

# M

---

## ULTISCREEN GAMING: GRENZENLOSES SPIELEN AUF ZWEI BILDSCHIRMEN

---

**Uwe Hofer**

*Partner & CMO*

*exozet group, Berlin/Wien*

*Salzburg, 14. September 2012*



---

## THE EXOZET STORY: KEY FACTS

---

Gegründet 1996

150 Mitarbeiter in Berlin,  
Potsdam, Düsseldorf & Wien

Multiscreen-Ansatz, Web-,  
Mobile- und OTT-  
Applikationen und Spiele

Medienindustrie, Marken  
und öffentlicher Sektor



# A GENDA:

---

DARUM SPIELEN WIR  
SO SPIELEN WIR  
DAS SPIELEN WIR

TRENDS & APPROACHES

LOOK & FEEL  
TECHNOLOGIE

WEGE IN DEN MARKT  
PERSPEKTIVEN & CHANCEN



---

## DARUM SPIELEN WIR

---

### Stimulation, Interaktion, Eskapismus

Wir wollen gefordert werden, psychisch und physisch.

Wir wollen Teil einer Gemeinschaft sein.

Wir wollen unseren Alltag vergessen.





---

## DAS SPIELEN WIR

---

**Strategie- und Denkspiele:  
Gemeinsam auf #1 der On-  
und Offline-Hitlisten**

Über 40% der Online-Gamer  
spielen am liebsten Strategie-  
und/oder Denkspiele.<sup>1</sup>

12 Strategie- und Denkspiele  
unter den Top 15 der  
beliebtesten Spiele bei  
amazon.de.<sup>2</sup>



---

## TRENDS & APPROACHES

---

### ONLIVE (US)

MicroConsole und Controller  
nötig

Cloud Gaming: Keine  
Installation, keine teure  
Hardware

Jedes Spiel ist auf (fast) jedem  
Device spielbar

Subscription-Model



---

## TRENDS & APPROACHES

---

### PLAYJAM (GLOBAL)

SDK für effizientes Game Development

Einheitliche Social & Payment Features

Eigenes, etabliertes Distributionsnetzwerk

Läuft auf connected devices wie Smart TVs



Publish your game independently within the device app store, bolting on as many of the PlayJam social, monetization and analytics features as you like. Your Game. Your Control.



---

## TRENDS & APPROACHES

---

### DUAL SCREEN GAMING

TV ist Mainscreen, Tablet/  
Mobile sind Controller

Spezielle Hardware ist  
Voraussetzung (z.B. Apple TV,  
wiiU) oder Software (Xbox  
Companion App)



