



BRANDED KOOPERATION

SUSANNE CLAUSEN



Gaming Brille für
den neuen Film von
Game of Throne –
„War for Westeros“

Gunnar Optics und PlaySide Studios

Produkt: Limitierte „War for Westeros“-Gaming-Brille
Spiel/Franchise: Game of Thrones – War for Westeros (Mobile Game, Warner Bros)

Typ: Produkt-Kooperation + Film/Game Cross-Promo

Idee: Gunnar entwickelt eine spezielle Gaming-Brille im Westeros-Stil, mit Design-Elementen wie Drachenflügelmuster, Hausfarben oder eingravierten Hauswappen (z. B. Stark oder Targaryen).

Zielgruppe:

- Mobile Gamer und Fans der HBO-Serie
- Käufer von Premium-Gaming-Zubehör
- Cosplayer & Film-Merch-Sammler
- Nutzen:
- Sichtschutz und Blaulichtfilter für Mobile/PC-Gaming
- Verbindung von Popkultur (Film) und Gaming
- Starke mediale Aufmerksamkeit durch Film-Release

BRANDED
KOOPERATION



Expeditions Rucksack "Death Stranding 2"

Fjällräven x Kojima Productions

Produkt: „On the Beach“-Expeditions-Rucksack
inspiriert Death stranding 2

Spiel/Franchise: Death Stranding 2 – On the Beach (Sony)

Typ: Branding-Kooperation + Limited Gear

Idee: Ein hochfunktioneller Rucksack für reale Wanderungen, inspiriert vom Spielcharakter Sam Porter Bridges: Wasserdicht, mit Modulen für Powerbanks, Smart Devices, reflektierendem Logo, farblich angepasst an das Spiel (z. B. Grau, Orange, Anthrazit).

Zielgruppe:

- Gamer mit Outdoor-Affinität
- Sammler von High-End-Merch
- Influencer & Backpacking-Community
- Nutzen:
 - Verbinden von Abenteuer-Realität und digitaler Dystopie
 - Nachhaltigkeit und Funktionalität im Vordergrund
 - PR-Wirksamkeit über beide Communities hinweg

BRANDED
KOOPERATION



Magische
Sonderedition
Butterbrew Latte mit
Karamell und Vanille

Starbucks x Avalanche Software (Portkey Games)

Produkt: Magische Sonderedition „Butterbrew“ – Hogwarts Legacy
Spiel/Franchise: Hogwarts Legacy (Portkey Games / Warner Bros)
Typ: Branding Cooperation + Getränkeaktion + Sammlerbecher
Idee: Starbucks bringt eine Sonderedition für Herbst/Winter: „Butterbrew Latte“ (Karamell & Vanille) + limitierte Becher mit Hogwarts-Designs.
Optional: In-App Codes für exklusive kosmetische Items im Spiel (z. B. Becher-Accessoire für Begleiter, „Starbeans“-Umhang).

Zielgruppe:

- Junge Erwachsene, die sowohl Kaffee als auch Gaming lieben
- Harry-Potter-Fandom
- Starbucks-Stammkundschaft mit Hang zu saisonalen Angeboten

Nutzen:

- Steigerung der Markenemotion bei Starbucks
- In-Game-Integration und Belohnungssysteme schaffen

BRANDED
KOOPERATION

ZoraBots und Epic Games

Produkt:

Limitierte Sonderedition „Fortnite CareBot“ –
Intelligenter Pflegeroboter im Fortnite-Stil
Spiel/Franchise: Fortnite (Epic Games)
Typ: Branding Cooperation +
Health-Tech-Kampagne + Gamified Care
Assistant

Idee:

Zora Bots bringt gemeinsam mit Epic Games eine Sonderedition des interaktiven Pflegeroboters „CareBot“ auf den Markt. Die limitierte Version ist im Look & Feel des Fortnite-Universums gestaltet – mit LED-Designs inspiriert von bekannten Skins (z. B. Meowscles, Cuddle Team Leader oder Agent Peely), bekannten Sounds, Sprachlines und Emote-Reaktionen.



