

Stadionstimmung Zuhause erleben

Jeder von uns ist Fan. Wir lieben Musik, Sport, Filme, Schauspieler, Olympia, van Gogh oder „Wer wird Millionär“. Viele von uns besuchen Konzerte, Theater oder Fußballstadien, um mit Gleichgesinnten mit zu fiebern, zu jubeln, zu feiern und etwas Besonderes zu erleben.

Gerade bei Sportereignissen entstehen so Fanclubs, Fankurven, Fangesänge und eine kompetitive Atmosphäre, die beispielsweise einen klaren Heimvorteil mit sich bringt.

Wir, die vAudience GmbH, ein IT-Startup-Team aus Würzburg unter der Leitung des einstigen Molekularbiologen Dr. Toni Wagner, wollen diese Stadionatmosphäre zu den vielen Fans bringen, die nicht live vor Ort sein können.

Seit März 2016 arbeiten wir an dieser Idee und starten bald unsere Beta-Phase im Bereich eSports. eSports? Das ist die Abkürzung für „electronic Sports“ und stellt die Nische dar, für die wir unseren Markteintritt noch in diesem Jahr planen. Die meisten Menschen jenseits der 30 haben den Begriff eSports vermutlich noch nie gehört oder können sich nichts bzw. wenig darunter vorstellen. Tatsächlich verbirgt sich hinter eSports aber einer der aktuell am schnellsten wachsenden Märkte. Internationale Profi-Teams treten dabei in diversen Computerspielen gegeneinander an, unterstützt und angefeuert von ihren Fans - vielen Fans. Die Zuschauerzahlen sind unglaublich – alleine über die führende live-streaming Plattform für Gaming, [twitch.tv](https://www.twitch.tv), verfolgen monatlich mehr als 180 Millionen Menschen eSports-Events. Bei großen Turnieren winken Preisgelder von über \$20 Millionen.

Typische eSports-Fans sind männlich, im Schnitt 21 Jahre alt, spielen meist selbst gerne Computerspiele, investieren Geld in ihr Fandasein und verbringen wöchentlich etwa 50 Stunden mit dem Anfeuern ihrer Idole. Diesen Fans möchten wir mit unserem Produkt ermöglichen aktiver an den Events teilzunehmen.

Daher bieten wir den eSports-Fans ein Spiel um den Videostream herum. Jeder Fan, der sich bei uns anmeldet, bekommt einen kostenlosen Avatar, also eine digitale Spielfigur, dessen Aussehen und Stimme individualisiert werden kann. Auf unserer Website kann der Fan dann mit seinem Avatar virtuelle Stadien besuchen, sich mit Freunden auf der Tribüne treffen und gemeinsam mit ihnen sein Lieblingsteam anfeuern. Der Video-Stream läuft wie gewohnt im Zentrum des Bildschirms. Wie in einem echten Stadion sieht jeder Zuschauer die in seinem Block stehenden Fans genau, die vielen tausend anderen, die das gleiche Spiel mitverfolgen, hört er. In Kooperation mit Prof. Hotho (Lehrstuhl Informatik VI der Uni Würzburg) haben wir ein System entwickelt, dass die tatsächliche Stimmung aller Zuschauer in Form einer entsprechenden Audio-Kulisse in Echtzeit abbildet. So geht z.B. bei einem guten Spielzug ein

Raunen durch die virtuelle Arena und am Ende jubeln bzw. buhen die jeweiligen Fanlager. Die Stimmung alleine ist aber nicht genug. Zu einem interaktiven Erlebnis gehört – gerade für Computerspieler – noch mehr. So überbrücken wir z.B. die regelmäßigen Pausen im Videostream (Halbzeitpause, Zeit zwischen Spielen etc.), indem wir Zuschauern ermöglichen, in kleinen Minispielen gegeneinander anzutreten und Preise zu gewinnen. Dies vertreibt die Langeweile des Wartens und fördert gleichzeitig den eigenen Fan-Avatar, der so in ein höheres Level aufsteigt, neue Fähigkeiten freischaltet und mehr Jubelenergie bekommt. Wer regelmäßig sein Team anfeuert, gewinnt zudem an Einfluss und erhöht damit seine Gewinnchancen bei Verlosungen oder sein Stimmgewicht bei Abstimmungen unter den Fans. Der eSports-Markt stellt für uns aber nur den Einstieg dar. 2017 wollen wir mit Apps für Smartphones eine Second-Screen-Lösung für alle möglichen Live-Event-Übertragungen im Fernsehen bereitstellen. So kann man von der Couch aus mitjubeln, hört integriert hunderttausende, die Deutschland bei der Fußball-WM-Qualifikation anfeuern oder während des Eurovision-Song-Contest wegen mangelnder Punkte virtuell mitweinen.

Unsere Ideen können wir nur mithilfe der Unterstützung der Uni Würzburg (SFT, Prof. Hotho), der Stadt Würzburg (IGZ) und des Bundeswirtschaftsministeriums (EXIST) in die Realität umsetzen - Dankeschön dafür. Außerdem sind wir stetig auf der Suche nach Studenten verschiedenster Fachrichtungen, die mit uns Master- oder Bachelor-Arbeiten anfertigen möchten. Des Weiteren freuen wir uns natürlich, wie alle neuen, kleinen Unternehmen, über Kontakte zu potentiellen Kooperationspartnern.

Kontakt zur vAudience GmbH stellen Sie am einfachsten über <https://vaudience.net> her.