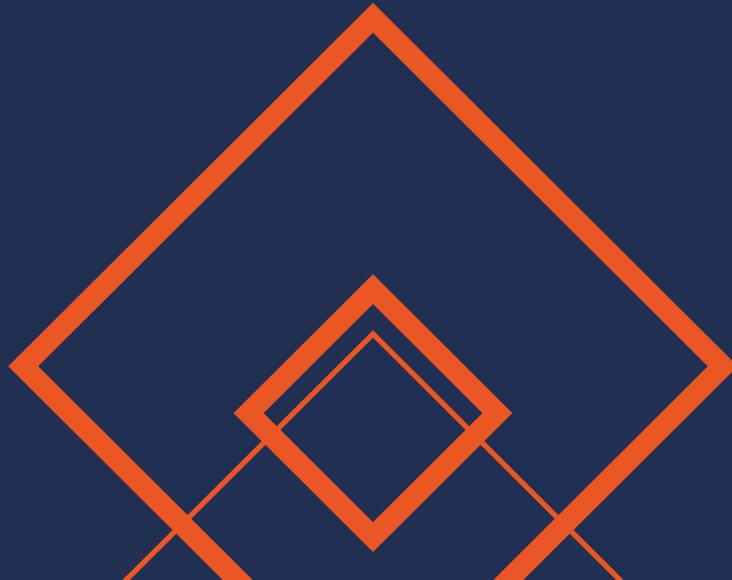


Emergo Entertainment





WIR SIND GAME DEVELOPER



Wir entwickeln interaktive Medien und wenden unser Know-How für mehr als Entertainment an.



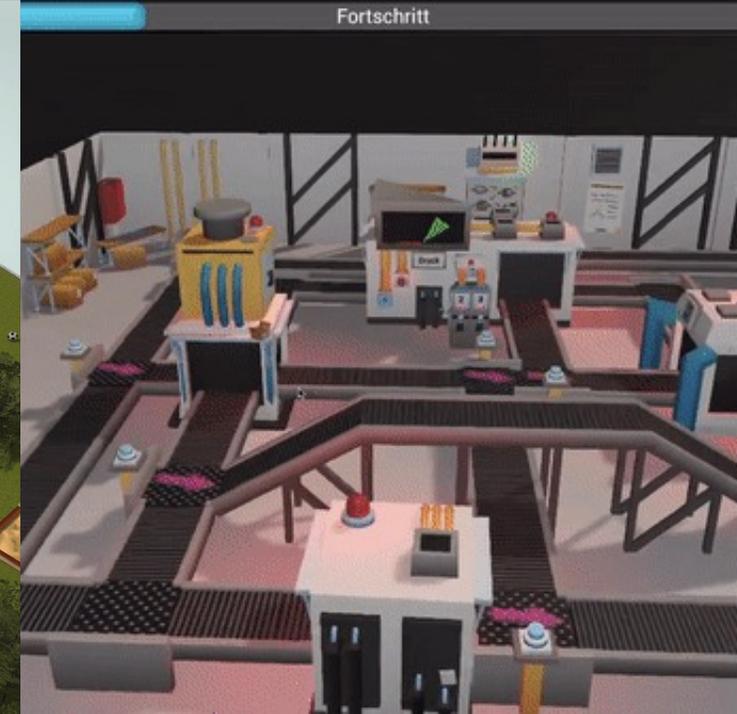
INTERAKTIVITÄT

- ✓ Retention Rate
- ✓ Systemisches Erzählen
- ✓ Interkulturelle Kommunikation

INTERAKTIVITÄT IST VIELSEITIG

Genau wie Flyer, Podcasts oder Videos sich auf verschiedene Themen und Unternehmensbereiche beziehen können, können auch interaktive Medien für **verschiedene Use Cases** verwendet werden.

