

LU-CIX's Online Gaming Forum

Gaming-Community wächst und wächst...

und mit ihr ein Wirtschaftszweig in Luxemburg, im Herzen der Community, begrüßt neue Firmen dieser Community mit offenen Armen: Online-Gaming ist das Zauberwort der Stunde - unter anderem bei Bigpoint. Und es heißt „Spielspaß ohne Limit“, das Unternehmen. „Der große Vorreiter unserer Online-Games: Du spielst direkt in Deinem Browser (z.B. Firefox oder Internet Explorer). Ohne Downloads oder Installation steht bei unserem großen Bigpoint-Portal der Spielspaß im Vordergrund. Tauche ab in die Welt der Online-Games und erlebe Abenteuer mit tausenden Mitglie-
 dern aus aller Welt.“

Kabam-Spiele als Renner

Auch Kabam-Spiele (Europazentrale mittlerweile in Luxemburg) werden beispielsweise aktuell vor allem über dem sozialen Netzwerk Facebook gespielt. In der Community kann man sich zum Spielen verabreden, Freizeitanzeiten schmieden und vieles mehr. Weltweit gibt es Millionen Kabam-Spieler, alleine auf Facebook. Bekannt vor allem die Spiele Dragons of Atlantis, Glory of Rome und Global Conquest. Kingdoms of Camelot wurde im Jahr 2010 dem renommierten IGN-Newsletter Review-Netzwerk zum Spiel des Jahres 2010 gewählt. Besonders stolz ist Kabam auf den bevorstehenden Start ihres brand-

neuen Spiels „The Godfather: the Five Families“, basierend auf dem klassischen Film von Francis Ford Coppola. Und mit einem interessanten Online-Game werden Informationen über Produkte und Marken spielerisch kommuniziert und dem Nutzer auf interaktive Weise nahe gebracht. Die Rezeption von Informationen zu Produkt und Marke steigt durch die spielerische Umsetzung deutlich - ein nicht zu unterschätzender Markt.

Gestern wurde in den Hallen von RTL Luxemburg unter der Federführung von LU-CIX (als der kommerzielle Internet-Knoten Luxemburgs) das „Online Gaming Forum“ abgehalten, wo die „nationalen Player des ICT-Sektors“ wie „secure-IT“, LuxConnect oder Telindus sich präsentieren konnten. Neue Trends und Lösungen wurden in einer ungezwungenen Atmosphäre diskutiert und erörtert, zwischendurch wurde sich den Videospiele und Online-Games gewidmet.

Attraktives Terrain

Und gerne etablieren sich IT-Firmen im Großherzogtum. Marco Houwen, Präsident von LU-CIX, resümierte in seiner Begrüßung, nachdem er LU-CIX kurz vorgestellt hatte, dass die Online-Game-Industrie sich Luxemburg gerne als Sitz aus-

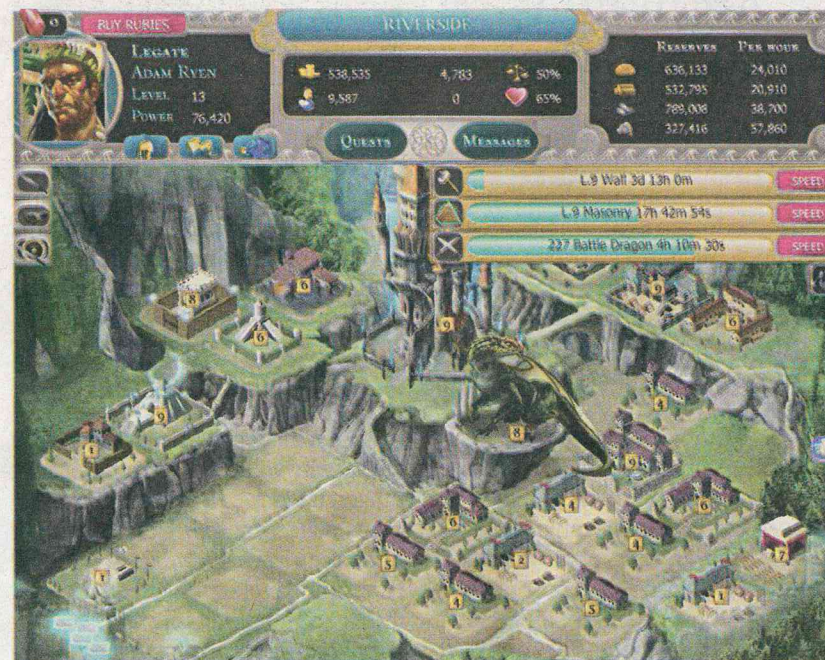
sucht, nicht zuletzt wegen der guten IT-Infrastrukturen (was in der kurzen Vergangenheit eindrucksvoll bewiesen wurde).

Als Gastredner trat Wirtschaftsminister Jeannot Krecké auf. „Es war eine Freude, sich mit dieser Community zu beschäftigen“, so Krecké etwas wehmütig mit Blick auf sein Ausscheiden aus dem Amt. Der Minister dankte dem Veranstalter für seinen Einsatz, auch mit Blick auf die Entwicklung für die IT-Firmen und die Voraussetzungen, die man nun hier vorfindet, „wozu natürlich auch die Regierung beigetragen hat.“

Für uns ist es ein wichtiger Moment, in diesem Bereich zu investieren - für bessere Verbindungen mit der Welt. Wir haben heute schon den DataCenter-Level von Brüssel. Und doch sind wir nicht überlastet oder nicht mehr in der Lage, gute Voraussetzungen zu gewährleisten.“

Vertrauen durch Einsatz

Mit Beginn des Internetzeitalters war es stets eine Herausforderung, Firmen zu gewinnen: „Wir waren nie der Beste in der Klasse“, kommentierte Krecké, doch „wie wir uns bestreben, den Firmen das Leben hier äußerst angenehm zu machen, überzeugte. Vertrauen ist hier maßgebend“, so Krecké, „Vertrauen ist auf diesem Gebiet äußerst wichtig.“ Mit



Luxemburg bleibt ein attraktiver Standort für Online Gaming-Anbieter Photo: Archiv

Blick auf die (Internet-)Sicherheit betonte der Minister, dass „wir uns hier zwar nicht in einem Safe befinden, aber doch in einem sicheren Umfeld bewegen...“ Und zu den neuen Firmen des Internetsektors „Online-Gaming“ sagte der Minister, dass sie stets willkommen sind, und „viele kamen so nicht nur der steuerlichen Vorteile wegen“, sondern eben der vorhandenen Infrastrukturen - und der Minister kombinierte den Aspekt Gaming und Sicherheit: „Dem Trend

nicht folgen, sondern in kreieren“, dies sei hier die Herausforderung. Und so sei es wichtig, bereits in der Schule mit dieser Sicherheitsaufklärung zu beginnen. Da auch Gaming die Möglichkeit des „Clouding“ nutzt, kann das „Augenmerk auf diesen Sicherheitsaspekt nicht groß genug sein.“ Und doch alles im Rahmen, so Krecké abschließend, und freute sich, diese Entwicklung auf dem Bereich IT politisch mitgestaltet zu haben.