

gamescom dev 2026 wächst unter neuem Namen um 15 %

- Mehr als 6.200 registrierte Teilnehmende besuchten die offizielle Entwicklerkonferenz der gamescom -
- 397 Speaker und 238 Sessions griffen die drängendsten Themen der Branche auf -

Köln, Deutschland, 27.08.2026 - gamescom dev hat seine Ausgabe 2026 mit mehr als 6.200 einzigartigen registrierten Teilnehmenden abgeschlossen und damit ein Wachstum von 15 % gegenüber 2025 erzielt. Vom 23. bis 25. August kamen Games-Professionals aus 95 Ländern und mehr als 2.500 Unternehmen in Köln zusammen. Hinzu kamen 57 Partner und Aussteller im Rahmen der Konferenz und der gamescom dev indie expo.

„Die erste Ausgabe als gamescom dev hat gezeigt, dass die engere Integration mit der gamescom genau der richtige Schritt war. Als Auftakt der gamescom Business Week war es unser Ziel, einen Ort zu schaffen, an dem die Themen, die die Branche aktuell bewegen, aus unterschiedlichen Perspektiven und in verschiedenen Formaten vertieft betrachtet werden können. Diese Kombination aus starken Inhalten, kritischem Diskurs und Business-Möglichkeiten im Vorfeld der gamescom ist das, was gamescom dev als Konferenz auszeichnet.“

Frederik Hammes
Managing Director der game events GmbH

Ein Programm rund um die zentralen Themen der Branche

Das Programm der gamescom dev 2026 umfasste **397 Speaker in 238 Sessions auf 18 Bühnen** und deckte Themen aus den Bereichen Entwicklung, Design, Technologie, Leadership, Business und Produktion ab.

Opening-Keynote-Speaker **Amir Satvat** beleuchtete den Zustand der Games-Branche nach mehreren Jahren der Umstrukturierung und des schnellen Wandels. **Anthony Gallegos**, Creative Director bei Unknown Worlds, stellte die Herausforderungen bei der Entwicklung von *Subnautica 2* vor.

Die reguläre Session mit den meisten Bookmarks war *„The State of Generative AI in Games: Practices, Perceptions, and Problems“* von **Amara Eden Doshi** und **Ena So**. Die Session bot eine ausgewogene und kritische Einschätzung dazu, wie generative KI aktuell in der Branche eingesetzt wird, und beleuchtete sowohl ihr Potenzial als auch ihre Grenzen.

Das große Interesse an KI-bezogenen Inhalten spiegelte sich auch in den Ergebnissen des jährlichen gamescom dev Speaker Survey wider: **47 %** der Befragten sehen KI-gestützte Entwicklung als die Entwicklung, die in den kommenden drei Jahren den größten Einfluss auf die Branche haben wird.

Auch Leadership erwies sich als wiederkehrendes Thema. Im Survey nannten **27 %** Leadership als den künftig gefragtesten Skill in der Spieleentwicklung, noch vor Technical Programming. Der gamescom dev leadership summit bot Führungskräften aus der Branche einen eigenen Rahmen, um Themen wie organisatorischen Wandel, Technologiestrategien und Entscheidungsprozesse vertieft zu diskutieren.

Eigene **co-curated Tracks zu AI in Gameplay, AI in Production, Animation und Level Design** ermöglichten Einblicke in einzelne Entwicklungsdisziplinen. Weitere Formate wie der legal summit und das Community Clubhouse schufen zusätzliche Räume für Fachwissen, fokussierte Diskussionen und

Community-getriebenen Austausch.

Über die Konferenzbühnen hinaus

Networking- und Community-Formate blieben auch über das eigentliche Konferenzprogramm hinaus ein wichtiger Bestandteil der gamescom dev. Das Event begann bereits am Sonntag mit einem eigenen Speaker- & VIP-Programm, gefolgt von zahlreichen Mixern, Dinner-Formaten und Community-Events an den beiden Konferenztagen Montag und Dienstag.

Die [gamescom dev awards](#) zeichneten sechs Gewinnerinnen und Gewinner aus den Bereichen Indie Development und Speakers' Choice aus. Dazu gehörten **Blue Prince** als Gewinner des Game Design Excellence Award und **Amir Satvat** als Preisträger des Ambassador Award.

Der jährliche [gamescom dev Speaker Survey](#), der im Vorfeld der Konferenz veröffentlicht wurde, erfasste die Einschätzungen von 100 Speakern zu den zentralen Herausforderungen und Entwicklungen, die die Games-Branche aktuell prägen.

Das [gamescom dev scholarship program](#), unterstützt von **26 Partnern**, lud zudem **120 Teilnehmende** zur Konferenz vor Ort ein und brachte Scholars und Programmpartner während der gamescom dev und der gamescom-Woche zusammen.

Ausblick

gamescom dev setzt sein ganzjähriges Programm mit dem nächsten [gamescom dev leadership summit](#) in Lissabon vom **23. bis 25. März 2027** fort. Die nächste Ausgabe der **gamescom dev in Köln** findet am **23. und 24. August 2027** statt.

gamescom dev Links:

- gamescom dev website
<https://dev.gamescom.global>
- gamescom dev conference website
<https://dev.gamescom.global/conference/>

[>> Download copy & assets <<](#)

###

Über die gamescom dev:

gamescom dev ist Europas führende Veranstaltung für Spieleentwickelnde, die offizielle Industriekonferenz der [gamescom](#) und eine der wichtigsten globalen Plattformen für Games-Entwickelnde, Publisher und Branchenexpertinnen und -Experten. Das ganze Jahr über bietet gamescom dev Raum zum Austausch, Wissensvermittlung und Zusammenarbeit, stets geleitet von den Werten Vielfalt, Inklusion und Nachhaltigkeit. gamescom dev und alle zugehörigen Formate werden von der [game events GmbH](#) entwickelt und organisiert, einer Tochtergesellschaft des [game - Verband der deutschen Games-Branche](#).

Über die gamescom:

Die gamescom ist das weltweit größte Gaming-Event und die bedeutendste Businessplattform für die internationale Games-Branche. Vom 24. bis 30. August 2026 bringt sie Entwicklerinnen und Entwickler, Fachbesuchende, Unternehmen sowie Millionen Fans aus aller Welt zusammen – vor Ort in Köln und digital weltweit. Den Auftakt macht am 24. August die Entwicklerkonferenz gamescom dev. Mit der großen Eröffnungsshow gamescom Opening Night Live beginnt am Abend des 25. August die gamescom für Privatbesuchende. Über die gesamte Woche hinweg bietet die gamescom eine einzigartige Mischung aus Entertainment, Business und Community-Erlebnis. Neben der gamescom in Köln haben sich mit der gamescom latam in São Paulo sowie der gamescom asia x Thailand Game Show in Bangkok weitere erfolgreiche internationale gamescom-Editionen etabliert.



Die nächsten Veranstaltungen:

gamescom, Köln, Deutschland, 26 - 30 August 2026

gamescom asia x Thailand Game Show, Bangkok, Thailand, 29 Oktober - 1 November 2026

gamescom latam, São Paulo, Brazil, 22.-25. April 2027

gamescom dev, Confex Center, Cologne, Germany, 23 - 24 August, 2027

Ihr Kontakt für Presse & Medien:

Robin Hartmann | he/him

Sr. PR & Partnership Manager

E-Mail: robin@gamescomdev.global

Finde gamescom dev auch bei:

[linkedin](#) | [instagram](#) | [youtube](#) | [twitch](#) | [discord](#)