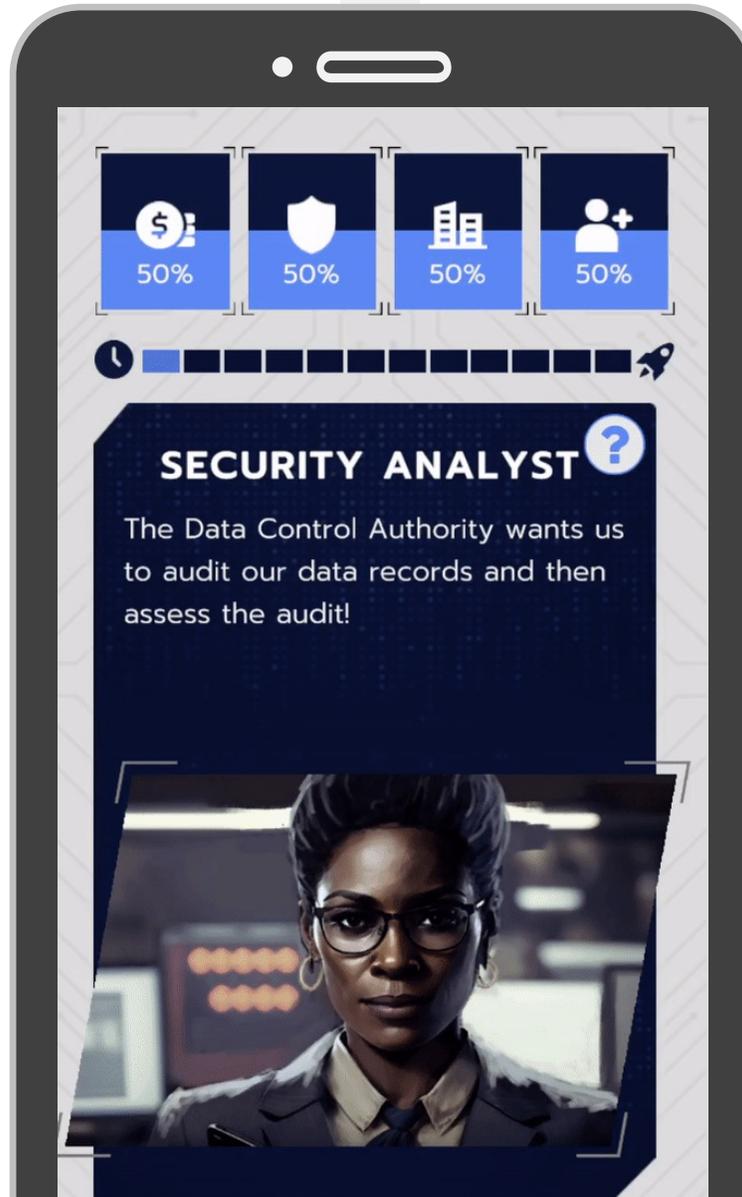
Gerne **beraten** wir Sie, um die **besten interaktiven Konzepte** für Ihren Use Case zu finden.



LERNEN DURCH INTERAKTION

Spielerisches Lernen ist die natürliche Form des Lernens. Entscheidend ist, Konzepte zu entwickeln.

Wenn Menschen den Eindruck haben, **bedeutungsvolle Entscheidungen** zu treffen, lernen sie am besten.



Für die Universität Wien entwickelten wir ein Entscheidungsspiel zum Thema Datenethik.

Die Spielerin trifft Entscheidungen aus der Perspektive eines Lobbyisten für ein großes Tech-Unternehmen

Die Anwendung soll im Kontext eines Workshops eingesetzt werden in dem die Spielerin ihre Entscheidungen reflektiert.

VERTRIEB DURCH INTERAKTION

Eine interaktive Anwendung kann als **Werkzeug für den Vertrieb** eingesetzt werden. Der Kunde wird vom Vertriebler durch die Anwendung geleitet und kann so auch **komplexe Produkte schnell und spielerisch ausprobieren**.



