

Dax	5332,14	-28,52	Euro Stoxx	2638,13	-16,61
M-Dax	6204,36	+26,42	Nikkei	10 356,83	+191,62
Tec-Dax	673,19	-0,47	Dow-Jones	9 171,61	+17,15

Die neue Heimat für Flieger und Feenfänger

MESSE Auf der ersten Games-Convention Online herrscht unter den Ausstellern Aufbruchstimmung.

VON GITTA KEIL, DPA

LEIPZIG. Ob in einer Zauberer-Gilde oder einem Mafia-Clan, als Team von Kampfpiloten oder in einer Liga mit Sportskameraden – der Spaß am Spiel ist für immer mehr Computerspieler umso größer, wenn sie ihn mit anderen teilen können. Millionen sind es mittlerweile, allein in Deutschland. Entsprechend erwartungsvoll blickt die Messe Leipzig auf ihren jüngsten Ableger: Am Freitag hatte die weltweit erste Messe speziell für Online und Mobile Games Premiere. Mit 74 Ausstellern aus 8 Ländern und 150 Spielen will Leipzig mit der Games Convention Online GCO mit neuem Konzept und auf bescheidenem Niveau durchstarten, nachdem der Branchenverband BIU mit der großen Computerspiele-Messe nach Köln gewechselt ist. Gerade mal eine Messehalle füllen die Spiele-Anbieter, einen Gutteil der Ausstellungsfläche belegt Südkorea als Partnerland der Messe. Die Bundeswehr macht Berufswerbung. Die Messe dauert bis Sonntag.

Unmittelbar nach der Öffnung war die Resonanz noch verhalten. „Es könnte mehr sein“, sagte eine junge Besucherin im Fantasy-Kostüm und meinte Anbieter und Besucher gleich-

maßen. „Wir hoffen auf das Wochenende“, sagte ihre Freundin.

Auch Messe-Chef Wolfgang Marzin erwartet vor allem für Samstag mehr Andrang. Er hofft auf 50 000 Besucher. „Aber es ist das erste Mal. Da weißt du gar nichts“, sagte er. Vor allem will er den Neuling nicht an der Rekord-Games-Convention des Vorjahres mit mehr als 200 000 Besuchern messen lassen. „Online wird sich schon entwickeln“, prognostizierte er mit Blick auf den boomenden asiatischen Markt. Ein wenig ist das Gelingen der GCO wohl auch eine Prestigefrage, nachdem die Spielebranche im August unter dem Namen gamescom in Köln zusammenkommt.

„Wir haben unseren Umsatz von Jahr zu Jahr jeweils verdreifacht und peilen für 2009 einen dreistelligen Millionenbetrag an.“

HEIKO HUBERTZ, CHEF DES BROWSERGAME-PORTALS BIGPOINT

Um die Spiele-Angebote hat die Messe ein pralles Begleitpaket geschnürt: Das Deutschlandfinale der World Cyber Games wird in Leipzig ausgespielt, Talente zeigen ihre kreativ gestalteten PC-Gehäuse, Workshops geben Tipps zum Kreieren von Avataren. Teil des neuen Konzepts sind die Communities. Den virtuell vernetzten Spielern bietet Leipzig einen realen

Treffpunkt und den Anbietern die Möglichkeit zur Kundenpflege.

Für den Chef des weltgrößten Browserportals Bigpoint, Heiko Hubertz, ist die Kontaktpflege zu den Gamern ein Hauptgrund für die Messe-Teilnahme. Communities als soziale Netzwerke und Marktfaktor sind unter anderem auch das Thema einer begleitenden Konferenz zum Markt der Online und Mobile Games. „Das ist ganz klar der Zukunftsmarkt“, so Hubertz. Bigpoint stellt in Leipzig das Echtzeit-Action-Spiel Poisonville vor. Für Hubertz passt das Konzept der GCO für die Branche. Und sein Modell rechnet sich: „Wir haben unseren Umsatz von Jahr zu Jahr jeweils verdreifacht und peilen für 2009 einen dreistelligen Millionenbetrag an.“ Pro Tag gebe es bei Bigpoint 200 000 neue Registrierungen. Weltweit sind derzeit 75 Millionen Nutzer registriert.

