



## Intel Backgrounder Gaming

### GAMING: EIN BOOM WIRD ZUM WELTWEITEN MILLIARDENMARKT

Was haben Metallica und Deichkind gemeinsam? Sie traten bereits in der LANXESS arena\* in Köln auf (+15.000 Plätze) – vor ausverkaufter Kulisse. Die Halle beheimatet neben Konzerten und Comedy-Events auch die ESL One Cologne – auch hier blieb 2017 kein Sitz frei. Das PC-Game Playersunknown's Battlegrounds wurde 28 Millionen Mal verkauft – ebenso das Best of-Album „ABBA: Gold – Greatest Hits“, das zu den erfolgreichsten Alben im Musikgeschäft gehört.

Fast ein Drittel der Weltbevölkerung spielt aktuell Mobile Games – die Übertragungen der Olympischen Winterspiele in PyeongChang 2018 haben nur marginal mehr Zuschauer weltweit verfolgt. Die Vergleiche zeigen: Gaming boomt. [Weltweit gibt es aktuell rund 2,2 Milliarden Gamer](#). Bis zum Ende dieses Jahrzehnts soll die Zahl sogar auf 2,6 Milliarden ansteigen. Analysten schätzen die Einnahmen in der Gaming-Branche für das laufende Kalenderjahr auf weltweit rund 165 Milliarden US-Dollar. Bis 2022 soll der Umsatz auf über 230 Milliarden US-Dollar steigen (+40%). Wachstumstreiber sind vor allem die Subsparten PC-Gaming bzw. eSports und Mobile Gaming.<sup>1</sup>

### PC-Gaming- & eSports-Markt

Hardwareseitig konnte die Gaming-Branche 2017 dank spezifischer Produkte wie Spiele-PCs (+55%) und Gaming-Notebooks (+24%) weltweit signifikant zulegen. Auch die Verkaufserlöse aus Spielen steigen kontinuierlich an: Die weltweiten Videospiegelverkäufe sind mehr als dreimal höher als die Kinoumsätze. Deutschland liegt hierbei im globalen Vergleich auf Rang 4 hinter China, USA und Japan.

Mit eSports ist ein Markt entstanden, der Prognosen zufolge im Jahr 2020 einen weltweiten Gesamtumsatz von 1,4 Milliarden Euro erwirtschaftet. Für Deutschland wird ein durchschnittliches Wachstum von 27% pro Jahr auf 130 Millionen Euro bis 2020 vorausgesagt.<sup>2</sup> Auch die Spielerzahlen entwickeln sich beachtlich: Gab es im Jahr 2017 weltweit bereits rund 191 Millionen Gaming-Enthusiasten<sup>3</sup>, erwartet man bis 2020 einen Anstieg um fast 50% auf ca. 286 Millionen Akteure.

<sup>1</sup> <http://www.digi-capital.com/news/2018/01/games-software-hardware-165b-in-2018-230b-in-5-years-record-2b-investment-last-year/#.WrfZ5ppCSUn>

<sup>2</sup> S. 19 ff., [https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/BIU\\_Fokus\\_eSports\\_2017.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/BIU_Fokus_eSports_2017.pdf)

<sup>3</sup> Gaming-Enthusiast: schaut mindesten 1x/Monat eSports oder nimmt an eSports Amateur-Ligen teil



Intel Deutschland GmbH  
Am Campeon 10-12  
85579 Neubiberg

Aktuell leben davon 34 Millionen Spieler (18%) in Europa, darunter 3 Millionen in Deutschland.

### Mobile Gaming-Markt

Neben PC-Gaming und eSports gibt es mit Mobile Gaming einen weiteren Trend in der Spiele-Szene. Die Möglichkeit, überall und jederzeit spielen zu können, bietet einen klaren Vorteil gegenüber anderen Plattformen. Auch die technische Entwicklung mobiler Endgeräte wirkt sich positiv auf das Gaming-Erlebnis aus. [Mit weltweit aktuell 5,135 Milliarden Nutzern von mobilen Geräten haben folglich rund zwei Drittel der Weltbevölkerung Zugang zu Mobile-Apps. 56% spielen mehr als 10 Mal pro Woche auf ihren mobilen Endgeräten.](#) Bei den Deutschen sind Casual Games und Strategiespiele besonders beliebt. Der Markt wird hierbei von Spiele-Apps bestimmt, Browser-Games haben nahezu keine Relevanz mehr. Bevorzugt werden [Freemium](#)-Applikationen, da der Nutzer selbst entscheiden kann, ob er kostenpflichtige In-App-Käufe tätigt, um beispielsweise zusätzliche Level oder Items freischalten zu können. Laut [game](#) (Verband der deutschen Games-Branche) entfallen 96% des Umsatzes mit Spiele-Apps in Deutschland auf Mikrotransaktionen (In-App-Käufe).

