



Fotos: HandyGames, Ehm-Klier

So einfach geht der 3-D-Blick in die Zukunft:
Ein Smartphone kommt ins Google Cardboard,
durch das man ganz andere Welten sehen kann.

Besprechung vor der Bergkulisse: Christopher Kassulke (35) ist Mitbegründer von HandyGames und für den Vertrieb zuständig. Er bedauert, dass die Industrie die Chancen von Virtual Reality und Augmented Reality noch nicht erkannt hat.



Spielend in die Zukunft

Hausbesuch in der fränkischen Provinz, wo ein kleines Digital-Unternehmen mit fast einer Milliarde Kunden die Zukunft neu erfindet

Wer sagt, dass Spieleentwickler nichts vom richtigen Leben verstehen? Das Gegenteil ist der Fall, wie ein Besuch bei HandyGames zeigt. Groß geworden ist das Unternehmen mit Spielen, doch längst beschäftigt man sich hier mit „ernsthaften Themen“. Industrie 4.0 lautet das Stichwort. Die „Spieler“ finden jede Menge Andockstellen mit der bayerischen Industrie, die aber lieber (noch) ins Silicon Valley peilt, statt ins fränkische Giebelstadt, dem Sitz von HandyGames.

Für einen Blick in die Zukunft braucht es ein Smartphone und einen schlichten Pappkarton mit zwei optischen Linsen. Das heißt „Google Cardboard“ und zeigt andere Welten ganz echt. Es führt zum Beispiel durch ein geplantes Haus oder erlaubt den virtuellen Gang durch ein Museum, weiter geht's immer durch ein schlichtes Augenblinzeln. Eine Technologie, genannt VR, Virtual Reality, die nicht nur zum Vergnügen da ist. „VR und AR werden die Industrie 4.0 nach vorne treiben können“, ist Christopher Kassulke überzeugt. Kassulke (35) ist einer von drei Eigentümern von HandyGames, einem Unternehmen mit 65 Mitarbeitern, das mit der Entwicklung von Handyspielen den

Markt erobert hat und auf eine Milliarde Kunden weltweit zusteuert. Da weiß man, was die Kundschaft will – und was nicht, weshalb die Kreativen längst Zukunftsmusik komponieren. Was in Giebelstadt mindestens so gut funktioniert wie in Berlin oder München, weshalb man sich auch sehr wohl fühlt in der bayerischen Provinz bzw. in Franken, als welche sich die HandyGamer fühlen. Das Leben soll leichter werden, in der



Spielerisch auf die Bewegung achten: „Max – my Fitness Dog“ läuft schon erfolgreich auf Android-Uhren.

Freizeit ebenso wie am Arbeitsplatz. Durch Augmented Reality (AR). Diese Technologie lässt sich zum Beispiel in einer Brille unterbringen. Beim Durchblick wird eine erwünschte Realität samt Informationen oder Anleitungen über die tatsächliche gelegt. Damit kann ein Radfahrer locker den nächsten Biergarten finden, damit kann aber auch ein Arbeiter in einer Werkhalle Schritt für Schritt seine nächsten Handgriffe erklärt bekom-

men oder der Automechaniker auf den ersten Blick erfahren, wo das Problem im Motor liegt. „AR und VR können sehr vielfältig eingesetzt werden“, weiß Christopher Kassulke. Ob im Auto, im Haushalt, in Lagern, wo AR fehlende Posten anzeigt, in der Freizeit. „Damit kann Deutschland technologisch wieder ganz vorn mit dabei sein.“

Direkt an der Bundesstraße 19, die von Würzburg nach Schwäbisch Hall führt, liegt eine ehemalige Bundeswehrkaserne, die hauptsächlich von einem Hersteller von Hochregallagern genutzt wird. In dieser nüchternen Umgebung hat sich in Block 13 im ersten Stock HandyGames niedergelassen. Der Empfang nach der Sicherheitssperre findet in Nordseeidylle statt. Zur Besprechung bittet Christopher Kassulke in den „Aufenthaltsraum“ in Skihütten-Atmosphäre, inklusive historischer Bretteln an einer Wand, einer Berglandschafts-Tapete an der anderen, Designer-Wölkchen-Lampen darüber und „Almdudler“ im Kühlschrank.

In so einer Umgebung wird Zukunft gemacht. „Wir müssen drei bis vier Jahre vorausdenken in unserem Markt“, sagt Christopher Kassulke, im Unternehmen zuständig für den Vertrieb. Zusammen mit seinem fünf Jahre älteren Bruder Markus, studierter



Vorhaben lassen sich in die tatsächliche Umgebung einplanen. Damit könnten auch Ängste bei Großprojekten beseitigt werden, weil die Planer die Wirklichkeit besser zeigen können.