An den drei Messtagen bietet die GCO ein pralles Programm für Gamer und Fachpublikum gleichermaßen. Daheimgebliebene können – dem Charakter der Messe entsprechend – Teile des ausgestellten Spieleangebotes online nutzen. Die 40 000 Quadratmeter Ausstellungsfläche bieten zudem einen realen Treffpunkt für mehrere Tausend vernetzte Online-Spieler, deren Communities das eigentliche Herz der Branche bilden.

Im Gegensatz zu den erfahrenen Gamern richtet sich der Bereich „Online4Family“ mit zahlreichen Info-Veranstaltungen an Eltern, Pädagogen und Anfänger.

UNGLAUBLICHE WACHSTUMSRATEN

► **Online-Spiele** sind in der Computerspielbranche Nebendarsteller. Doch die Aussichten werden rasch besser: Das Marktforschungsunternehmen PWC prognostiziert der Branche in Deutschland für 2009 rund 170 Millionen Euro Umsatz – ein Plus von 18 Prozent.

► **Rund zehn Millionen Deutsche** haben laut dem Hightech-Branchenverband BITKOM schon einmal online gespielt – und blieben meistens dabei.

► **Türöffner** ist dabei „World of Warcraft“, ein Online-Rollenspiel, bei dem täglich tausende Deutsche durch eine virtuelle Fantasiewelt ziehen, Orcs oder

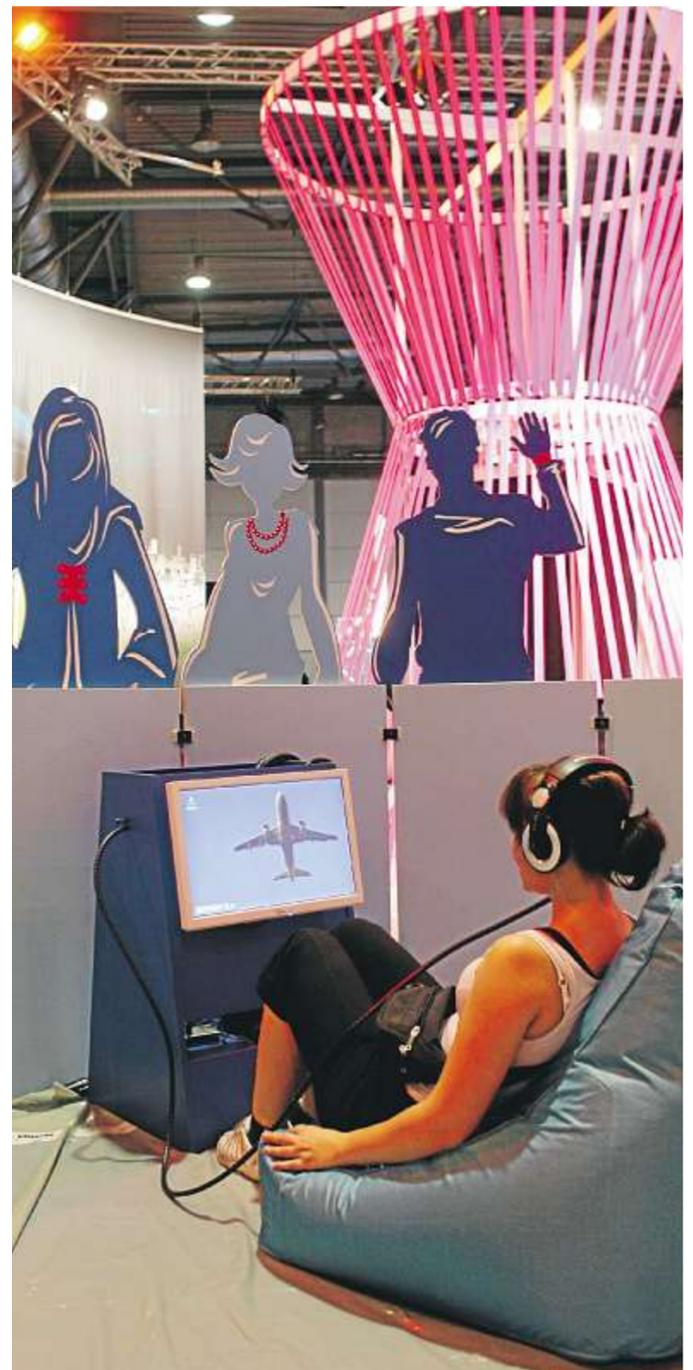
Untote verprügeln und versuchen, möglichst viele Missionen zu erfüllen. Hersteller Blizzard macht mit Verkauf und Abgebühren pro Jahr weltweit mehr als eine Milliarde Dollar Umsatz.

