

31 号 / 2016 年 8 月，科隆

科隆国际游戏展再次吸引到约 34.5 万观众

- 来自 97 个国家的约 34.5 万名观众（其中包括 3.05 万专业观众）在科隆展会现场感受了全球规模最大的电脑和电子游戏盛会
- 科隆国际游戏周吸引到 50 万余名观众前往
- 新的纪录：共有来自 54 个国家的 877 家企业参展（比上届增长了 9%）
- gamescom 大会：多样化的项目让参与方折服
- 展会参与方对强化的安保措施赞不绝口

今年展会的主题是“新维度中的英雄们”，来自 97 个国家（2015 年为 96 个国家）的约 34.5 万名观众于 2016 年 8 月 17 日至 21 日在科隆展会现场参与了全球规模最大的电脑与电子游戏盛会。共有来自 54 个国家（2015 年为 45 个）的 877 家企业（比去年增长了 9%）参与了展示，参展商数量创下了历史新高。其中德国以外的参展商占 68%（2015 年为 65%），也达到了一个新的高峰。今年由于调整了对专业观众的条件要求，因此专业观众的数量共计达到了 3.05 万。其中德国以外专业观众的份额为 53%（去年为 52%）。除气势恢弘的游戏预演外，今年的展会还在现场和科隆城内推出了大量配套活动，包括科隆国际游戏周、与 gamescom 同行活动、gamescom 城市节以及其他在展会现场附近举办的活动，共吸引到 50 万余名观众涌入科隆。

2016 科隆国际游戏展因顶级参展商的多元化而令人折服。观众非常欣喜地看到了最新的硬件、成百上千的游戏首发仪式与多个大手笔制作的游戏，包括单机游戏、电子游戏，再到线上游戏与手机游戏。今年的首要潮流主题 VR、电子竞技与“让玩家担当设计者”在整个科隆展厅得到了完美呈现，为游戏玩家们带来了绝妙的体验。除参展商的展台外，由德国联邦交通与数字化基础设施部（BMVI）赞助的社交媒体舞台，cosplay 部落、亲友区、校园区以及大量室内室外活动也带来了绝佳的娱乐体验。

今年展会展出面积共计 19.3 万平方米，其中商务区位于 2 号、3.2 号以及 4 号展厅，娱乐区位于 5 号至 10 号展厅。今年的主宾国则是土耳其。

科隆国际展览有限公司总裁兼首席执行官格拉德·博森先生 Gerald Böse 表示：“科隆国际游戏展是欧洲电脑与电子游戏业最重要的商业平台。参展商数量 9% 的增长

**gamescom**

科隆国际游戏展

2016年08月17-21日

www.gamescom-cologne.cn

项目联系人

潘容 (Ms. Grace Pan)

电话

+ 86 10 65907766 - 715

传真

+ 86 10 65906139

g.pan@koelnmesse.cn

媒体/观众联系人

欧亚 (Ms. Amikko Ou)

电话

+ 86 10 65907766 - 751

传真

+ 86 10 65906139

amikko.ou@koelnmesse.cn

科隆展览中国有限公司
北京东三环北路 8 号
亮马河大厦 2 座 906 室
100004

电话: + 86 10 6590 7766

传真: + 86 10 6590 6139

info@koelnmesse.cnwww.koelnmesse.cn

以及参展商队伍的日益国际化巩固了展会的领导地位，给人们留下了深刻的印象。展会现场共有来自 97 个国家的 34.5 万观众，且科隆国际游戏周也吸引到了 50 万余名观众，他们在展厅和科隆城里都能够体验到计算机与电子游戏。”

与安保部门协调采取的安保措施也受到了展会参与方的好评。安检工作进行顺利，并且此前宣布的目标也得到了全方位的实现，即满足展会参与方对于加强安保的需求、同时让科隆国际游戏展成为全球无极限的独特盛会。“稳定的观众数量表明今年来自全球的游戏迷们对我们给予了相当大的信任，” 博森先生如是说道。

展会赞助单位德国游戏产业协会（BIU）董事总经理 Maximilian Schenk 博士表示：“今年的科隆国际游戏展令人难忘，证明了其不只是一次电子游戏展会，而是一场 360 度全方位展示未来数字化娱乐的盛会。游戏是我们这个时代顶尖的媒介，因此，越来越多来自政界、商界以及社会其他各界的合作方与贵客纷纷来到展会，体验并探讨媒介、经济与社会的数字化。国内参展商数量的增长，尤其是国际参展商数量的增长，突显出科隆国际游戏展在国际上的重要性，体现出其是欧洲游戏业最重要的商业平台。”

最优质的科隆国际游戏展大会 gamescom Congress

科隆国际游戏展大会是一项优质的大会项目，融合了来自其他行业的众多合作方，从而突显出其作为一个对话平台的作用，同时提供了各种主题，供观众之间进行广泛的交流。今年大会的格言是“未来正在上演”，并细分为知识、商业、应用交互技术（APITs）、法律以及生活五大次级主题，因此能够同时为游戏业的专业人士和来自其他行业的观众提供独特的论坛，就电脑与电子游戏进行专业的交流。“2016 科隆国际游戏展大会反响非凡，其已超越了游戏业本身，切实成为了一个以多样化主题的数字游戏为中心的集中对话平台，” 科隆国际展览有限公司首席营运官卡塔琳娜·克里丝蒂娜·哈玛 Katharina C. Hamma 如此评价道。同时她还表示 2017 年将继续推行此活动。

2016 科隆国际游戏周：完全以游戏为导向

2016 科隆国际游戏周已于 2016 年 8 月 15 日随着欧洲游戏开发者大会（GDC Europe）的召开而开幕。今年 8 月的游戏周（2016 年 8 月 15 日至 21 日）期间在科隆大教堂推出的重生娱乐（RESPAWN）活动、视频日（VideoDays）活动以及首次亮相的项目“silent.MOD”活动再次让科隆成为了数万人的聚集地。gamescom 城市节为科隆国际游戏周划上了圆满的句号。今年的城市节将 15 万观众吸引到了科隆市中

心。Hohenzollernring 大街、鲁道夫广场（Rudolfplatz）、 St. Aposteln 广场以及新市场（Neumarkt）处处洋溢着迷人的氛围，有音乐、街头美食、游戏与娱乐等各类活动。约 30 个乐队与艺术家在四个舞台上的表演、40 多家国际化街头美食供应商、各种以“移动性”为主题的娱乐信息节目以及无数大大小小的游戏站再次为科隆城营造出浓厚的节日气氛，为观众提供了畅快的体验。

2016 年科隆国际游戏展的相关数据：

观众人数：

2016: 345,000

2015: 345,000

专业观众人数：

2016: 30,500

2015: 33,200

国际观众的国家数：

2016: 97 个国家

2015: 96 个国家

参展商总数*：

2016: 877

2015: 806

*共有 877 家参展企业，其中德国参展商 272 家，外加 11 家德国代理公司；德国以外国家参展商 589 家，外加 5 家德国以外国家代理公司。

国际参展商所占比重：

2016: 来自 53 个国家，德国以外的参展商占总参展商数量的 68%

2015: 来自 45 个国家，德国以外的参展商占总参展商数量的 65%

展厅面积（含会议区）：

2016: 19.3 万平方米

2015: 19.3 万平方米

参加 gamescom 城市节的观众总数：

2016: 150,000

2015: 150,000

Page
4/4

2017 年科隆国际游戏展拟于 8 月 22 日至 26 日在科隆隆重举行。