---

## TRENDS & APPROACHES

---

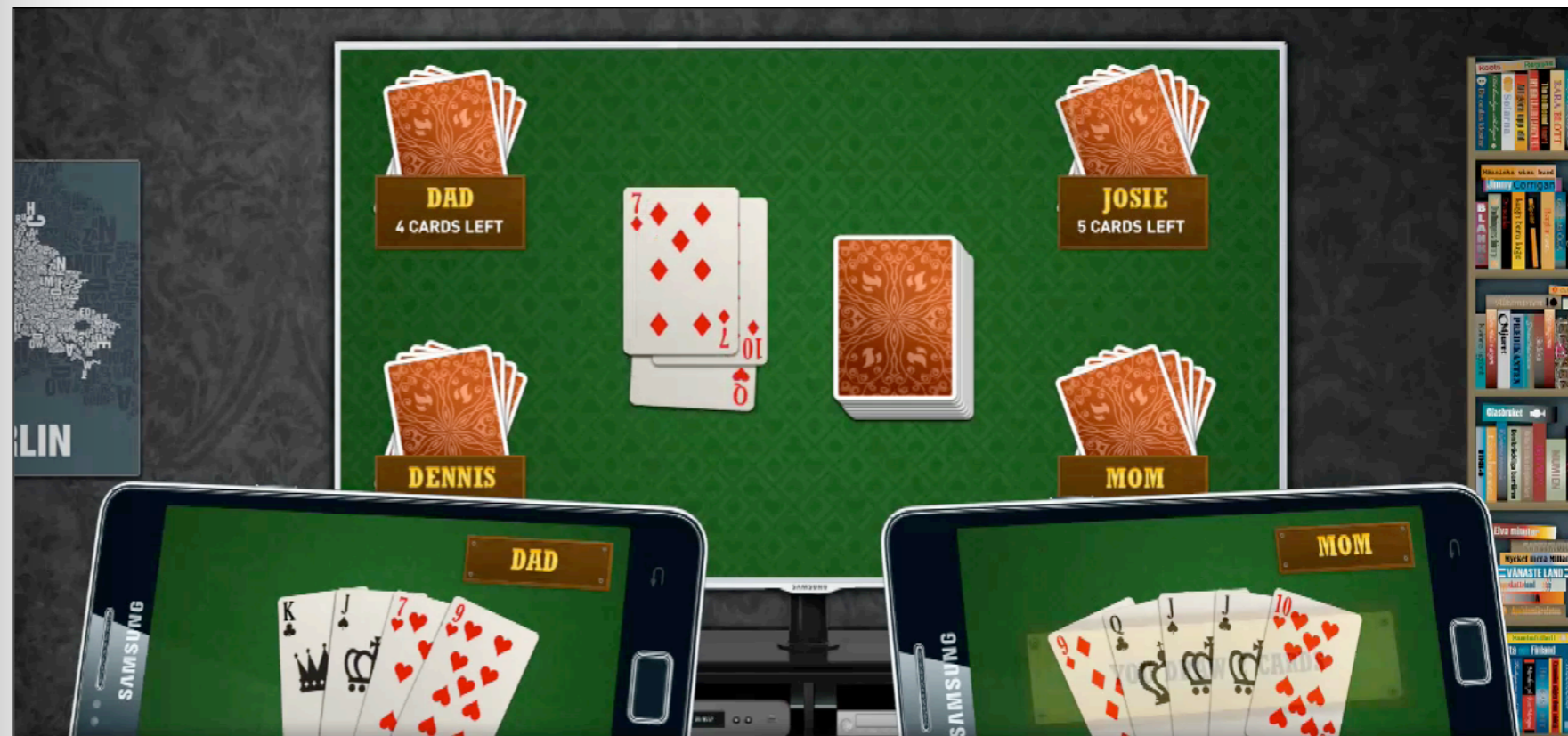
### MULTI SCREEN GAMING

TV ist „Spielfeld“ und  
„Spielesammlung“

Smartphone/Tablet ist  
persönlicher Controller

Soziale Interaktion bei  
rundenbasierten Spielen

Alle Zielgruppen werden  
angesprochen



---

## MULTISCREEN-GAMING: TECHNOLOGIE

---

**Digital Hub, digital spokes**

Game-App ist nur auf dem  
SmartTV installiert.

Mobile Devices und  
SmartTV werden mit QR-  
Codes gepairt.



---

## MULTISCREEN-GAMING: TECHNOLOGIE

---

Digital Hub, digital spokes

SmartTV und Smartphones  
der Einzelspieler  
kommunizieren über die  
Cloud



---

## WEGE IN DEN MARKT

---

Kooperationen mit  
Broadcastern und Herstellern

USP: Brandimages aufladen  
(innovativer Entertainer) und  
Zuschauerbindung stärken.

USP: Begehrtenwerte  
Produktpaletten durch  
innovative und einzigartige  
Inhalte.

+ neue Business Models

+ neue Revenue Models



SAT.1



**SONY**  
make.believe

**Panasonic**



**SHARP**

**PHILIPS**

sense and simplicity



TURN ON TOMORROW

---

## WEGE IN DEN MARKT

---

Erweiterungen der  
Funktion durch In-App-  
Sales

Singleplayer

-> Multiplayer-Modus

-> Multiscreen-Modus



**V** \_\_\_\_\_  
**IELEN DANK! FRAGEN?**

---

**uwe.hofer@exozet.com**

*Partner & CMO*

*exozet group, Berlin/Wien*