Virtual Reality nutzt unter anderem Architekten. Ihre Auftraggeber können Häuser so sehen, wie sie einmal wirken.

Wirtschaftsinformatiker, und Geschäftspartner Udo Bausewein, zuständig für Personal und Finanzen, hat er vor 15 Jahren HandyGames gegründet.

Ein Begriff ist HandyGames bei den Marktführern der Technologiebranche wie Google, Microsoft, Sony oder Apple. Alle arbeiten sie seit langem eng mit dem fränkischen Unternehmen zusammen. Umso mehr bedauert es Christopher Kassulke, dass die heimische Industrie das Wissen der Spieler noch kaum oder jedenfalls viel zu selten nutzt: „BMW oder Audi schauen sich im Silicon Valley um, statt zu schauen, was in Bayern entwickelt wird.“ Mittelständler sind bereits weiter und nutzen das Know-how der Spielemacher: „Die Industrie hat Fragen – wir haben die Technologie, das Wissen und die Erfahrung“, sagt Christopher Kassulke selbstbewusst, „die Großen schauen da leider zu wenig über den Tellerrand hinaus, dabei sind das riesige Chancen für die Industrie“, ist er überzeugt.

Gemütlichkeit leistet sich HandyGames im Aufenthaltsraum, nicht aber in den Köpfen. „Wir planen maximal eine Woche im Voraus, das hält flexibel“, erklärt Christopher Kassulke. So wurde HandyGames auch groß. Weil schnell auf Anfragen, Anforderungen

oder Entwicklungen reagiert werden muss. So simpel Handyspiele funktionieren mögen, sie müssen funktionieren, auf Android-Smartphones, auf dem iPhone, auf dem Tablet und der Konsole. Und die Community, der allein auf Facebook 300.000 Freunde angehören, würde Macken streng bestrafen. Dieses Wissen um Kundenwünsche lasse sich auf die Industrie übertragen. Denn wer ein ausgeklügeltes Spiel entwickeln kann, kann auch Anwendungen für die Industrie liefern. Und zwar nicht nur funktionierende, sondern vor allem solche, die die Nutzer auch verstehen, mit denen sie Spaß haben und die sie darum haben wollen. Genau hier liegt noch ein wunder Punkt bei vielen Unternehmen. Sie liefern Technologien, von denen sie selbst begeistert sind, die der Kundschaft aber zu kompliziert daherkommt. Kassulke hat das selbst oft genug festgestellt und Lösungen geliefert. „Als Spieleentwickler haben wir viele Andockpunkte und können Lösungen erarbeiten.“

Kassulke wusste früh, dass er später einmal „etwas mit Games“ machen will. Das möchten zwar auch andere Jungs, aber die schreiben nicht mit sieben ihr erstes Spiel und sind als Abiturient schon Geschäftsführer einer eigenen GmbH: „Es war klar, dass ein Mobiltelefon mehr kann als

nur telefonieren“, erzählt Christopher Kassulke von den frühen Visionen. Die Kassulke-Brüder und Udo Bausewein gründeten 2000 ihre GmbH, weil Siemens, damals noch Handyhersteller, nicht mit „Einzelkämpfern“ zusammenarbeiten wollte. Die zündende Geschäftsidee wurde 2010 umgesetzt: Gratis-Spiele zum Download anbieten und durch Werbung finanzieren. „Allein bei Nokia hatten wir fünf Millionen Downloads in kürzester Zeit“, erinnert sich Christopher Kassulke. Wenn heute ein neues Spiel nicht mindestens eine Million Downloads verzeichnet, „ist es ein Flop für uns“, sagt Kassulke.

Mit 50 Millionen weltweiten Downloads zählt das fröhliche Familienspiel mit süßen Schäfchen namens „Clouds & Sheep“ zu den Rennern aus Giebelstadt. Aber auch „Devils and Demons“, ein klassisches Rollenspiel, oder „1941 Frozen Front“, eine Art modernes Schach, in dem Krieg gespielt wird, oder Strategiespiele wie „Townsmen“ haben ein Millionenpublikum auf der ganzen Welt. Und wer keine Werbung haben will, zahlt ein paar Euro. Auch das funktioniert. HandyGames beobachtet nicht nur den Markt, „wir setzen Trends“, betont Christopher Kassulke und ist

wieder bei VR und AR angelangt. Bei VR, das zurzeit im Google Cardboard läuft, zeigt eine App einen Zustand in der Zukunft. So können Architekten oder Städteplaner ihre Pläne nicht nur auf dem Papier präsentieren, sondern ganz konkret zeigen, wie ein Haus von innen und außen aussieht, wie es sich in die Umgebung einfügt. „Dadurch könnten viele Bürgerbegehren umgangen werden, weil man durch die tatsächliche Visualisierung viele Ängste nehmen kann“, erklärt Christopher Kassulke den Nutzen. Wobei: Mit VR lässt sich auch wunderbar spielen, zum Beispiel vernichtet man einen angreifenden Zombie einfach durch einen Blick darauf.

