



GUINNESS WORLD RECORDS GAMER'S EDITION

2027

Entdecke
TOP 100
Gaming-Rekorde
aus aller Welt



GAMING GLOBAL!

Die *Gamer's Edition 2027* nimmt euch mit auf eine Reise durch die Videospiel-Welt! Habt ihr euch je gefragt, woher Mario kommt? Wisst ihr, wo das größte Videospiel-Event stattfindet? Und wo wurde eigentlich *Minecraft* entwickelt? Unsere großartigen Gaming-Geeks hier bei GWR waren wieder fleißig und haben unzählige spannende Fakten aus etlichen Ländern zusammengetragen und in dieses fabelhafte Buch gepackt. Freut euch auf eine virtuelle Tour um die Welt!

Leseprobe

> **LOADING...** !



DEUTSCHLAND

GRÖSSTE VIDEOSPIEL-CONVENTION DER WELT

Die Gamescom in Köln ist nicht nur die größte Videospiel-Messe weltweit, sondern auch eine der größten Messen überhaupt! Jedes Jahr im August treffen sich unzählige coole Nerds in der Koelnmesse, um die neuesten Titel zu zocken – einige davon noch vor Release. 2025 zog das Event 357.000 Besucher aus 128 Ländern an, der Rekord lag bei 373.000 Besuchern (2019).



NE

Leseprobe

IRL

Deutschland ist auch ein Hot-spot für Brettspiele. Die Publikumsmesse SPIEL Essen lockte im Jahr 2025 über 220.000 Besucher an! Viele Brettspiel-Klassiker stammen aus Deutschland, beispielsweise *Catan*, das legendäre Strategiespiel von Klaus Teuber (DEU). *Catans* Popularität spiegelt sich nicht zuletzt in Rekorden wider wie der **größten *Catan*-Sammlung** (der Neuseeländer Nygillhuw Morris hat sagenhafte 1547 Objekte gehortet) oder der **größten *Catan*-Simultanpartie** (in Indianapolis, USA, spielten 2013 gleichzeitig 922 Menschen *Catan*).



REKORD

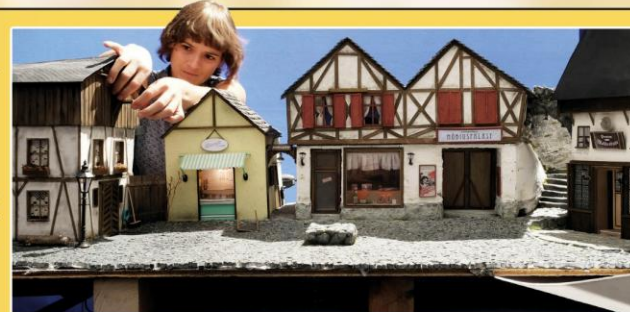
LANGLEBIGSTE AUFBAUSPIEL-REIHE

Die *Siedler* (Blue Byte, 1993) entstand unter der Leitung von Entwickler Volker Wertich (D). Das Spiel erschien zuerst in Deutschland, später auch in Großbritannien und Nordamerika. Wertichs Wunsch, dem Genre der „Gottersimulation“ neues Leben einzuhauchen, zahlte sich aus: Mittlerweile wurden 14 Teile veröffentlicht, inklusive Spin-offs und Remakes. Der aktuelle Titel *Die Siedler: Neue Allianzen* (Ubisoft Düsseldorf) erschien im Februar 2023, die Reihe wurde damit 30 Jahre alt!

URSPRÜNGE

Deutschland ist auch ein produktiver Standort für kreative Indie-Spiele. *Trüberbrook* (bildundtonfabrik, 2019) ist ein Point-and-Click-Adventure, das im Deutschland der 1960er-Jahre spielt, der Zeit des Kalten Krieges. Der besondere Reiz liegt in der aufwendigen Grafik: Sämtliche Kulissen sind liebevoll von Hand gestaltete physische Modelle und Miniaturen.

Entwickler btf veröffentlichte 2025 einen weiteren Titel: *The Berlin Apartment*. Über einen Zeitraum von 120 Jahren folgt der Spieler hier den Geschichten der unterschiedlichen Bewohner einer Berliner Altbauwohnung.