GAMING

Zielgruppe:

- Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Kliniken oder Reha-Einrichtungen
- Pflegepersonal, das nach entlastender Interaktionstechnologie sucht
- Angehörige, die emotionale Begleitung im Pflegekontext wünschen
- Institutionen mit Fokus auf moderne Patientenkommunikation und Innovation



Erstellt mit LUDO.AI

Nutzen:

- Altersgerechte emotionale Ansprache in Pflege- und Kliniksettings
- Verbindung von vertrauter Popkultur mit Gesundheitsalltag
- Gamification fördert Motivation und Therapietreue
- Positive Wahrnehmung von Epic Games und Zora Bots durch sozialen Mehrwert
- Medienwirksamkeit durch Pilotprojekte, Influencer-Tests und CSR-Kommunikation

GAMING

Playable
Characters



Locations



Storyline



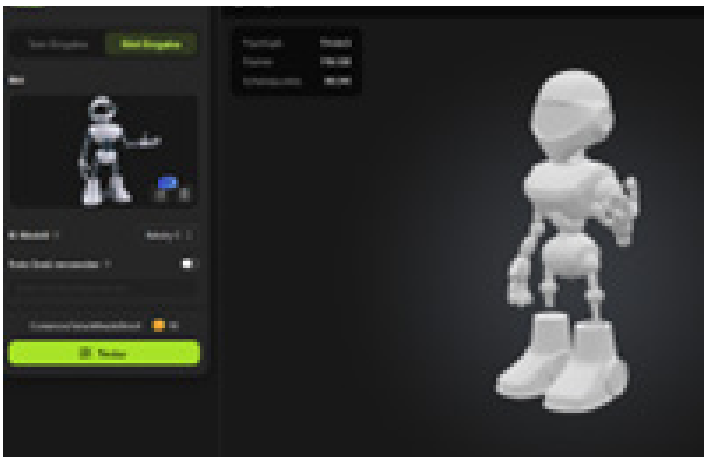
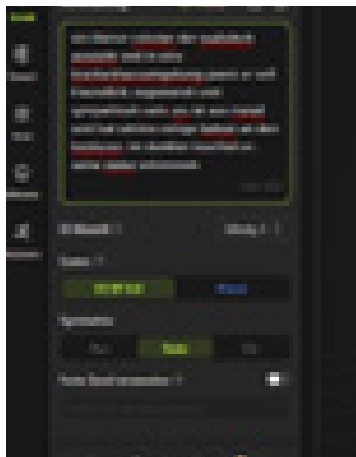
Art

Enter text
(optional)



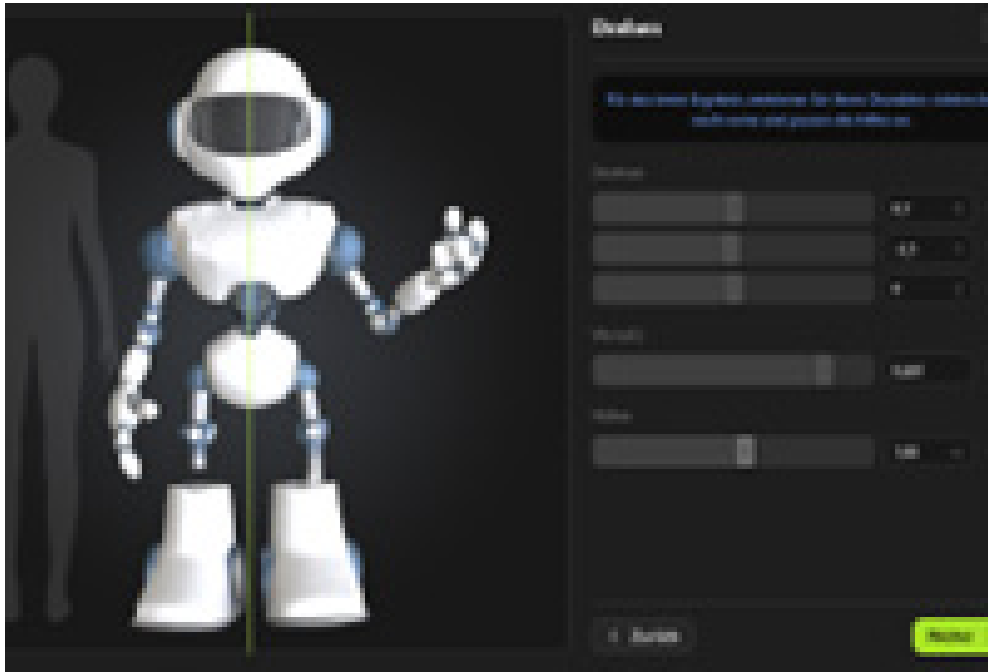
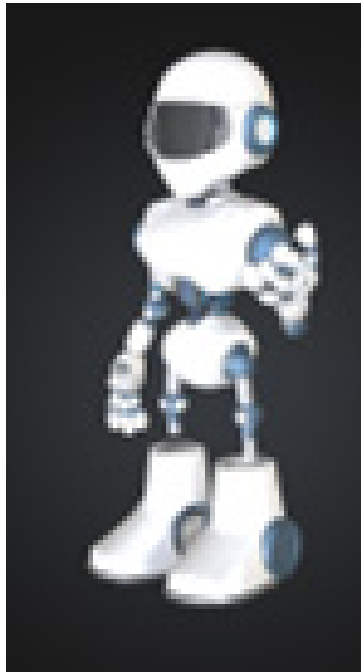
MESHY.AI

