

Alle lieben Computerspiele

Für fünf Tage im August ist Köln die Computerspiele-Hauptstadt. Dann findet dort die Spielemesse Gamescom statt, die zu einem riesigen Event geworden ist. Vor allem Spieler über 50 tragen zum Wachstum der Branche bei.

Die **Schlange** auf dem Messegelände in Köln ist riesig. Tausende **Fans** warten vor und in der Halle, in der im August eine Woche lang die Computerspielemesse Gamescom stattfindet. Viele von ihnen sind für das Event wie die **Charaktere** aus den Computerspielen angezogen. Im zehnten **Jubiläum**sjahr 2018 kamen 370.000 Besucher, um die neusten **Trends** zu testen. Das ist ein neuer Rekord.

Für viele Besucher ist es das größte Glück, auf der Gamescom ihre Lieblingsspieler zu treffen und sogar mit ihnen **eine Runde zocken** zu dürfen. Einer der **angesagtesten** Spieler und ein Profispieler im **eSports**-Bereich ist Frederik Hinteregger. Für ihn ist das Zocken allerdings mehr als nur ein Hobby. „Wenn du Nationalligen spielst, kannst du bis zu 2000 Euro im Monat **machen**. Spielst du höher, wird es **fünfstellig**“, so der Spieleprofi.

Dabei hat die Spielebranche nicht nur junge Fans. Vor allem ältere Spieler tragen zum Wachstum bei. „Ein **Viertel** der Spieler sind 50 plus“, sagt Felix Falk von der deutschen Spieleentwicklungsbranche. Von inzwischen 2,2 Milliarden Spielern ist die ältere Generation die Zielgruppe, die am schnellsten wächst. Das ist vor allem so, weil man viele Spiele heute nicht nur an **Konsolen**, sondern auch mit dem Handy spielen kann.

Die meisten dieser Spiele kommen aus den USA oder aus Japan. Auch andere Länder wie Kanada haben begonnen, die immer wichtiger werdende Gaming-Industrie zu unterstützen. Ein Spiel in Deutschland zu entwickeln, ist allerdings noch etwa 30 Prozent teurer als in anderen Ländern, weiß Felix Falk. Damit auch Deutschland im Bereich Computerspiele an den Weltmarkt **anschießen** kann, hoffen Spiele-Entwickler auf eine **Förderung**. Sie wurde von den Politikern schon **angekündigt**.

*Autoren: Paul-Christian Britz/Anna-Lena Weber
Redaktion: Shirin Kasraeian*

Top-Thema mit Vokabeln

Begleitmaterialien

Glossar

Messe, -n (f.) – hier: eine Veranstaltung, auf der Firmen ihre Produkte vorstellen

Event, -s (n., aus dem Englischen) – die große öffentliche Veranstaltung

zu etwas bei|tragen – für etwas sorgen

Wachstum (n., nur Singular) – die Tatsache, dass etwas wächst oder sich vergrößert

Branche, -n (f., aus dem Französischen) – der Wirtschaftsbereich; der Geschäftsbereich

Schlange, -n (f.) – die lange Reihe von wartenden Menschen

Gelände, -n (n.) – hier: ein abgegrenztes Stück Land

Fan, -s (m., aus dem Englischen) – jemand, der etwas oder jemanden toll findet

Charakter, -e (m.) – hier: eine Figur aus einem Computerspiel

Jubiläum, Jubiläen (n.) – der Jahrestag von einem Ereignis, der besonders gefeiert wird

Trend, -s (m., aus dem Englischen) – eine Entwicklung in eine bestimmte Richtung

eine Runde – hier: so lange, bis ein Spiel zu Ende ist

zocken – hier umgangssprachlich für: spielen

angesagt – modern; beliebt

eSports (m., nur Singular, aus dem Englischen) – Abkürzung für: elektronischer Sport; der sportliche Wettkampf mit Computerspielen

Liga, Ligen (f.) – eine Gruppe von etwa gleich starken Sportmannschaften, die gegeneinander spielen; eine Spielklasse

machen – hier: verdienen

fünfstellig – so, dass eine Zahl fünf Ziffern hat

Viertel, -n (n.) – hier: 25 Prozent

Konsole, -n (f.) – ein Gerät, mit dem man Spiele am Fernseher spielen kann

an|schließen – hier: etwas erreichen

Förderung, -en (f.) – hier: die finanzielle Unterstützung

etwas an|kündigen – auf etwas hinweisen, das man bald machen wird