



Der Messekrieg

In Deutschland finden nächstes Jahr zwei konkurrierende Spielemessen statt. **Die Doppelung ist unnötig und gefährlich: Leipzig ausgedünnt, Köln hingeschludert, das befürchten Kritiker – und 2010 wandert die Messe womöglich ins Ausland ab.**

Auf den ersten Blick erscheinen vertrackte Situationen meist ganz einfach. Leipzig, seit sieben Jahren Austragungsort der hochgradig erfolgreichen Games Convention, wird für die stetig wachsende Videospiele-Messe zu klein. Deshalb muss sie in eine andere Stadt umziehen. Das leuchtet ein.

Aber dann offenbaren sich immer mehr Details, und auf einmal wird alles komplizierter. Da tauchen Zweifel an der Ausgangslage auf: Ist Leipzig wirklich ausgeschöpft? Da sind zwölf große Unternehmen, die über den Umzug entschieden haben, und viele kleine Firmen, die sich darüber ärgern. Da geht es um die Frage, wem die Messe gehört, es geht um

Entscheidungsmacht und Einfluss. Und da erscheinen manchen die Risiken des Standortwechsels größer als die Vorteile. Die Zukunft der wichtigsten westlichen Spielemesse (nur die japanische Tokyo Game Show ist größer) ist zum Politikum geworden, und gleichzeitig zum Prüfstein für die Eignigkeit der deutschen Spielebranche. Das Resultat ernüchtert: Die zwei Hauptlager liefern sich seit Monaten ein würdeloses Tauziehen, die Branche ist über die Messefrage tief gespalten. Nun wird Deutschland 2009 zwei konkurrierende Messen ausrichten. Und 2010 möglicherweise gar keine mehr.

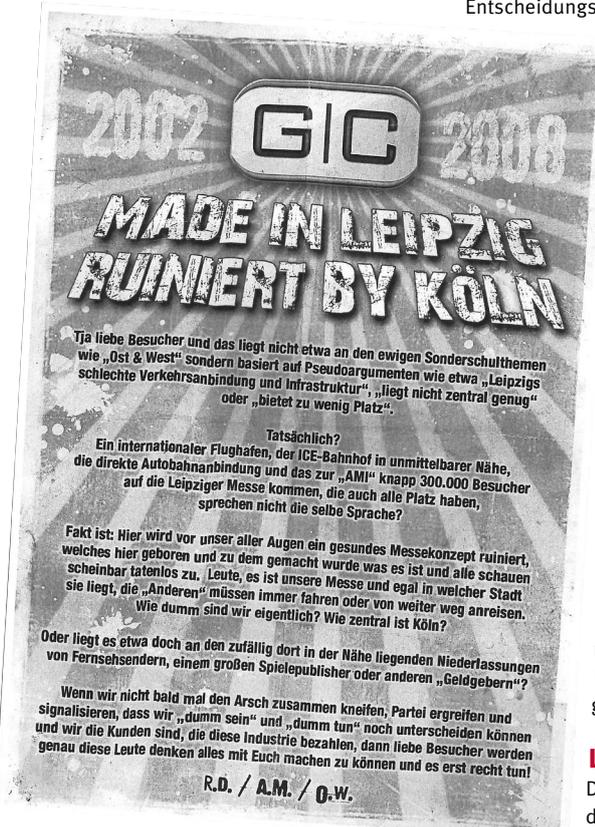
BIU, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. In ihm haben sich zwölf der größten deutschen Publisher zusammgefunden, um ihre Interessen zu bündeln, darunter Electronic Arts, Ubisoft, Microsoft und Nintendo. Gemeinsam, so rechnet der BIU vor, decken sie 80 Prozent des Umsatzes ab, der hierzulande mit Spielen gemacht wird. Im Gremium der Großen hegt man seit geraumer Zeit den Wunsch, die Messe vom eher provinziellen Leipzig in eine deutsche Metropole zu verlegen. Nach der Games Convention 2007 schien der Zeitpunkt zum Handeln gekommen, denn das Messewachstum blieb hinter den Erwartungen zurück: Statt der prognostizierten 200.000 Besucher kommen mit 185.000 nur geringfügig mehr als im Jahr davor, die Grenzen des Wachstums scheinen erreicht. Im Dezember 2007 treffen sich Vertreter der zwölf BIU-Unternehmen, um über die Zukunft der deutschen Spielemesse abzustimmen. Die Entscheidung, so heißt es kurz darauf, sei einstimmig getroffen worden: gegen Leipzig, für Köln. Tatsächlich gehen dem Votum heftige interne Debatten voran, zudem stehen mehrere Standorte zur Auswahl. Ein favorisierter Kandidat ist zumindest für einige Zeit Frankfurt; die Stadt scheidet aus dem Rennen, weil sie zum angepeilten Messezeitpunkt im September 2009 keine Kapazitäten frei hatte. Als der BIU Köln zum Austragungsort kürt, stimmen zwei der zwölf Verbandsmitglieder dagegen.