PR DURCH INTERAKTION

Da spielerisches Lernen die natürlichste Form des Lernens ist, eignen sich Spiele hervorragend, um die Öffentlichkeit über unternehmerische Aktivitäten und Ziele aufzuklären.



Für das Goetheinstitut Kairo entwickelten wir ein Entscheidungsspiel zum Thema Nachhaltigkeit.

Spielmechanisch sehr nah an dem Spiel für die Universität Wien.

Aber: Anderer Kontext, da das Spiel hier nicht für geschlossene Workshops verwendet wird sondern über die Website des Goethe Instituts öffentlich verfügbar ist, um Interessierten die Herausforderungen des Insituts zu kommunizieren.

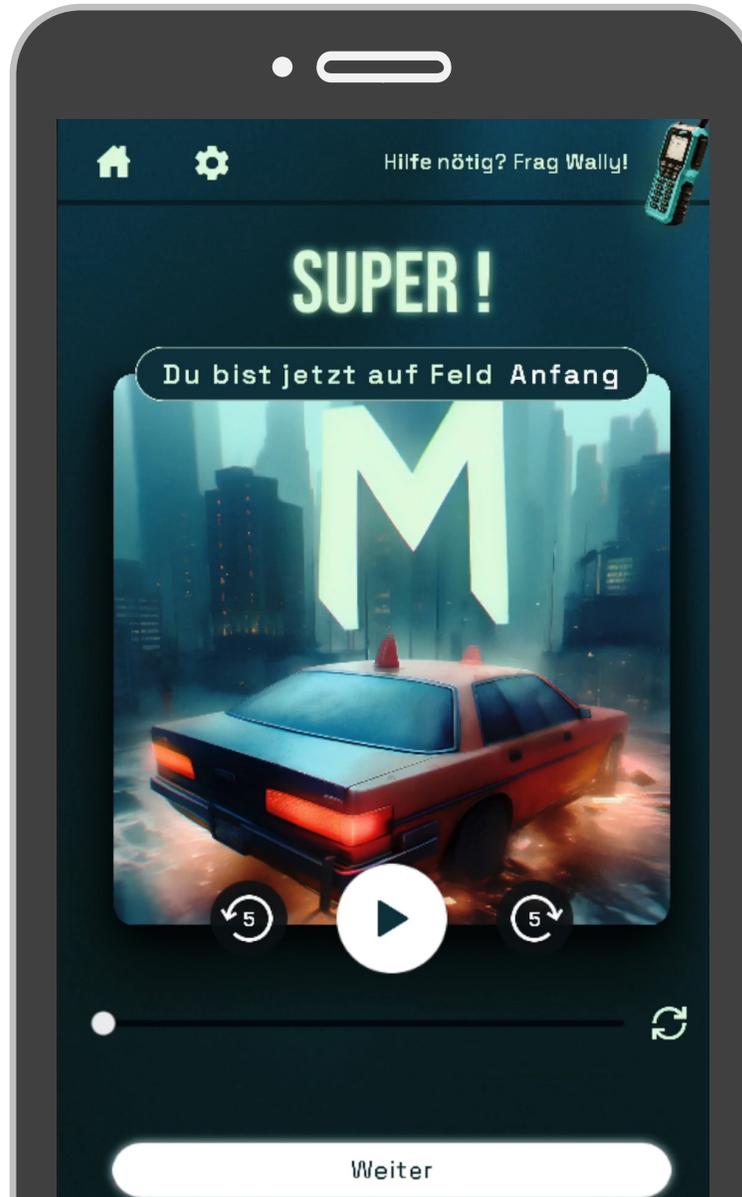
MARKETING DURCH INTERAKTION

Durch **Interaktion** wird Kunden ein individuelles Erlebnis zum Produkt geboten. Dies **steigert** nachweislich¹ den wahrgenommenen Vorteil einer Innovation und den erwirtschafteten Umsatz.