Erstellung mit Text



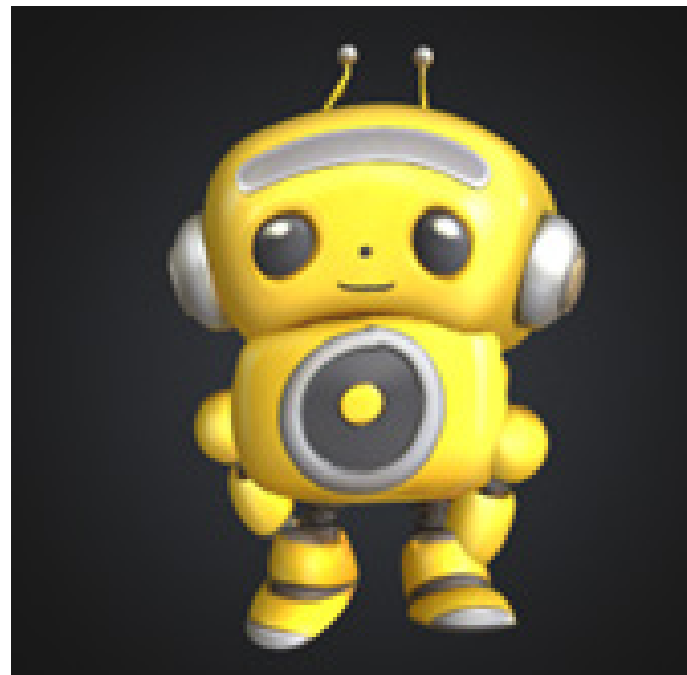
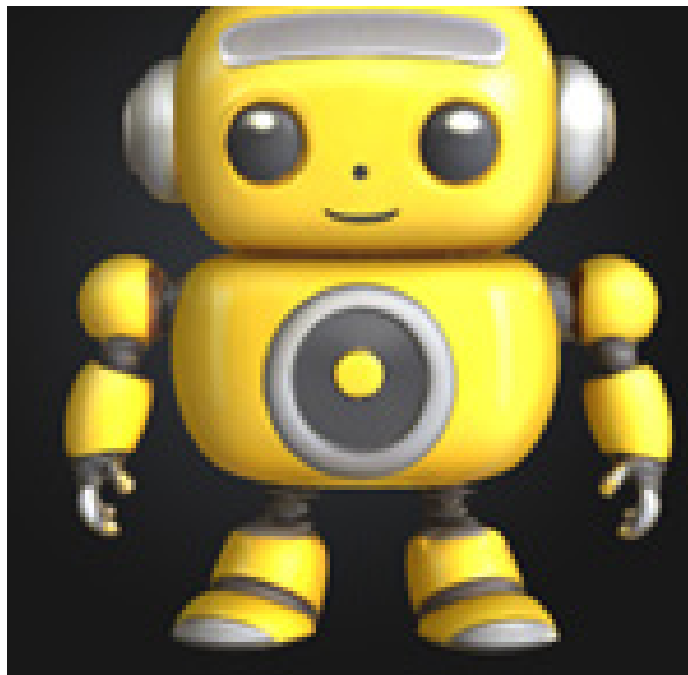
Erstellung mit Bild – nicht funktioniert zwecks Händen