Köln: mit Zukunft

Offiziell sprechen gegen Leipzig vor allem Infrastruktur-Argumente. »Die Hotelkapazitäten wurden in Leipzig und Umgebung vollständig ausgeschöpft«, kommentierte der BIU in einer

Leipzig: zu eng

Die treibende Kraft hinter den Umzugsplänen ist der



Protest: Fans verteilen auf der Games Convention Flugzettel, die Spieler dazu aufriefen, für Leipzig Partei zu ergreifen.

Pressemeldung, zudem sei Leipzig »unterdurchschnittlich« an das internationale Flugnetz angebunden. In der Tat buchen erfahrene Firmen ihre Hotelzimmer für die Games Convention bis zu zwei Jahre im Voraus, denn in den Monaten vor der Messe ist in Leipzig jedes Bett belegt; vor allem für internationale Besucher entpuppt sich die Raumknappheit als unerwartete Hürde. Dem BIU fehlt in Leipzig zudem die strategische Perspektive. »Wir sind gezwungen, die Messe immer weiterzuentwickeln«, sagt der BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters. Er will neue Zielgruppen erschließen, vor allem unter Gelegenheitsspielern, und die Zahl der europäischen Fachbesucher erhöhen. »Das ist in Leipzig nicht zu erreichen.«

Bei der Messeleitung sieht man das naturgemäß anders. »Wir haben unsere Kapazitätsgrenze längst noch nicht erreicht«, sagt Wolfgang Marzin, Geschäftsführer der Messe Leipzig. In den Hallen existierten noch rund 25.000 Quadratmeter Puffer, zudem sei das Gelände bei Bedarf relativ schnell erweiterbar, spricht: Man könnte anbauen. Vier geplante Hotels in Leipzig würden 1.500 neue Betten bereitstellen. Und 2011 soll der Großflughafen Berlin-Brandenburg fertig werden, der dann nur eine ICE-Stunde entfernt von der Messe läge. Die Besucher-Stagnation von 2007 hat die jüngste Games Convention im August 2008 bereits revidiert: 203.000 Menschen waren nach Angabe der Messe Leipzig vor Ort, ein Zuwachs von rund 9 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Die Zahl der Fachbesucher stieg um knapp 20 Prozent auf 14.600. »Viele Bedenken des BIU wurden inzwischen ausgeräumt«, grollt Marzin, trotzdem halte der Verband »auf Gedeih und Verderb« an Köln fest.

Leipzig: wertvoll

Das Verhältnis zwischen den ehemaligen Partnern BIU und Messe Leipzig ist mittlerweile frostig. Vier Monate lang haben die zwei Parteien miteinander verhandelt. Theoretisch brauchen sie sich; zur Games Convention trugen beide maßgeblich bei: Die zwölf Software-



riesen des BIU stellen die imposanten Stände und wichtigen Spiele, die den Großteil des Publikums bislang nach Leipzig lockten. Die Messe wiederum besitzt nicht nur das über Jahre erlernte Organisations-Knowhow, sondern vor allem auch die Rechte an der Marke Games Convention. Es ist in erster Linie dieser Namenschatz, den der BIU gern bergen wollte. »Der BIU will eine Messe, die ihm gehört«, glaubt Stephan Reichart vom Bundesverband der Spieleentwickler G.A.M.E. Mit eigenen Namensrechten könnte die Vertretung der großen Publisher nicht nur ihren Einfluss festigen. Eine eigene Marke ließe sich zudem flexibler vermarkten, nach eigenem Ermessen ausbauen und unproblematisch an andere Standorte verlegen. Im Branchenverband brodelt es, seit die Leipziger die Marke Games Convention im Jahr 2007 ohne den deutschen Partner in den fernen Osten getragen haben: »Dass es die GC Asia geben wird, haben wir aus der Presse erfahren«, ärgert sich Olaf Wolters.