COMMUNITY DURCH INTERAKTION

Brettspiele können eine tolle Maßnahme für **Teambuilding** und ein Gefühl von Community geben. Dabei können jung und alt gemeinsam Spaß haben und lernen. Aber auch die **Kreativität** kann durch Spiele angeregt werden.



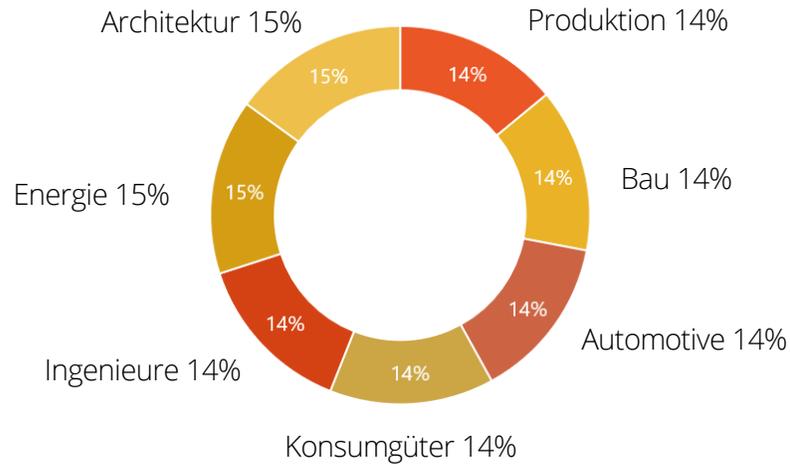
Für die Verlagsgruppe Oetinger entwickelten wir die App für das Brettspiel "Murdio Island", das am 12. Juni 2024 deutschlandweit in Büchereien erscheint.



VERLAGSGRUPPE
Oetinger

Studie von 2020

368 Führungskräfte aus verschiedenen Branchen



97%

Der **Führungskräfte** befragter Unternehmen glauben laut einer Forrester-Studie von 2020, dass interaktive Medien zu einer **Verbesserung der Prozesse** ihres Unternehmens beitragen können. **94%** wollen ihr **Investment** in interaktive Medien erhöhen.

<https://create.unity3d.com/unity-forrester-study>

**SEIEN SIE
EARLY
ADOPTER**

Lassen Sie sich von uns beraten und kommen Sie der Konkurrenz zuvor, indem Sie das Potenzial interaktiver Medien nutzen.

Mit unserem Know-How aus der Games-Industrie wissen wir, wie man mit Interaktivität Zielgruppen erreicht.