► **Die Masche der Hersteller** ist dabei häufig ähnlich: Nutzer können kostenlos als Piraten, Elfen oder Raumfahrer die virtuellen Weiten erkunden, „free to play“ genannt. Kleine Geldbeträge werden erst fällig, wenn die Spieler ihrer Figur Extras wie zusätzliche Waffen spendieren oder komfortablere Funktionen nutzen wollen. Für den Geschäftserfolg sei die Pflege der Communities entscheidend, also ob der Hersteller es

schaft, aus den Spiele-Nutzern eine Gemeinschaft zu formen.

► **Denk- und Strategiespiele** sind laut BITKOM am beliebtesten, auch der kurze Zeitvertreib mit Kreuzworträtseln und Sudokus kommt gut an.

► **Die Zukunft** ist klar auf mehr Action und Qualität auf den Monitoren ausgerichtet – schnellere Internet-Verbindungen und bessere Browser machen es möglich. Hersteller Bigpoint etwa verspricht für sein neues Spiel „Poisonville“ eine „3D-Welt in einer Qualität, wie sie bisher nur bei klassischen Konsolentiteln möglich war“.



Gemeinsam, aber nicht miteinander: Computer-Nutzer in einem Spiel zusammenbringen wollen die Aussteller der Games Convention Online. dpa

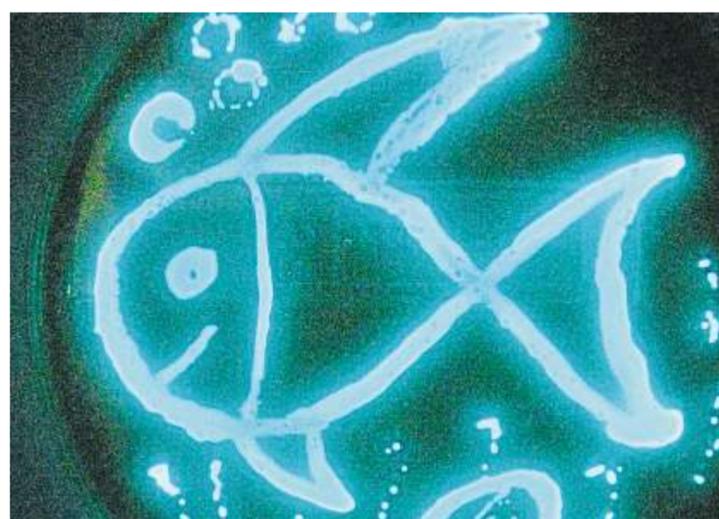
Der große Erfolg des „Kleinen Leuchtlabors“

EXISTENZGRÜNDER Set zur Züchtung von Bakterien bringt Regensburgern den Sieg beim 5-Euro-Business-Wettbewerb.