## WIRTSCHAFTLICHE & GESELLSCHAFTLICHE ASPEKTE DES GAMINGS

### Neue Geschäftsmodelle

Die Gaming-Branche hat sich in den letzten 20 Jahren stark gewandelt: Der Aufstieg des Internets ermöglichte es Spieleentwicklern, ihren Vertrieb vom physischen Einzelhandel in Richtung Downloads zu verlagern. So können heute In-Game-Inhalte einfach über das Internet verkauft werden. Developer Studios gehen deshalb dazu über, nicht nur neue Spiele zu entwickeln, sondern bestehende Games kontinuierlich mit neuen Szenarien oder Features zu erweitern und online zur Verfügung zu stellen.

Mit der Professionalisierung des eSports und seinem umfangreichen Ökosystem aus Athleten, Clans, Ligen, Turnieren, Sponsoren, Veranstaltern und Medien ist der digitale Sport im Begriff, die Sportart des 21. Jahrhunderts zu werden. Das bleibt auch der Film- und Fernsehindustrie oder artverwandten Branchen nicht verborgen: Hollywood plant einen eSports-Film mit US-Schauspieler Will Ferrell und bekannte deutsche Fußballclubs wie Schalke 04\*, RB Leipzig\* oder auch der 1. FC Köln\* beteiligen sich in der eSports-Szene. Auf europäischer Ebene gibt es unter anderem mit Ajax Amsterdam\*, Manchester City\* und Paris Saint-Germain\* weitere Vereine, die in FIFA- oder League of



Legends-Teams investieren.<sup>4</sup> Übertragen werden Gaming-Events nicht mehr nur online in Livestreams wie [twitch\\*](#), sondern auch im TV – die Qualität und Aufmachung der Berichterstattung sind dabei längst mit klassischen Sportarten vergleichbar.

Durch den Mobile Gaming-Trend erhalten Games Developer Studios eine immer größer werdende Spielerbasis. [Bereits 51% des weltweiten Spielmarktes machen Mobile Games aus und erwirtschaften dadurch 70,3 Milliarden Dollar](#). Dadurch steigt die Zahl an Unternehmen, die Spiele entwickeln jährlich an und auch etablierte Publisher zeigen Interesse an Mobile Games. Die Monetarisierung von Daten, bei der App-Betreiber Werbetreibenden anonymisierte Nutzerdaten für Werbezwecke außerhalb der Spiele-App zur Verfügung stellt, gewinnt in diesem Bereich daher zunehmend an Bedeutung.

Das Thema Product Placement bietet sowohl im eSports als auch im Mobile Gaming-Segment riesiges Geschäftspotenzial. Dabei könnten Unternehmen vor allem dann profitieren, wenn sie mit Firmen aus anderen Branchen zusammenarbeiten. Hierbei sollte allerdings zwingend auf die Trennung von redaktionellen Inhalten und Werbung geachtet werden, da „redaktionell verpackte Werbung“ als Schleichwerbung eingestuft wird und gesetzlich verboten ist.

### **Anerkennung des Gamings und berufliche Chancen**

Auch das berufliche Umfeld hat sich in der Gaming-Branche stark verändert: „Klassische“ Gaming-Berufe wie Spieleentwickler oder Designer werden inzwischen als anerkannte Studiengänge angeboten. Daraus entstanden im letzten Jahr vor allem viele kleinere, von Absolventen gegründete Entwicklungsstudios.