FIRESIDE UNSER DEBÜT-TITEL

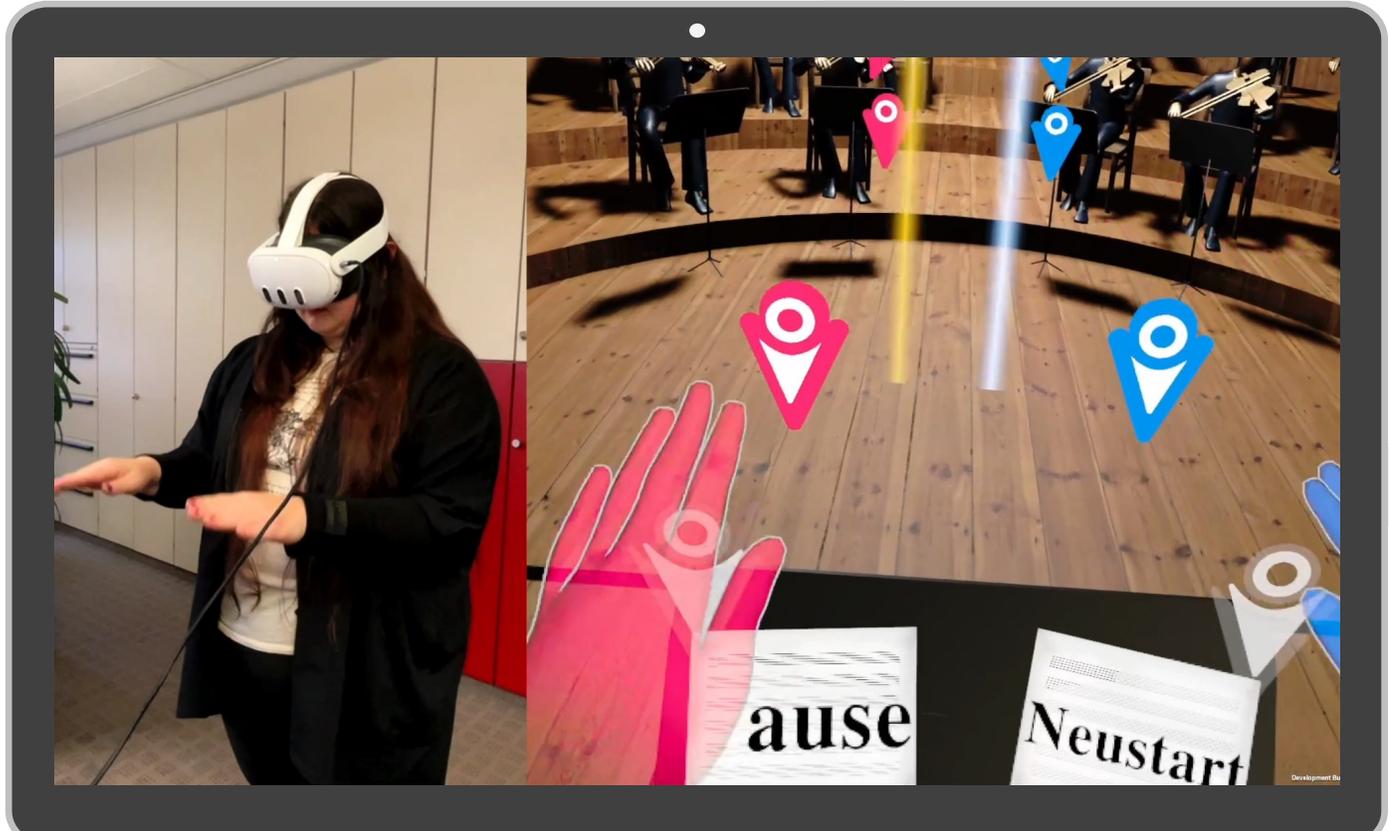
Gemeinsam mit dem litauischen Publisher Nordcurrent Labs veröffentlichten wir am 04.06.2024 unser Debüt-Projekt „Fireside“ ein entspanntes Spiel über Abende am Lagerfeuer. Das Spiel ist **international** in **7 Sprachen** auf Steam & Nintendo Switch verfügbar. Es handelt sich um **großes Softwareprojekt** mit über 3 Jahren Entwicklungszeit



[Trailer \(Youtube\)](#)

VR INSTALLATION

Für das Richard-Wagner-Museum Bayreuth realisierten wir eine **interaktive Dirigier-Anwendung**. Hier bekommt die Nutzerin ein Gefühl für ein vorgegebenes Dirigtat, das sie in VR nachahmt. Das Projekt umfasste sowohl die VR-Anwendung als auch ein **Editor-Tool**, mit dem sich **Bewegungsvorgaben in VR** gestalten lassen.