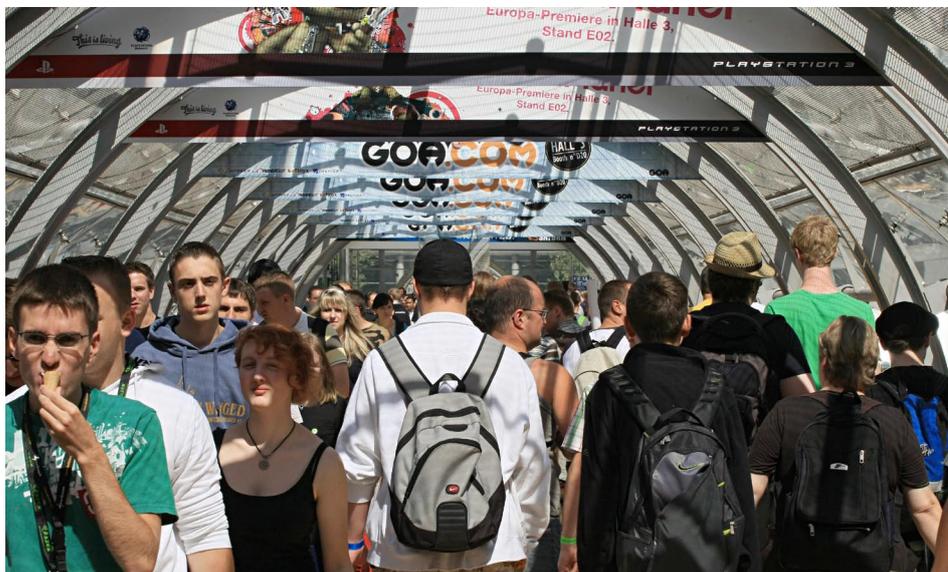
Köln: interessiert

Über die Namensrechte entzündete sich schließlich der Streit zwischen BIU und Messe Leipzig. »Wir wollten die Marke kaufen«, bestätigt Olaf Wolters. Man habe der Messe ein Angebot vorgelegt, »das den Wert der Marke widerspiegelt«. Allerdings hätten die Vorstellungen der Leipziger »um den Faktor 20« höher gelegen. Der Messe-Chef Marzin schäumt

umgekehrt, der BIU habe für die Markenrechte »einen lächerlichen Betrag« geboten. Auch der Plan, die Games Convention direkt nach Köln zu verlegen, zerschellte an den unterschiedlichen Vorstellungen der beiden Parteien. »Wir haben gesagt: Wenn der BIU alle Beteiligten hinter sich bringt – die Entwickler, die Publisher, die ausländischen Verbände, die Spieler –, dann sind wir bereit, die Games Convention an einem anderen Standort abzuhalten«, sagt Marzin. »Das ist abgelehnt worden.« Der BIU-Mann Wolters erinnert sich anders: »Wir haben der Messe Leipzig angeboten, die Games Convention in Köln auszurichten.« Letztlich habe man sich aber über die wirtschaftlichen und rechtlichen Rahmenbedingungen nicht einigen können.

Leipzig: erpresst

Seitdem eskaliert der Hahnenkampf. Im Februar 2008 kündigt der BIU an, in Zukunft eine eigene »europäische Leitmesse« auszurichten, unter neuem Namen: Gamescom soll das Branchentreffen heißen, in Anlehnung an die populäre Musikmesse Popkomm, die bis 2003 in Köln beheimatet war. Die Messe Leipzig ist an der Gamescom nicht beteiligt. Zur Games Convention im August lancieren die Leipziger den Vorwurf, der BIU versuche, die Stadt Leipzig zu erpressen. Denn die hat beste Chancen, 2009 den prestigeträchtigen, von der Bundesregierung ausgelobten Deutschen Spielepreis auszurichten – über dessen Vergabe wiederum der BIU mit zwei Partnern verbänden entscheidet. Es gäbe »in der Branche massive Bedenken, den Deutschen Computerspielpreis nach Leipzig zu vergeben, bevor die Standortdiskussion im Interesse aller Beteiligten zu einem Ende gekommen ist«, zitiert die Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ) aus einer E-Mail des BIU-Geschäftsführers Olaf Wolters an die Leipziger Stadtverwaltung. Die Messe Leipzig solle deshalb öffentlich erklären, in Zukunft auf weitere Spiele-Messen zu verzichten. In Leipzig versteht man das als unausgesprochene Drohung, den Spielepreis an eine andere Stadt zu vergeben. Als entsprechende Meldungen die Runde machen, dementiert Wolters umgehend; der Zusammenhang sei »konstruiert«, die Leipziger streuten Unterstellungen: »Die sind bei der Wahl der Mittel über das Ziel hinausgeschossen. Das war sehr unprofessionell«, schimpft der BIU-Chef. Wenige Tage später kreist über der Games Con-