Im eSports-Umfeld entscheidet heute nicht nur die Qualität des Gaming-Profis, sondern auch die Professionalität des Clans, dem er angehört. Ohne einen erfahrenen Trainer, Content Creator und einen Manager kommt daher kaum eine professionelle eSports-Mannschaft mehr aus. Immerhin entstehen in einem etablierten Team bereits jährliche Gesamtkosten von über 100.000 Euro, bei einer lang bestehenden Organisation, die bei nationalen Wettbewerben auftritt, sogar knapp 300.000 Euro, auf internationaler Ebene sind die Kosten um ein Vielfaches höher. Insgesamt sicherte die Gaming-Branche in Deutschland im vergangenen Jahr fast 30.000 Arbeitsplätze.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <https://www.game.de/blog/2017/04/19/weniger-beschaefigte-mehr-unternehmen-deutsche-games-branch-vor-grossen-herausforderungen/>



Intel Deutschland GmbH  
Am Campeon 10-12  
85579 Neubiberg

## INTEL: GAMING-FÖRDERER DER ERSTEN STUNDE

### Sponsoring

Bereits vor rund 20 Jahren, als aus privaten LAN-Partys die ersten Foren und Communities entstanden, die Spielereffen immer größer wurden und sich schließlich bis zu 2.000 Gamer in großen Hallen miteinander messen konnten, startete Intel sein Engagement im Gaming. Die Leistungsfähigkeit eines PCs war in diesem Bereich schon immer wichtig und ist seit jeher eines der Kerngeschäfte von Intel. Durch die Etablierung des eSports mit seinen Vereinigungen, -Ligen und -Teams, auch Clans genannt, wurde das Gaming-System aber immer mehr zum entscheidenden Faktor. Anfänglich als Sponsor von LAN-Partys, erweiterte Intel demnach im Jahr 2002 seine Investitionen und tritt seitdem als Hauptsponsor der weltweit größten Online-Liga [ESL\\*](#) ([Electronic Sports League](#)) auf. Das war gleichzeitig auch der Startschuss für dedizierte Gaming-Events wie beispielsweise die „Intel Friday Night Games“ und später auch die „[Intel Extreme Masters](#)“ (IEM). Letztere sind eine Reihe von eSports-Turnieren und bilden die höchste Spielklasse der ESL.

Auch damalige Top-Teams wie [mousesports](#) aus Berlin wurden von Intel unterstützt und mit neuester Intel-Hardware sowie gebrandeten Outfits ausgestattet. Zudem förderte Intel aufstrebende Frauen-Clans wie [n!faculty](#). Primäres Ziel von Intel ist es, sowohl die Bekanntheit als auch das Image der „Marke Intel“ auszubauen und zu stärken. Mit seinem Engagement schaffte Intel gleichzeitig auch einen nachhaltigen Mehrwert für die Gaming-Community: Durch das Clan-Sponsoring ergab sich die Möglichkeit, eSports zu personifizieren und damit eine breitere Diskussion über den digitalen Sport in der Öffentlichkeit anzustoßen.

### Kooperationen mit Entwicklerstudios

Intel arbeitet außerdem bereits seit vielen Jahren mit renommierten Entwicklerstudios zusammen. So entwickelt Intel seit über zehn Jahren gemeinsam mit dem deutschen Spieleentwickler [Crytek](#)\* dessen Spiele-Engine softwareseitig weiter, um sie auf verschiedene Prozessoren zu optimieren. 2008 starteten die beiden Unternehmen die [Intel/Crysis Challenge](#), ein Wettbewerb, bei dem Gamer Spieleumgebungen verändern und neue Szenarien und Gebäude mit Hilfe von Intel-Technologie erstellen können. Die Kooperation mit [Ubisoft](#)\*, einem französischen Spieleentwickler, ist die größte Zusammenarbeit von Intel mit einem europäischen Spieleentwicklerstudio. Bereits 2010 konnte beispielsweise das Ubisoft-Spiel "Assassin's Creed 2" auf dem Intel-Stand auf



der CeBIT vor der offiziellen Veröffentlichung getestet werden. Zu Ubisoft gehört auch das deutsche Entwicklerstudio [Blue Byte](#)<sup>\*</sup>, das unter anderem die bekannten Games „Die Siedler“ sowie die „Anno“-Serie entwickelt