[Trailer \(Youtube\)](#)

Entwicklungsprozess

FULL SERVICE INTERAKTIVE MEDIEN

1. WORKSHOP

Art der Interaktion

Zielgruppe des Kunden verstehen

Look & Feel der App

Finden Sie die **perfekte interaktive Anwendung** für Ihren Use Case

2. DESIGN DOCUMENT

App Struktur (Wireframing)

Technische Evaluation

Liste benötigter Grafiken & Sounds

Ein **Dokument**, das die interaktive Anwendung beschreibt

3. DEVELOPMENT

Programmierung

Sound & Grafik

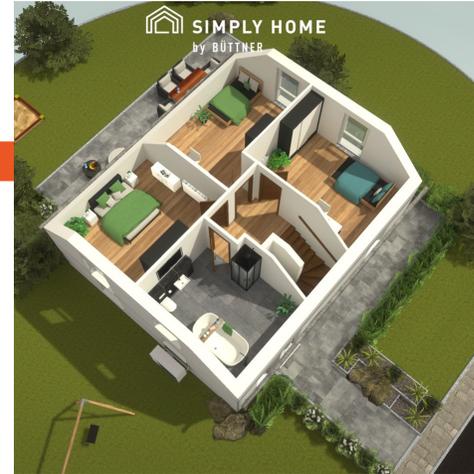
Testing & Wartung

Volle 360° Entwicklung und Betreuung Ihrer interaktiven Anwendung



BOSCH

Weltbekannter Konzern.
Entwicklung eines
Vertriebsspiel-Konzepts
zum Produkt "Connected
Powertrain Services"
Ausstellung des Spiels auf der
IAA Transportation 2022



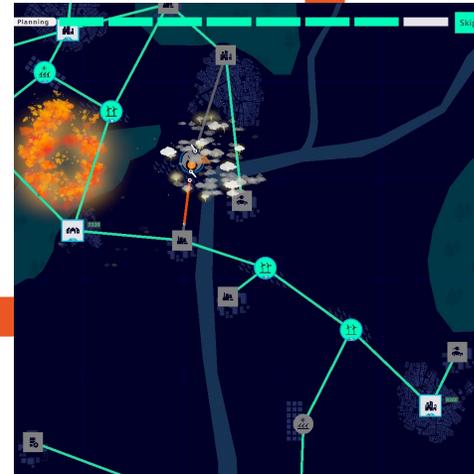
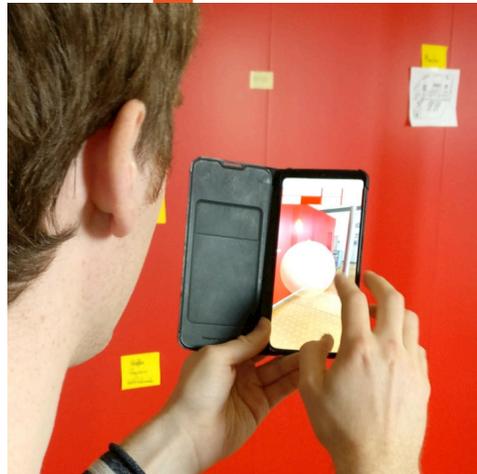
BÜTTNER[®] MASSIVHAUS

Mittelständischer Fertighaus-
Bauer aus dem Landkreis
Bayreuth. **Konzeption** und
Umsetzung eines
performanten **Echtzeit-
Hauskonfigurators**.



SOFTEC

Mittelständischer Software
Entwickler aus Karlsruhe.
Mitarbeit an **AR Anwendung**
aus dem Projekt SmARt Plas.
Augmented Reality Anwendung
zur dynamischen
Visualisierung von Daten
in Galvaniken.



SIEMENS

Weltbekannter Konzern.
Konzeption und **Umsetzung**
eines Spiels, das die Rolle von
Mittelspannungsschaltkästen
im Stromnetz erklärt.
Ausgestellt auf der
Hannovermesse 2024.

WEITERE KUNDEN





www.emergo-entertainment.de

KONTAKTIEREN SIE UNS



[linkedin.com/in/paul-redetzky](https://www.linkedin.com/in/paul-redetzky)
paul.redetzky@emergo-entertainment.de
Tel.: +49 151 65 1337 00