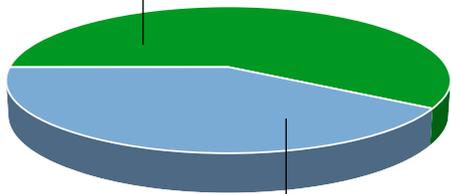


Vollgestopft: Vor allem am Wochenende quetschen sich **Besuchermassen** durch die engen Verbindungsröhren der Leipziger Messe.

Köln oder Leipzig?

2009 finden in Deutschland innerhalb von drei Wochen zwei Spielemessen statt, die Gamescom in Köln und die Games Convention in Leipzig. Auf der Gamescom dürften alle großen Firmen vertreten sein (Ubisoft, Sony, Microsoft, Electronic Arts etc.), auf der GC viele kleine. Wenn Sie nur eine dieser Messen besuchen könnten, welche wäre das?

Die Games Convention **59%**



Die Gamescom **41%**

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit rund 2.400 Teilnehmern



Untergegangen: Die ECTS in London (links) und die E3 in Los Angeles (rechts) waren die wichtigsten Branchenmessen ihrer Zeit.

vention ein Flugzeug, das ein Werbebanner für die Gamescom hinter sich herzieht, was nun wiederum die Leipziger in Rage bringt: »Das war eine ungewöhnliche Aktion«, urteilt der Messemann Marzin, »vom Stil her nicht in Ordnung.« Eigentlich hatten die beiden Parteien bis zum Abschluss der GC Kommunikationsstille zur Gamescom vereinbart. Hinter der Flugeinlage steckt die Messe Köln, der BIU weist die Verantwortung von sich: »Wir fanden die Aktion eher unglücklich.« Die Leipziger kontern zum Abschlusstag der Games Convention am 24. August mit der Bekanntgabe, auch 2009 eine Games Convention auszurichten. Das ist die Kampfansage an den BIU; mit einem Mal stehen Deutschland im Abstand von knapp drei Wochen zwei konkurrierende Spielemessen ins Haus. »Wir haben jetzt Wettbewerb«, kommentiert Marzin trocken.

Leipzig: ausgedünnt

Die Chancen der zwei Veranstaltungen sind von Anfang an ungleich verteilt. Denn mit dem BIU stehen zwölf der wichtigsten Spielefirmen auf Seite der Kölner. »Die Frage ist, ob das in Leipzig ohne die BIU-Unternehmen noch eine Games Convention sein kann«, stichelt Olaf Wolters. Die Leipziger kontern mit Zahlen. 90 Prozent der Aussteller und mehr als 80 Prozent der Besucher wünschten sich auch im Jahr 2009 eine Games Convention in Leipzig, ließ die Messeleitung in einer Blitzumfrage errechnen. Und jubelte in einer Pressemitteilung vorausseilend frech: »Gamesbranche bleibt 2009 in Leipzig!« Dabei wurde nach der Konkurrenzmesse in Köln nicht mal gefragt. Eine aktuelle Umfrage unter GameStar-Lesern zeichnet ein anderes Bild: Wenn sich die Spieler für eine der beiden Messen entscheiden müssten, dann gingen derzeit knapp 59 Prozent nach Leipzig. 41 Prozent votieren bereits für die Gamescom. Und die Lage der Kölner dürfte sich noch bessern, sobald sich weitere Aussteller für den Standort West entscheiden. »Eine Reihe von Firmen steht offiziell zu Leipzig, aber unter der Hand führen die ersten schon Verhandlungen mit Köln«, berichtet ein Branchenkenner. »Die werden Leip-