REGENSBURG. Mit einer zündenden Idee haben zwei Absolventen der Uni Regensburg den 5-Euro-Business-Wettbewerb für Existenzgründer gewonnen. Die Diplom-Biologen Silvia Schmid und Bastian Herzog vom Lehrstuhl für Mikrobiologie erschufen für den vom Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft, der High-Tech-Offensive Bayern, dem GründerRegio und dem bayerischen Wirtschaftsministerium ausgetragenen Wettbewerb ein „Kleines Leuchtlabor“.

Mit dem von ihnen zusammengestellten Set können Schulklassen und interessierte Hobbyforscher leuchtende Bakterien züchten. Die beiden Biologen setzten sich mit ihrer Geschäftsidee gegen eine harte Konkurrenz durch. Der Einfall kam Schmid und



Mit Leuchtbakterien kann man sogar schreiben: Anschauliches Lernen im naturwissenschaftlichen Bereich ist gerade für jüngere Schüler interessant.

Herzog bei einem Versuch während ihres Biologie-Studiums bei Prof. Dr. Reinhard Wirth. Mithilfe des Leuchtlabors können Schulkinder viel über Bakterien, den richtigen, sterilen Umgang damit sowie über mögliche Anwendungsgebiete lernen.

Leuchtbakterien werden beispielsweise in der Industrie eingesetzt, um Aussagen über die Wasserqualität zu treffen: Büßen die Bakterien ihre

Leuchtkraft ein, ist das Wasser möglicherweise mit Schadstoffen belastet. Mit dem Gewinn des 5-Euro-Business-Wettbewerbs haben die Absolventen einen wichtigen Schritt hin zur Vermarktung der Geschäftsidee gemacht.

Eine der wesentlichen Zielsetzungen des Wettbewerbs ist es, Studierende zu motivieren, sich mit dem Thema Existenzgründung auseinanderzusetzen. Studenten und junge Hochschul-



Die Gewinner: Silvia Schmid und Bastian Herzog. Fotos: Uni Regensburg

Absolventen können dabei in einer realen wie spielerischen Situation erste Praxiserfahrungen sammeln und so ihre beruflichen Perspektiven nach dem Studium erweitern. Die Wettbewerbssieger Silvia Schmid und Bastian Herzog werden am Sonntag, 2. August, ab 18 Uhr im BR zu sehen sein. (cl)

→ Mehr zum Laborset im Internet auf www.leuchtlabor.de

Audi bremst nur leicht

BILANZ 697 Millionen Euro Gewinn im ersten Halbjahr

INGOLSTADT/MÜNCHEN. Audi hat im ersten Halbjahr trotz weltweit schwächelnder Absatzmärkte nur leicht an Fahrt verloren. Wie die Ingolstädter am Freitag in Ingolstadt mitteilten, sank der Umsatz im Vergleich zum Vorjahreszeitraum von 17,4 auf 14,5 Milliarden Euro. Das Ergebnis vor Steuern ging von 1,4 Milliarden auf 994 Millionen Euro zurück. Unterm Strich verdiente Audi 697 Millionen Euro. Finanzvorstand Axel Strotbek gab sich damit zwar zufrieden, warnte aber, die zweite Jahreshälfte werde nicht leicht. Die Planungen für das Gesamtjahr bestätigte er aber. So soll der Absatz 2009 um rund zehn Prozent auf etwa 900 000 Fahrzeuge sinken. Das operative Ergebnis soll deutlich positiv ausfallen. In den ersten sechs Monaten kam Audi auf einen operativen Gewinn von 823 Millionen Euro nach 1,3 Milliarden vor einem Jahr. Audi stand damit aber deutlich besser da als beispielsweise der Stuttgarter Konkurrent Daimler. Der hatte in seinem Pkw-Geschäft im ersten Halbjahr 2009 einen operativen Verlust von 1,46 Milliarden Euro eingefahren. (dpa)