

## SONY VS. MICROSOFT

### Viel Vorsicht bei neuen Konsolen

Seit Jahrzehnten ist die Welt vieler Videospielespieler in zwei große Lager gespalten: Entweder man zockt auf Sonys Playstation, oder man hält Microsofts Xbox die Treue. 2020 gilt als besonderes Jahr, kündigten doch beide Konzerne neue Geräte an. Spannend ist, dass bis dato weder Marktstart noch Preis bekannt gegeben wurden. Microsoft ließ nur wissen, dass die neue Xbox „im November“ erscheinen wird, Sony sprach in Sachen Playstation 5 gar nur von „Ende 2020“. Vor allem in der heiklen Preisfrage will aber keiner den ersten Schritt tun.

Wie dem auch sei. Während sich Sony und Microsoft überraschend verschlossen zeigen, hat Nintendo leicht lachen. Zwar brachte man die hauseigene Konsole „Switch“ bereits 2017 neu auf den Markt – schon damals technisch „angestaubt“, wie böse Zungen behaupten –, dafür landete der Konzern mit „Animal Crossing“ den Spielehit der letzten Monate schlechthin.



Microsoft setzt heuer auf die Xbox Series X

MICROSOFT

## Ein turbulenter Höhenflug

Die global bedeutendste Computerspielmesse findet heuer erstmals virtuell statt. Debattiert wird über die Branche als Krisengewinner, ein Gigantenduell und österreichische Fußabdrücke.

Von Markus Zottler

Schrill. Laut. Rappelvoll. So kennt man die Gamescom eigentlich. Also jene gigantische Spielemesse, die einmal im Jahr in Köln stattfindet, als Taktgeber einer gesamten Branche fungiert und gerne einmal bis zu 370.000 Besucher in

die Domstadt lockt. Heuer ist alles anders.

Erstmals geht die gestern eröffnete und bis Sonntag dauernde Gamescom ausschließlich virtuell über die Bühne. 300 Partner konnten die Organisatoren an Bord holen, versprochen wird Bewährtes. So sollen besonders viele „große“ Titel, auf die Fans bereits lange warten, angekündigt werden. Zum Potpourri der Messe gehören aber längst auch digitale Lernangebote, „Serious Games“ – also Spiele, die ernste Inhalte spielerisch vermitteln – und das besonders stark wachsende Segment des E-Sports.

Wachstum ist überhaupt ein gutes Stichwort für eine Branche, die selbst in Krisenzeiten zulegt. Geschlossene Schulen, verstärktes Homeoffice und ein breiter Lockdown ließen die Nutzungszahlen stark steigen. „Die Gaming-Industrie zählt ganz klar zu den Gewinnern der Krise“, heißt es von Olaf May, Präsidiumsmitglied beim gewichtigen Digitalverband Bitkom. Dabei stechen vor allem mobile Spiele ins Auge. So wurden laut Zahlen von Kryptoszene.de in Googles Play Store zwischen April und Juni um 51,2 Prozent oder 4,2 Milliarden mehr Mobile Games heruntergeladen als im Jahr davor.

Trends, von denen auch Österreichs Computerspiellandschaft profitiert. 90 heimische Entwicklerstudios erzielten im Vorjahr 24,1 Millionen Euro Umsatz, über einen Betrachtungs-

Flight Simulator: mit österreichischer Beteiligung. Rechts: Figuren aus Fortnite

MICROSOFT, EPIC

## NACHRICHTEN

### LAUT IFO-PROGNOSE POSITIVE SIGNALE

#### Trendwende am deutschen Arbeitsmarkt

„Auf dem deutschen Arbeitsmarkt steht eine Trendwende bevor“, so Ifo-Experte Klaus Wohlrabe. „Nachdem in den vergangenen Monaten Entlassungen liefen, sind nun erste Signale für Neueinstellungen

sichtbar.“ Das Beschäftigungsbarometer kletterte im August demnach um 2,2 auf 95,4 Punkte, das ist der höchste Wert seit einem halben Jahr. Weiterhin wollen aber mehr Betriebe Stellen abbauen als neu schaffen.

### BRAUUNION KAUFT ZU

#### Fohrenburg-Übernahme mit Auflagen

Die Bundeswettbewerbsbehörde gibt unter Auflagen die Mehrheitsübernahme der Vorarlberger Brauerei Fohrenburg durch die Brauunion frei. So sollen unter anderem Rabattaktionen der Brauunion in den

nächsten drei Jahren überwacht werden, zudem wird die Brauunion (u. a. Gösser, Zipfer, Puntigamer, Villacher, Kaiser, Schwechater) in den nächsten fünf Jahren keine andere österreichische Brauerei kaufen.