zig eiskalt den Rücken kehren.« Ohne wichtige Aussteller, unkt der Insider, werde die Games Convention 2009 kaum mehr als »ein Flohmarkt«. Für die Leipziger geht es entsprechend um alles oder nichts. Vermissen versuchen sie, Firmen aus der BIU-Allianz herauszuberechnen. »Die Entscheidungen fallen erst in Monaten«, orakelt der Messe-Geschäftsführer Wolfgang Marzin; verbindliche Anmeldungen für beide Messen stehen ab dem Frühjahr 2009 ins Haus. Bis dahin wollen die Leipziger um jede Firma kämpfen. Sie sind damit spät dran. »Die Leipziger haben sich strategisch nicht besonders schlau verhalten«, urteilt der G.A.M.E.-Geschäftsführer Reichart. »Sie hatten seit Februar Zeit, die Zukunft der Messe nach 2008 zu planen und Firmen an Bord zu holen.« Die Zeit verstrich ungenutzt. Reichart: »Wahrscheinlich wurde hier die Chance für eine GC 2009 bereits vergeben.«

Köln: riskant

Allerdings steht auch die Gamescom längst nicht auf sicheren Beinen. Mit der neuen Messe sind zahlreiche Risiken verbunden. Zum Beispiel, so kurios das klingen mag, der Messename. Das bisherige »Games Convention«

ist nur in Deutschland ein griffiger Titel, im englischsprachigen Ausland bedeutet der Ausdruck banal »Spielemesse«. Amerikaner & Co. nennen die GC deshalb seit jeher schlicht »Leipzig« – die Messe ist in den Köpfen fest mit der Stadt verschweißt. Diese Verbindung muss von Köln erst mal durchbrochen werden. Zudem ist die Rheinmetropole mit ihrem nur mittelgroßen Flughafen Köln-Bonn nicht wesentlich besser angebunden als Leipzig, internationale Gäste werden nach wie vor auf Zubringerflüge und Bahnreisen setzen müssen. Die Zahl vor allem der mittleren und kleineren Teilnehmer hängt zudem stark vom Preisgefüge ab. Die Messe selbst hat zwar unter der Hand schon signalisiert, dass die Kosten für Ausstellungsfläche nicht deutlich über denen in Leipzig liegen sollen. Aber die Lebenshaltungskosten in der Stadt übertreffen die der Sachsen-Metropole bei weitem, Hotelzimmer sind mitunter dreimal so teuer. Auch wenn das bereits vorgestellte Messe-Konzept der Gamescom mehr oder weniger 1:1 von dem der Games Convention abgekupfert ist, steht den Kölnern doch ein gewaltiges Organisationspensum bevor: »Das neue Team in Köln muss auf Anhieb das Niveau erreichen, das



Die Kölner Gamescom als Raubkopie: Unser Leser Jeff Meyer schickte uns diese Karrikatur.



Leipzig in sieben Jahren aufgebaut hat«, beschreibt Stephan Reichart den Anspruch.

Los Angeles: ruiniert

Die aktuelle Konstellation ist auch deshalb so brisant, weil sie frappant an das Schicksal zwei der ehemals größten Spiele messen erinnert. Die European Computer Trade Show (ECTS) in London war bis Ende der 1990er das wichtigste europäische Branchentreffen. 2003 scherte der britische Publisher-Verband ELSPA aus dem Bündnis mit dem Veranstalter CMP aus und veranstaltete eine eigene Messe, das European Games Network (EGN). Die ECTS, damals schon nah an der Bedeutungslosigkeit, gab zwei Jahre später auf. 2006 wiederholte sich die Geschichte in abgewandelter Form; diesmal war es der amerikanische Verband ESA, der die bis dato erfolgreiche Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles demontierte. Weil das Spektakel zu teuer und überlaufen war, probierte man es 2007 mit einem neuen Konzept, das die Publisher auf ein halbes Dutzend Hotels im Küstenörtchen Santa Monica verstreute. Die geschrumpfte Veranstaltung wurde zur Lachnummer; auch die flugs wieder nach LA verlegte Fortsetzung

in diesem Jahr verkümmerte auf lokalem Niveau. Wie schnell Erfolg und Ruhm verblasen können, muss dem deutschen Verband BIU also klar vor Augen stehen. Mit der Entscheidung, die gefestigte, international beliebte deutsche Leitmesse ruppig umzupflanzen, hat er sich dennoch auf gefährliches Eis begeben. Das ist schon deshalb riskant, weil andere Standorte in Europa seit längerem nur darauf warten, dass die Deutschen Schwäche zeigen. Die großen Metropolen London und Paris, deren Namen immer mal wieder kursieren, sind dabei nicht mal erste Wahl. Viel attraktiver erscheint manchen Firmenbossen das glamouröse Cannes, in dem alljährlich die telegenen Filmfestspiele stattfinden. An deren Glanz würden sich viele gern anhängen. Aber auch Madrid, Brüssel und Amsterdam gelten als durchaus chancenreiche Alternativen. Sie alle beobachten die Geschehnisse in Deutschland und die Gamescom 2009 mit großer Spannung. Falls sie floppen sollte, stehen die europäischen Erben schon in den Startlöchern.

