Digital Media, Entertainment and Mobility:

Die Koelnmesse ist international führend in der Durchführung von Messen in den Branchen Digital Media, Entertainment und Mobility. Messen wie die DMEXCO, gamescom, gamescom asia, INTERMOT und THE TIRE COLOGNE sind als weltweite Leitmesse etabliert. Die Koelnmesse veranstaltet nicht nur in Köln, sondern rund um die Welt auch in anderen Wachstumsmärkten, z. B. in China, Singapur und Thailand, Messen in diesen Bereichen - mit unterschiedlichen Schwerpunkten und Inhalten. Diese globalen Aktivitäten bieten den Kunden der Koelnmesse maßgeschneiderte Events in unterschiedlichen Märkten, die ein nachhaltiges und internationales Business garantieren.

Weitere Infos: www.koelnmesse.de/aktuelle-terme/alle-messen/#3

Anmerkung für die Redaktion:

Fotomaterial der gamescom finden Sie in unserer Bilddatenbank im Internet unter www.gamescom.de/bilddatenbank

Presseinformationen finden Sie unter www.gamescom.de/presseinformation

Bei Abdruck Belegexemplar erbeten.

gamescom bei Facebook:

<https://www.facebook.com/gamescom.cologne>

gamescom bei twitter:

<https://twitter.com/gamescom>

gamescom bei Instagram:

<https://www.instagram.com/gamescom/>

Ihr Kontakt bei Rückfragen:

Franz Peter Mann
Kommunikationsmanager

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln
Deutschland

Telefon: +49 221 821-2528
F.Mann@koelnmesse.de
www.koelnmesse.de