

### Fachinformationen im Auftrag Ihres Einzelhandelsverbandes

---

#### Ab sofort erhältlich: Tickets für die BRANDmate

---

Neue Location, neue Chancen, neues Networking: Der Ticketverkauf für die vierte Ausgabe der BRANDmate ist gestartet. Das führende B2B-Networking-Event für Markenkooperationen, Licensing und Partnerships findet am 25. und 26. Juni erstmals in der Grand Hall der Zeche Zollverein in Essen statt – dem UNESCO-Weltkulturerbe mit industriellen Charme. Die beeindruckende Kulisse der ehemaligen Kokerei bietet den perfekten Rahmen für kreative Begegnungen und innovative Geschäftsmodelle. Unternehmen, Agenturen und Kreativschaffende aus Entertainment, Spielwaren, Sport/Outdoor, Food, Kosmetik, Handel, Fashion, Publishing und vielen anderen Bereichen treffen hier aufeinander, um branchenübergreifende Synergien zu schaffen. Ein besonderes Highlight ist der „RetailDay powered by Licensing International und BRANDmate“ am zweiten Veranstaltungstag, der sich gezielt an Händlerinnen und Händler richtet und praxisnahe Einblicke in aktuelle Lizenzrends bietet. Tickets sind ab sofort über die offizielle Webseite erhältlich.

[Informationen zu Veranstaltung und Programm](#)

#### Deutscher Games-Markt legte 2024 Wachstumspause ein

---

Nachdem der deutsche Games-Markt in den vergangenen Jahren eine ganz neue Größe erreicht hatte – allein seit 2019 ist der Umsatz um über 50 Prozent gewachsen – legte er 2024 eine Wachstumspause ein. Insgesamt wurden im vergangenen Jahr in Deutschland mit Games, Spiele-Hardware und Online-Gaming-Services 9,4 Milliarden Euro umgesetzt. Das entspricht einem Minus von sechs Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Besonders deutlich fiel der Rückgang beim Kauf von Spielen für PC, Konsole und Smartphone sowie bei der Hardware aus. Gegen den Trend des Gesamtmarktes gab es bei Online-Gaming-Services ein zweistelliges Wachstum. Der Umsatz in diesem Segment stieg um 12 Prozent auf 965



Millionen Euro. Hierzu gehören etwa kostenpflichtige Abo-Dienste, die Zugang zu einer großen Spiele-Auswahl geben, das Spielen in der Cloud oder Funktionen wie Online-Multiplayer und das Speichern von Spielständen in der Cloud ermöglichen. Der Umsatz mit Spielen für PC, Konsole und Mobilgeräte lag 2024 bei insgesamt 6,5 Milliarden Euro. Das sind 4 Prozent weniger als im Vorjahr. Besonders stark fiel der Rückgang beim Kauf von Spielen aus. Hier ging der Umsatz um 17 Prozent auf 921 Millionen Euro zurück. Mit In-Game- und In-App-Käufen wurden 2024 in Deutschland rund 4,6 Milliarden Euro umgesetzt. Dieses Marktsegment verzeichnete einen Rückgang um lediglich drei Prozent.

[Weitere Informationen](#)

## **Lego verzeichnet Rekordumsatz im Geschäftsjahr 2024**

---

Der Umsatz von Lego stieg im vergangenen Jahr um 13 Prozent auf die Rekordsumme von 74,3 Milliarden DKK (9,96 Milliarden Euro). Das Betriebsergebnis stieg um zehn Prozent auf 18,7 Milliarden DKK, wobei die strategischen Ausgaben für Nachhaltigkeit und digitale Technologie erhöht wurden. Der Nettogewinn legte um fünf Prozent auf 13,8 Milliarden DKK zu. Mit diesem Ergebnis übertraf das Unternehmen den globalen Spielwarenmarkt – der Umsatz sank hier 2024 im Vergleich zum Vorjahr um 0,6 Prozent – deutlich. Nach Einschätzung des Unternehmens trugen zum Umsatzplus eine starke Nachfrage in allen Segmenten, der gute Vertrieb in allen Märkten und eine robuste Lieferkette bei. Im Jahr 2024 brachte LEGO 840 neue Produkte auf den Markt. Zu den beliebtesten Themenwelten gehörten Lego City, Lego Icons, Lego Technic, Lego Star Wars und Lego Harry Potter. Zudem eröffnete Lego weltweit neue [Stores](#) und erweiterte seine Produktionskapazitäten, um der steigenden Nachfrage gerecht zu werden.

[Weitere Informationen](#)

## **Die Lego Gruppe und The Pokémon Company International arbeiten zusammen**

---

Die Lego Gruppe und The Pokémon Company International haben eine neue mehrjährige Partnerschaft angekündigt, die Lego Pokémon erstmals ab 2026 für die Fans zum Leben erwecken wird. Zum ersten Mal wird die Lego Gruppe die beliebtesten Pokémon auf eine innovative Weise zum Leben erwecken, mit Spielerlebnissen, die neue und bestehende Fans gleichermaßen begeistern werden.

[Weitere Informationen](#)



## Cloudco Entertainment und Simba Toys bringen Care Bears

---

Die Marke Care Bears feiert ein Comeback mit einer neuen Plüschkollektion von Simba Toys in Zusammenarbeit mit Cloudco Entertainment, dem Markeneigentümer von Care Bears. Mit einer starken emotionalen Botschaft über Generationen hinweg inspirieren die Care Bears besonders in unsicheren Zeiten. Seit ihrer Markteinführung hat die Care Bears Plüschkollektion eine starke Resonanz im Einzelhandel erfahren, mit hohen Abverkaufsdaten und zahlreichen Nachbestellungen an wichtigen Standorten. Da die Nachfrage weiter steigt, wird die Kollektion in den wichtigsten Einzelhandelsgeschäften in ganz EMEA angeboten.

<https://carebears.com>

## Minecraft – Der Film: Spiele, Puzzles und Bücher von Ravensburger

---

Am 3. April 2025 startet das Abenteuer: Minecraft kommt ins Kino. Millionen Fans erwarten die Verfilmung des beliebten Computerspiels aus dem Jahr 2009. Dann flimmern die Helden der Kuben realanimiert über Leinwand und Bildschirme und ziehen Kinder wie Erwachsene in ihren Bann. Wer die Story zuhause weiterspielen möchte, hat bei Ravensburger reichlich Auswahl: Vom spannenden Brettspiel über verschiedene Puzzles bis hin zum kniffligen Kompaktspiel für die Reise.

[Zur Minecraft-Produktauswahl](#)

### Weitere Fachinformationen im Abonnement:



**Spielinfo** : Brancheninformationsdienst für Spielzeug, Freizeitartikel, Videospiele, Baby- und Kinderausstattung

Hinweise zum [DATENSCHUTZ](#).

BVS Chef-Info  
in Zusammenarbeit mit der Spielwarenmesse eG  
Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V.  
An Lyskirchen 14 – 50676 Köln  
Tel +49 221 27166-0  
Fax +49 221 27166-20



[bvs@einzelhandel-ev.de](mailto:bvs@einzelhandel-ev.de)  
[www.bvspielwaren.de](http://www.bvspielwaren.de)  
[www.spielwarenmesse.de](http://www.spielwarenmesse.de)