ASSETS



MESHY.AI

Erneuter Versuch – Erstellung mit Bild



ASSETS

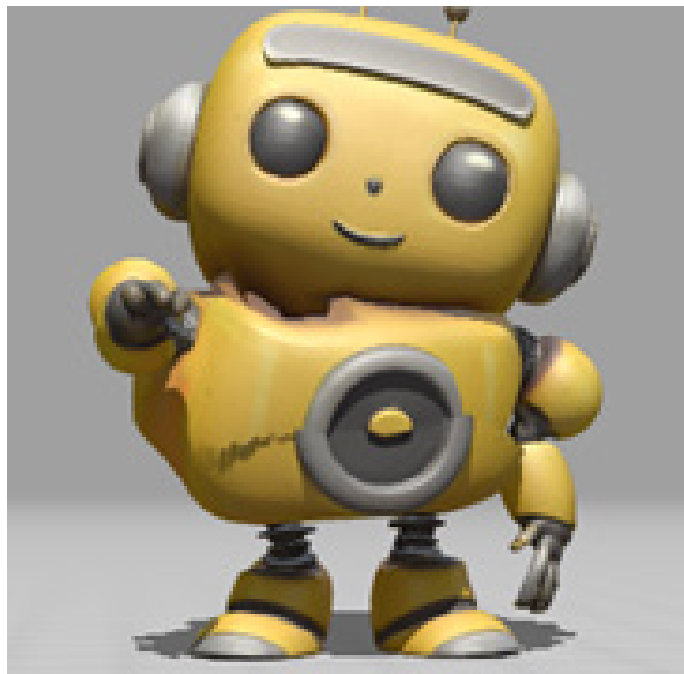
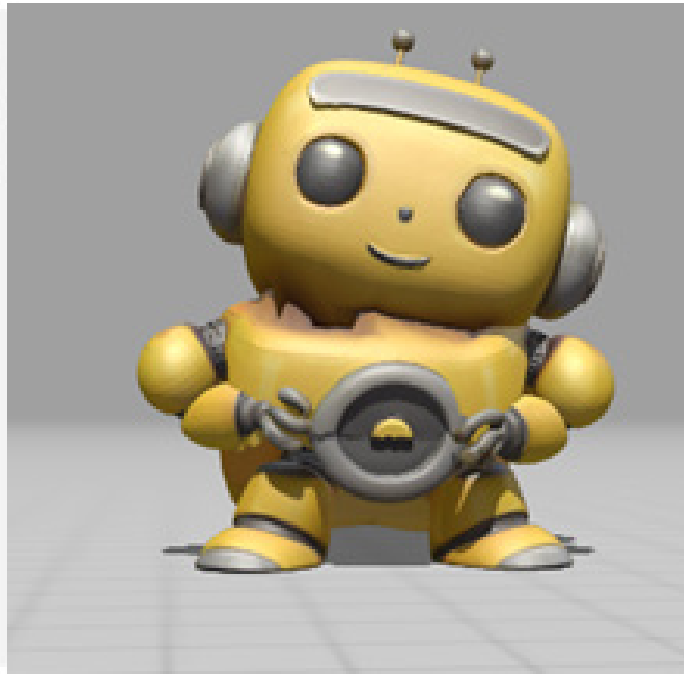
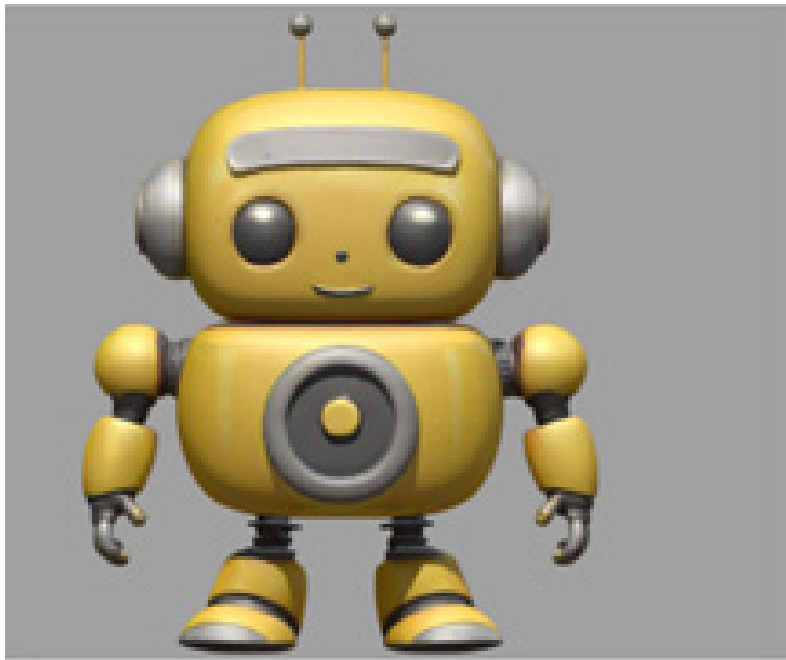
Kleiner Knautschroboter geworden!