### Zusammenarbeit mit der ESL

- Nach zwei Jahrzehnten der Zusammenarbeit vertiefen Intel und die ESL ihre Partnerschaft – Intel ist seit 2017 globaler Technik-Partner der ESL. Das bedeutet, dass Intel alle Gaming-Plattformen der ESL (ESL Play und ESEA), nationale Meisterschaften in mehreren Ländern und große Events wie die Intel Extreme Masters, die ESL One und die ESL Pro League versorgen wird. Alle Turnier-PCs laufen auf Intel Prozessoren. ESL-Studios in Nordamerika und Europa werden in „The Intel eSports Arenas“ umbenannt und Intel erhält Branding-Flächen bei allen Turnieren.
- Zudem etablieren Intel und die ESL einen neuen Wettbewerb: Beim „Intel Grand Slam“ siegt das Team, das vier der letzten zehn Counter Strike-Wettbewerbe aus ESL-Eventreihen und der [Dream Hack](#) gewinnt. Das Preisgeld beträgt eine Million US-Dollar.<sup>6</sup>
- Im Rahmen des diesjährigen Intel Extreme Masters Finales in Katowice haben die ESL und Intel mit dem [Global eSports Forum](#) ein neues Branchentreffen ins Leben gerufen. Entwickler, Investoren und Teambesitzer diskutieren dort über die Zukunft des Gaming.
- Im Jahr 2015 gründeten die beiden Unternehmen mit [Any Key](#) eine Organisation zur Förderung der Vielfalt im eSports.

### GAMING (-TECHNIK) POWERED BY INTEL

Die beste Veranstaltungsorganisation und das modernste Outfit sind im Gaming-Bereich nichts ohne die richtige Technik für das optimale Gaming-System, auch Rig genannt. Intel ist einer der Pioniere im Gaming-Umfeld und treibt mit seinen Produkten und Technologien Gaming-Innovationen seit Jahrzehnten maßgeblich voran. So lieferte die Gaming-Hardware von Intel schon immer genau das, was Spieler benötigen – vom Casual Gamer zuhause, über den semi-professionellen Enthusiasten, bis hin zum eSports-Profi. Dabei hat Intel sein Portfolio über die Jahre stets weiterentwickelt, um den veränderten Herausforderungen der Gaming-Branche gerecht zu werden. Wurde vor einigen Jahren noch fast ausschließlich auf Desktop-PCs (und Konsolen) gespielt, ist heute bereits jedes zehnte Notebook ein Gaming-

---

<sup>6</sup> <https://newsroom.intel.de/news-releases/intel-showcases-extraordinary-pc-gaming-vr-experiences-e3-announces-1-million-intel-grand-slam-esports/>



Notebook. So sind nicht nur ausgewählte Desktop-CPUs von Intel, sondern auch mobile Prozessoren speziell auf Multimediaanwendungen und Spiele ausgelegt. Auch ergänzende Techniken und Komponenten haben sich in den letzten Jahren stark verändert. Um die Hardware Design-Vorteile maximal auszuschöpfen, bildet Intels Arbeit im Software-Bereich die Basis für das bestmögliche Gaming-Erlebnis.

- [Intel® Core™ X](#) und [Intel® Core™ i7](#) (K-SKU<sup>7</sup>) Prozessoren sorgen mit hohen Taktfrequenzen, der Möglichkeit, sie zu übertakten, sowie mit bis zu 18 Kernen und 36 Threads für die nötige Rechenleistung im Desktop-PC oder Notebook.
- [Intel® Core™ Prozessoren der achten Generation mit integrierter Radeon™ RX Vega M Grafikeinheit](#) und einem HBM2-Stapelspeicher sind für mobile Endgeräte, 2in1s und Mobil-PCs geeignet und speziell auf Gaming sowie die Anforderungen von Konstruktions- und Renderprogrammen ausgelegt.
- [Intel® Core™ Prozessoren mit Iris® Grafik und Iris® Plus Grafik](#) liefern besonders schnelle Leistungseigenschaften – bis zu 12% besser als Mobilprozessoren ohne Iris® Grafik.
- [Intel® SSDs der 750er Serie](#) sorgen für schnell geladene Anwendungen und Dateien. Sie eignen sich ideal für Games, Content-Creation und technische Workloads. Hochauflösende Grafiken laden schneller, Details werden klarer dargestellt und Spiele laufen flüssiger.
- [Intel® Optane™](#) eignet sich optimal zur Ergänzung des Gaming-Systems. Die neue Klasse von nichtflüchtigem Speicher bietet einen schnellen Zugang zu riesigen Datenmengen und eröffnet professionellen Anwendern, Kreativen und Gaming-Enthusiasten noch mehr Spielraum.
- [Intel® Core™ i+ Prozessoren der achten Generation](#) sind mit der [Intel® Optane™ Technik](#) ausgestattet und eignen sich somit ideal für Gaming-Anwendungen, die hohe Kapazität und schnellen Massenspeicher erfordern.
- Die [Intel® Thermal Solution Desktop-Kühlsysteme](#) sorgen dank speziell mit Kühlmittel gefüllten Schläuchen dafür, dass die CPU beim Extreme-Gaming und Overclocking nicht überhitzt.
- Softwareseitig stellt Intel Analysetools in seiner [Intel Game Developer Zone](#) zur Verfügung, mit deren Hilfe sich die Leistung des eigenen Gaming-Systems überprüfen und optimieren lässt.