Leipzig: beliebt

Am meisten – und das ist nicht ohne Ironie – hängt für die zwölf Branchenriesen des BIU

nun ausgerechnet an den kleineren Firmen. Denn die dürften über den Erfolg der Gamescom entscheiden. »Eines der großen Risiken ist, dass kleine Unternehmen nicht teilnehmen«, glaubt Stephan Reichart, der mit seinem G.A.M.E.-Verband an die 90 solcher Firmen vertritt. »Kleine Unternehmen bringen Leben in die Messe und ausgefallene Ideen mit. Ohne sie verliert die Veranstaltung stark an Attraktivität.« Die Branchen-Benjamins sind derzeit nicht sonderlich gut auf den BIU zu sprechen. Die meisten von ihnen wären lieber in Leipzig geblieben. Die Entscheidung für Köln traf der Verband der Großen über ihre Köpfe hinweg. »Wir wurden nicht gefragt«, murrte Reichart. Er hätte sich offene Informationsveranstaltungen im Vorfeld gewünscht. »Der BIU hat die Chance verpasst, die Branche kommunikativ einzubinden. Das war kurzsichtig.« »Man kann leider nicht immer alle Unternehmen involvieren«, antwortet der BIU-Chef Wolters kühl. Dennoch ist ihm die Notwendigkeit klar, die deutsche Branche von Köln zu überzeugen, und das möglichst schnell: »Wir werden konstruktiv an die Kollegen herantreten.« Reichart fordert für die G.A.M.E.-Mitglieder ein Mitspracherecht in Köln. »Wir wollen aktiv mitgestalten und sind bereit, dafür auch Verantwortung zu übernehmen.«

Köln: unausweichlich

Bei allen Cassandra-Rufen – an der Gamescom dürfte 2009 wohl kein Weg vorbei gehen. »Wir müssen dorthin, wo die beste Show stattfindet, und das scheint in Köln zu geschehen«, sagt Stephan Reichart. Sein Verband G.A.M.E. will noch dieses Jahr eine Empfehlung an die Mitglieder aussprechen, entweder für Köln oder für Leipzig. Denn: »Es ist unsinnig, Mittel in zwei Messen zu investieren.« Sein Kollege Olaf Wolters wirbt um Vertrauen: »Wir würden den Aufwand nicht betreiben, wenn wir nicht überzeugt wären, dass die Gamescom in Köln ein Erfolg wird.« Und schließt eine Mahnung an: »Wenn sich nicht alle hiesigen Unternehmen engagieren, dann wird es mittelfristig schwer werden mit einer deutschen Messe.« Der Ruf richtet sich auch an die eigenen Reihen. Denn einigen Firmen gelten große Messen mittlerweile als Auslaufmodell. Das BIU-Mitglied Nintendo zum Beispiel war auf der Games Convention 2008 nicht dabei; es setzt stattdessen auf so genannte »Roadshows«, kleine Veranstaltungen in wechselnden deutschen Städten. Auch dem neuen Branchen-Giganten Activision Blizzard wird Interesse an diesem Konzept nachgesagt. Dessen Europa-Chefin Xochilt Balzola-Widmann deutete dem Branchendienst GamesMarkt kurz nach der GC eine »neue Form der Präsentation unseres Produktportfolios« an. Der Leipziger Messemann Marzin verteilt jedenfalls schon mal die Verantwortung: »Wenn Deutschland die Messe verlieren sollte«, sagt er düster, »dann hätte das ausschließlich der BIU zu verantworten.« Und fügt für den Fall der Fälle vorsorglich an: »Falls es in Köln Probleme geben sollte, stehen wir zur Verfügung.«



Position bezogen: Einige Unternehmen schlugen sich **demonstrativ** auf die Seite der Leipziger.