Ich habe Meshy.ai benutzt, weil es innerhalb von kurzer Zeit aus Textbeschreibungen oder Bildern ein tolles 3D Modell nach meinen Wünschen erstellen kann.

MIXAMO

Charakter hochgeladen aus Meshy

AUTO-RIGGING



Kleiner Knautschroboter mit Sollbruchstelle

Ich habe Mixamo benutzt um mein erstelltes Modell zu importieren und es in ein animierten Charakter zu verwandeln.

Leider gab es ein Problem mit dem Kinn und der Leiste. Es ist zu erkennen dass hier in der Mitte ein Bruch entsteht.

Dies lies sich auch nach einigen Änderungen nicht verbessern.

ASSETS

ELEVEN LABS



Sira Roboter Frau



Dark der Feind

Sira die Roboterfrau

<https://x.convai.com/?xid=5e59a751-206c-4e32-9a3e-e9f4fa634635&type=unlisted>

Diese Empfangsdame im Krankenhaus ist sehr freundlich geworden und hat auch eine warme, weiche Stimme.

Dark der Feind

<https://x.convai.com/?xid=c7e961d5-45b0-45a5-a6e1-566ba027bbf5&type=unlisted>

Dark der Feind der netten freundlichen Roboterfrau Sira, ist sehr unfreundlich und droht ständig in der Konversation. Er duldet keine Besuche in seinem eher Science Fiktion ähnlichen Krankenhaus.

Eleven Labs habe ich benutzt, weil es einfach zu handhaben ist, tolle und vielseitige Funktionen bietet.

ASSETS

ELEVEN LABS Soundeffekt



Wilhelm Stimme

<https://elevenlabs.io/app/voice-lab/share/e70922d31397f4dc114c7215f5c478e562e67636bb5bfb651f2adf471cbd1313/zl7GSCFv2aKISC B2LjZz>

Sound mit Elevenlabs

Löwe brüllt neu generiert

<https://elevenlabs.io/sound-effects/soundboard?soundboardId=HDQY8o7IEcw0ucAkobvD>



ASSETS

ELEVEN LABS Soundeffekt



Soundeffekt

Ein großer Felsbrocken bricht ab und rollt mit Geröll nach unten ins Tal über die Berge und Schluchten und reißt dabei andere Steine mit sich. Das Geräusch ist beängstigend und lang.



Ein Affe kreischt

<https://elevenlabs.io/sound-effects/soundboard?soundboardId=HDQY8o7IEcw0ucAkobvD>

Eleven Labs habe ich benutzt, weil es einfach zu handhaben ist, tolle und vielseitige Funktionen bietet.

ASSETS

Wie verändern KI-Tools die Arbeitsweise von Game-Designer?

Künstliche Intelligenz transformiert die Produktionsprozesse in Game Studios grundlegend.

Game-Designer müssen heute nicht mehr alle Assets und Dialoge manuell erstellen, sondern werden durch KI-gestützte Tools unterstützt oder sogar vollständig übernommen werden.