---

<sup>7</sup> SKU = Stock Keeping Unit, Modellnummer; K-Modelle lassen sich per Multiplikator übertakten und sind deshalb für Gaming sehr gut geeignet



Intel Deutschland GmbH  
Am Campeon 10-12  
85579 Neubiberg

- ["Achievement Unlocked"](#) ist Intels Spieleentwickler-Programm, das Games Developer weltweit dabei unterstützt, mit Intel Prozessoren und Intel Grafiken erfolgreich Spiele für Windows\*- und Android\*-Umgebungen zu erstellen.

## **GAMING DER ZUKUNFT – HERAUSFORDERUNGEN, INNOVATIONEN, AUSBLICK**

Die neuen Geschäftsmodelle, die aus eSports und Mobile Gaming entstehen, werden großen Einfluss auf die Zukunft des Gaming haben. Im digitalen Sport-Umfeld fehlt es aktuell häufig noch an den nötigen Förderungen und ein Stück weit auch noch an der generellen Akzeptanz – vor allem in Deutschland. Intel betreibt in diesem Bereich aktive Aufklärungsarbeit, bezieht Entwickler, Communities und Investoren mit ein (siehe auch Global eSports Forum) und möchte somit auf die (Geschäfts-) Potenziale der Gaming-Branche aufmerksam machen.

Mit Technologien wie Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und auch Künstlicher Intelligenz (KI) wird sich das Gaming-Erlebnis nach und nach grundlegend verändern. Ein weiteres großes Zukunftsthema ist die Sprachsteuerung in Spielen. So arbeitet Intel beispielsweise mit Amazon\* daran, Sprachsoftware gezielt zu optimieren. Intel stellt hierfür sogenannte Intel® Speech Enabling Development Kits (SDK) zur Verfügung, Amazon seinen cloudbasierten Alexa Voice Service (AVS) – mit der Kombination aus beiden Tools können Entwickler sprachgesteuerte, „Alexa-fähige“ Prototypen bauen. Die Intel® RealSense™ Technik ermöglicht mittels Tiefenwahrnehmung die Integration von Gestensteuerung und VR in Spielen, und mit der neuesten [NUC8i7H-Serie](#) führt Intel zudem den ersten VR-fähigen kompakten Gaming Mini-PC fürs Wohnzimmer im Portfolio.

Die Zukunft des Gamings bleibt spannend. Intel hat das Potenzial dieser Branche schon in den 1990er Jahren erkannt und wird auch weiterhin in diesen Bereich investieren, um Gaming-Erlebnisse für jedermann zu schaffen.