„Health Care“ heißt eine andere Spielwiese, auf der sich HandyGames erfolgreich bewegt. Chris Kassulke deutet auf sein Handgelenk: Eine schlichte Uhr, genannt Smartwatch beziehungsweise Wearable, die Mail- oder Anrufeingang meldet und sich für noch mehr eignet. Zum Beispiel für „Max – my Fitness Dog“. Ein flotteres Tamagotchi-Hündchen im Manga-Stil animiert den Uhrenträger zur Bewegung. Also: 250 Schritte gehen, dann darf man Max eine Belohnung geben. Das motiviert nicht nur Kinder. Der Helfer am Handgelenk hält zu gezielten Übungen von Arzt oder Fitnesscoach an, was Medizin und Versicherer neugierig beobachten. Ein Grauen zwar für alle, die einst George Orwells Zukunftsversion „1984“ gelesen haben. Für Christopher Kassulke überwiegt jedoch der Vorteil: „Das ist die Zukunft und bringt enorme Chancen.“ Das zeige bereits die erfolgreiche Nachfrage nach „Max – my Fitness Dog“ für Android-Uhren. So haben Game-Entwickler die Schmutzdecke verlassen und sind echte Zukunftsplaner geworden: Der 35-jährige Familienvater Kassulke ist Gastdozent an Universitäten und gefragt von der Politik. Doch in den Gesprächen entdeckt er immer wieder: „Wir fahren Lichtgeschwindigkeit –

die Politik fährt Fahrrad.“ Heißt: In seiner Branche geht es längst nicht mehr um Breitband vor der Haustür. Das hätte sich HandyGames notfalls selbst ins Haus legen lassen. Es geht zum Beispiel um die Förderung von Innovationen. Zuschüsse gibt es für Maschinen oder für neue Hallen der Industrie, aber nicht für gute Leute. Dabei geht die Entwicklung für Industrie 4.0 ins Geld. „Skandinavien oder Kanada sind in diesem Punkt schon weiter und geben einen Zuschuss von bis zu 60 Prozent der Personalkosten“, weiß Kassulke auf die Frage, wo denn in seiner Branche die Politik reagieren müsste.

Personal in der „Provinz“ zu finden, sei indes nicht das große Problem für HandyGames, sagt Christopher Kassulke. Denn das Unternehmen ist nicht nur in der Szene, sondern auch vor Ort bekannt. Hier genießt HandyGames sein Alleinstellungsmerkmal, veranstaltet Games-Tage, sponsert die lokalen Bundesliga-

Handballer der DJK Rimpar, macht durch Lizenzvergaben seine erfolgreichen Marken noch bekannter, die Praktikumsplätze sind begehrt bei Schülern, auch Ausbildung findet statt. So hält sich die Fluktuation bei den Beschäftigten in Grenzen. „Ich sitze hier im Grünen, kann mir ein Häuschen leisten, habe einen Parkplatz vor der Tür, ich kann das Fenster aufmachen und habe keine Straßen und Staus davor“, zählt Chris Kassulke weitere Standortvorteile auf. Die Mitarbeiter haben geregelte Arbeitszeiten, auch für die Unternehmer ist Freizeit keine Utopie, es bleibt Zeit für Familie und die eigene Streuobstwiese. Und wenn die weite Welt ruft: „Mein nächster Flughafen ist doch nur eine Stunde entfernt“, erinnert Kassulke an die Nähe zu Frankfurt. Videokonferenzen mit Amerika lassen sich auch von Giebelstadt aus führen und Besucher aus USA lieben den „bavarian style“ im örtlichen Wirtshaus in der „fränkischen Provinz“, wo an der Zukunft getüftelt wird. ◀

Mit Spielen wie „Townsmen“ ist HandyGames groß geworden. Die Spieleentwickler liefern aber auch Lösungen für die Industrie – das ist die Zukunft.



Der Renner von HandyGames: „Clouds and Sheep“ zählt 50 Millionen Downloads.