KI-gestützte Tools ermöglichen automatisierte Konzeptzeichnungen, realistische NPC-Dialoge oder dynamische Spielumgebungen. **Das spart Zeit und Kosten – und führt zu kürzeren Entwicklungszyklen.**

Gleichzeitig wird die Rolle der Designer strategischer: Sie definieren die kreativen Parameter, anstatt alles selbst zu produzieren. Die Zusammenarbeit zwischen KI und Mensch **verändert also die Arbeitsweise grundlegend** – von der handwerklichen hin zur kuratorischen und steuernden Tätigkeiten.

Welche Chancen bietet der Einsatz von KI in der Game-Entwicklung?

Schnellere Entwicklung

KI beschleunigt die Erstellung von Prototypen, Assets und Dialogen. Das verkürzt die Entwicklungszeit und bringt Spiele schneller auf den Markt – ein klarer Vorteil im Wettbewerb.

Personalisierte Spielerlebnisse

Durch Machine Learning lassen sich Inhalte wie Story, Schwierigkeitsgrad oder Leveldesign individuell anpassen. Das erhöht die Spielerbindung und den langfristigen Wert pro Nutzer.

Effizientere Marketingprozesse

KI-Tools unterstützen bei der automatisierten Erstellung von Texten, Bildern und Kampagnen. So lassen sich Zielgruppen präzise ansprechen – mit weniger Aufwand und höherer Skalierbarkeit.

Einfache Lokalisierung

Übersetzungen, Vertonungen und UI-Anpassungen können automatisiert erfolgen. Das erleichtert die Expansion in neue Märkte, etwa in Asien oder Lateinamerika.

Welche Risiken oder Herausforderungen sind mit dem Einsatz von KI verbunden?

Der Einsatz von KI bringt neben Chancen auch ernstzunehmende Risiken und Herausforderungen mit sich – auf ethischer, kreativer und wirtschaftlicher Ebene:

Ethische Risiken

KI-Modelle basieren häufig auf urheberrechtlich geschützten Inhalten. Das birgt rechtliche Unsicherheiten – sowohl in der Spielentwicklung als auch im Marketing. Zudem besteht die Gefahr von Verzerrungen: Trainingsdaten mit einseitigen oder diskriminierenden Mustern können zu stereotypischen Darstellungen oder fragwürdigen Inhalten führen.

Kreative Herausforderungen

Wenn viele Studios auf ähnliche KI-Modelle zurückgreifen, droht gestalterische Uniformität. Originalität und individuelle Handschrift könnten verloren gehen. Außerdem besteht das Risiko, dass kreative Prozesse zu stark automatisiert werden – mit negativen Folgen für die Qualität und Vielfalt der Spiele.

Welche Risiken oder Herausforderungen sind mit dem Einsatz von KI verbunden?

Wirtschaftliche Abhängigkeiten

Die Nutzung externer KI-Plattformen macht Studios abhängig von deren Geschäftsmodellen und Datenrichtlinien. Das kann zu steigenden Kosten und **Datenschutzproblemen** führen. Gleichzeitig gefährdet die Automatisierung klassischer Aufgabenbereiche wie Texturerstellung oder QA-Testing bestimmte Berufsfelder – und sorgt für Unsicherheit in der Belegschaft.

Der KI-Einsatz in der Gamingbranche ist eine große strategische Chance, die jedoch verantwortungsvoll und mit klaren ethischen Leitlinien genutzt werden muss. KI kann die Kreativität verstärken – aber nicht ersetzen. Studios, **die KI als Werkzeug verstehen** und gleichzeitig die menschliche Handschrift bewahren, werden langfristig die besten Spiele und die stärksten Marken entwickeln.

EIGENE ERFAHRUNGEN

Versuchen und Probieren

Das Ausprobieren verschiedener Tools war entscheidend – je mehr getestet wurde, desto besser wurden die Ergebnisse. Trial-and-Error war dabei ein wichtiger Lernfaktor.

Gleichzeitig erschwerten Kostenmodelle vieler Tools den Zugang. Ohne Bezahlungsfunktion sind Funktionen oft eingeschränkt, was die Einarbeitung behindert. Zudem traten Probleme bei deutscher Sprache und fehlerhafte Ausgaben auf – einige Tools reagierten gar nicht oder lieferten unbrauchbare Ergebnisse.

DANK