## ESPORTS FACTS & FIGURES

### Gaming & eSports Verbände und Vereine in Deutschland:

- [game – Verband der deutschen Gamesbranche e.V.](#)  
Unter diesem Namen haben sich Mitglieder der beiden bisherigen Verbände „BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware“ und „GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche“ Anfang 2018 zusammengeschlossen, um die Interessen von Entwicklern, Publishern und weiteren Gaming-Akteuren wie eSports-Veranstalter, Hochschulen und Dienstleister, gegenüber Politik, Gesellschaft und Medien zu vertreten.
- [eSport-Bund Deutschland \(ESBD\)](#)  
Der Bundesverband der deutschen eSports-Szene wurde im November 2017 gegründet und sieht sich als Interessensvertretung von eSportlern/innen im Amateur- und Profibereich. Ziel ist es, die Anerkennung des eSports in Deutschland als gemeinnützig und als Sportart durchzusetzen.
- [Leipzig eSports e.V.](#)  
Mit Beginn des neuen Jahres wurde der Leipzig eSports e.V. als erster eSports-Verein Deutschlands für gemeinnützig erklärt. Dadurch ergeben sich finanzielle und organisatorische Vorteile für den Verein. Als struktureller Überbau dient der ESBD. Diese Anerkennung könnte zudem ein erster wichtiger Schritt in Richtung Olympia und die Aufnahme von eSports durch den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sein.

### Preisgelder, Transfermarkt und erfolgreichste Spieler:

- Die Preisgelder haben sich innerhalb der eSports-Szene in den letzten fünf Jahren nahezu verachtfacht. Lange Zeit waren die Dota 2 eSports-Turniere „The International“ die höchstdotierten der Welt. Dies änderte sich mit dem sprunghaften Erfolg des Spieles Fortnite. Der Publisher Monday Epic Games kündigte im Mai 2018 an, dass insgesamt [100 Millionen US-Dollar an Preisgeldern](#) im ersten Jahr ausgezahlt werden – mehr als das vierfache im Vergleich zu „The International“.
- Der erfolgreichste eSportler (nach Preisgeld) ist der **deutsche Spieler [Kuro Takhasomi](#)**. Er erzielte bislang ein Gesamtpreisgeld von mehr als 3,4 Millionen US-Dollar, alleine 2.161.260 US-Dollar gewann er durch den „The International 2017“ Turniersieg. Kuro spielt als Kapitän in der Support-Rolle für das Dota 2-Team von Team Liquid.





- Mit ihrem Sieg bei den [IEM in PyeonChang 2018](#) übernahm die Starcraft 2-Spielerin Sasha „Scarlett“ Hostyn Platz 1 der Rangliste der bestverdienenden Frauen im eSports.
- Mittelfristig entsteht ein Transfermarkt, wie man ihn beispielsweise vom Fußball kennt. Betrachtet man den Transfermarkt im FIFA-eSport, so gibt es rund 60 Teams in Europa – die Anzahl der deutschen FIFA-Profis ist hingegen sehr gering. Stand heute unterscheiden sich die Höhe der Gehälter sowie der Transfer- und Ablösesummen noch stark vom Fußballmarkt. In einigen eSports-Disziplinen wie League of Legends und Dota 2 gibt es aber bereits offizielle Transferregeln der Spielehersteller und Ligabetreiber. Der momentan teuerste Transfer mit angeblich rund 500.000 US-Dollar fand im letzten Jahr unter den CS:GO-Spielern statt. Der Bosnier Nikola „NiKo“ Kovac wechselt vom deutschen Clan „mousesports“ zum US-amerikanischen Team „FaZe“.

#### **Intel Clan-Sponsoring:**

- [Edward Gaming](#) – chinesisches League of Legends-Team, das seit 2013 aktiv ist.
- [CLG Red](#) - das von der Weltmeisterin Christin „Potter“ Chi geführte CLG-Red-Team wird seit seiner Gründung im Jahr 2002 als Nordamerikas weibliches Top-Gaming-Team anerkannt.
- [Invictus Gaming](#) – eine professionelle eSports-Organisation mit Hauptsitz in China, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den „besten eSports-Club der Welt“ zu schaffen.
- [Euronics Gaming](#) – deutsches League of Legends Team, das seit 2015 stets in den ESL Playoffs vertreten ist.

Stand: Dezember 2018

#### **Über Intel**

Intel (NASDAQ: INTC) macht außergewöhnliche Erlebnisse möglich. Intels Innovationen erweitern die Grenzen des Computing von persönlichen Geräten über Unternehmensserver und die Cloud bis hin zu smarten und vernetzten Systemen. Die Arbeit der Intel-Mitarbeiter formt neue Geschäftsfelder, treibt fortschrittliche Entwicklungen voran und ermöglicht großartige Erfahrungen.

Weitere Informationen über Intel finden Sie unter <http://www.intel.de/newsroom> und <http://www.intel.de>.

Intel und das Intel Logo sind Eigentum der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.  
\*Andere Marken oder Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.