Einwohner:
85.000.000Beliebte Freizeitaktivitäten:
Wandern, OktoberfestHauptstadt:
BerlinGaming-Industrie-Zentren:
Berlin, Hamburg



CHINA

**MEISTE ZUSCHAUER BEI EINEM E-SPORTS-MATCH**

62.196 Menschen fanden sich am 8. Nov. 2025 im Tencent IEG TiMi Esports Center in Beijing, China, ein, um live im Stadion bei der zweiten Ausgabe der King Pro League Grand Finals dabei zu sein, des E-Sports-Wettbewerbs des beliebten Mobile Games MOBA *Honor of Kings* (TiMi Studio Group, 2015). AG Super Play (CHN), gegründet 2016, gewann zum zweiten Mal in Folge.

SCHNELLSTER 1-MRD.-USD-UMSATZ EINES MOBILE GAMES

Das Action-RPG *Genshin Impact* (miHoYo, 2020) erschien am 28. Sept. 2020 für PS4, PC und Mobile-Geräte. Bis zum 24. März 2021 wurde allein mit der Mobile-Version ein Umsatz von 1 Mrd. USD eingespült. Am 30. Jan. 2024 erreichte es außerdem den **schnellsten 5-Mrd.-USD-Umsatz eines Mobile Games**. miHoYo wurde 2011 von drei Studenten gegründet und ist heute aus der chinesischen Gamingszene nicht mehr wegzudenken: *Honkai: Star Rail* von 2023 war mit über 100 Mio. Downloads, die es bis Anfang 2024 verbuchte, ein weiterer Erfolg.

**REKORD****BESTVERDIENENDE E-SPORTS-NATION**

Bis zum 20. Jan. 2026 nahmen professionelle Gamer aus China laut *Esports Earnings* allein an Preisgeldern umgerechnet 286.877.936 EUR ein. Damit hat China einen beachtlichen Vorsprung vor den USA (259.329.160 EUR) und vor Südkorea (135.703.561 EUR) – den einzigen anderen zwei Nationen, deren Gamer durch Wettbewerbsgewinne über 100 Mio. USD einstreichen konnten.

URSPRÜNGE

Honor of Kings ist seit Release 2015 in China ein kulturelles Massenphänomen. Außerhalb Ostasiens unter dem Titel *Arena of Valor* bekannt, wird der beliebte Mobile-Hit täglich von Millionen Menschen gespielt. Inspirieren ließ man sich von chinesischer Geschichte und Mythologie sowie von Charakteren wie Guan Yu, einem General der östlichen Han-Dynastie (25–220 u. Z.).

SPEEDRUN**SCHNELLSTER RUN DURCH GENSIN IMPACT AM PC (ABENTEUERRANG 7)**

Gamer	Zeit	Datum
againfast (CHN)	16 Min. 31 Sek. 340 Ms.	22. Dez. 2025
ZeZdO (JOR)	16 Min. 56 Sek. 350 Ms.	21 Okt. 2020
littlecola (USA)	17 Min. 6 Sek. 100 Ms.	18 Okt. 2020
TwoXPanda (USA)	17 Min. 6 Sek. 100 Ms.	7. Febr. 2021
Taeyang (CDN)	17 Min. 13 Sek. 320 Ms.	17 Okt. 2020

Speedrun.com, Stand 18. März 2026



Vorwort von **Max Baker**, dem Superstar unter den Nachwuchs-Spieleautoren!

GAMER'S EDITION 2027

Dieses Jahr nehmen dich die Profis der Gamer's Edition mit auf eine Reise rund um den Videospiel-Globus. Rekorde aus aller Welt erwarten dich. Finde heraus, wo all deine Lieblingsspiele entstanden sind – darunter *Super Mario*, das *Assasins Creed*, *Sonic the Hedgehog*, *Minecraft* und viele mehr!

ENTHALTEN SIND:

- Ultimate Guide zu den Switch 2: Alles über *Grand Theft Auto VI*
- Top Speed: Die schnellsten Game-Controller der Welt

AUSSERDEM:

- Werde selbst zum Rekordhalter!
- Entdecke die besten Gaming-Rekorde in der MVP-Sektion.

Leseprobe



www.guinnessworldrecords.com/gamers



© 2026 Guinness World Records Limited
@GWRGamers



ravensburger.com

