

Point Capital, im September 2019

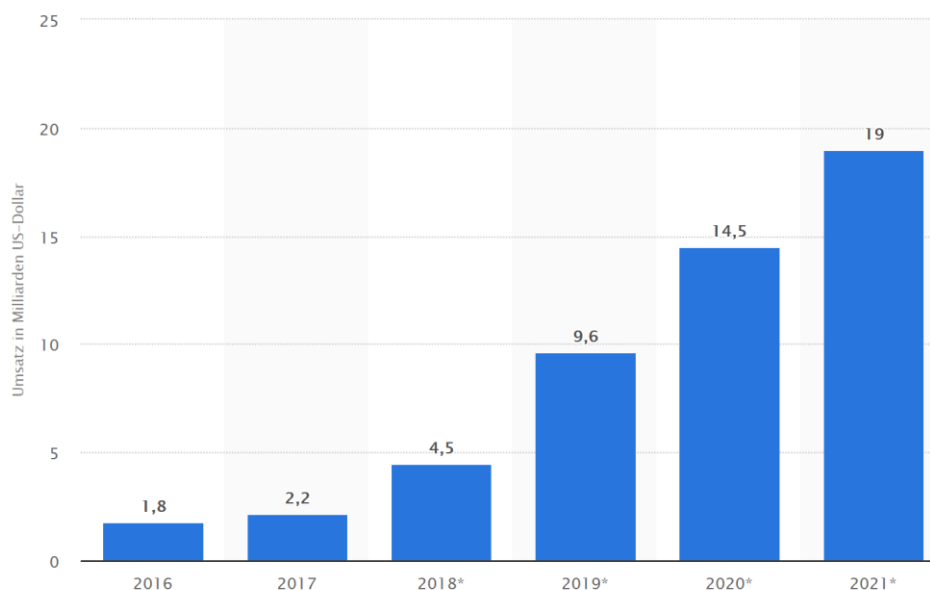
Neue Welten schaffen: Weshalb Virtual Reality ein Megatrend ist

Brille aufsetzen und los geht es in komplett neue Dimensionen: Die Virtual Reality-Brille könnte die Art und Weise, wie wir in Zukunft Filme schauen, mit anderen Menschen kommunizieren oder Spielen, komplett verändern. Letzteres steht mit Cloud Gaming zudem vor einer weiteren Revolution.

Virtual Reality (zu Deutsch: Virtuelle Realität) ist eine komplexe Technik, mit der computergeschaffene, virtuelle Räume konstruiert werden, die es Nutzern erlaubt, mittels den sogenannten VR-Brillen viel tiefer in eine virtuell erstellte Welt einzutauchen.

In der Industrie zum Beispiel lassen sich mit dieser Technologie Neuerungen virtuell erleben und testen, bevor etliche teure Prototypen gebaut werden müssen. Schulungen können dadurch effizienter und kostensparender durchgeführt werden. Und in der Medizin werden bereits heute mit VR-Brillen heikle Operationen geübt. Kein Wunder gilt die Branche deshalb als eine der wachstumsstärksten überhaupt. Schätzungen zufolge wird der globale Umsatz in 2021 rund 19 Milliarden US-Dollar ausmachen.

Prognose zum Umsatz mit Virtual Reality weltweit in den Jahren 2016 bis 2021 (in Milliarden US-Dollar)



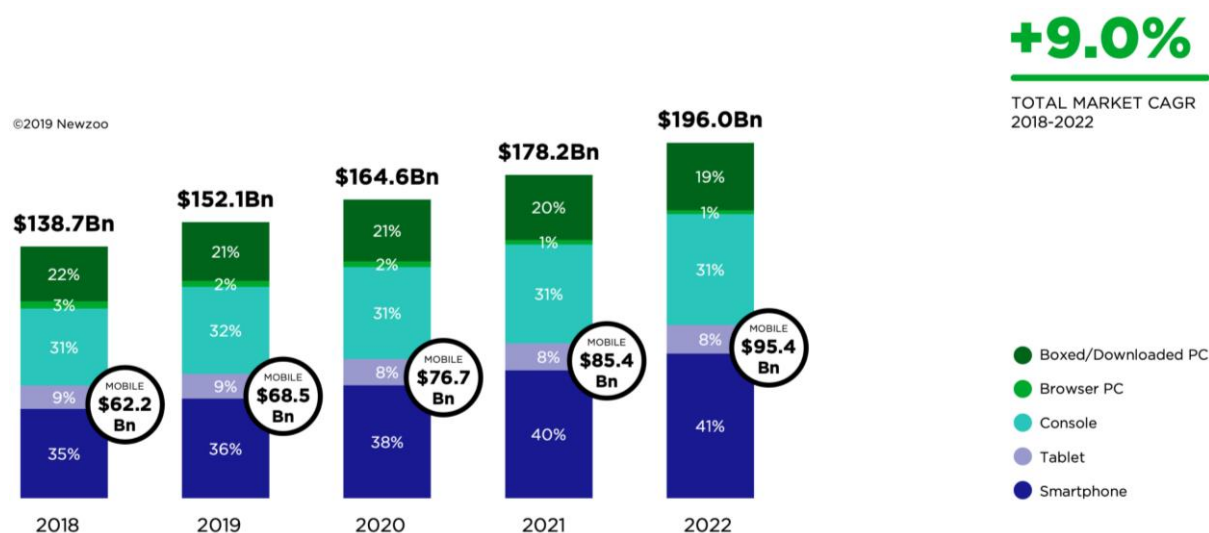
© Statista 2019, Quelle: SuperData Research

Spiele aktiv erleben

Auf ein zunehmendes Interesse stossen die VR-Brillen in der Game-Branche. Weltweit gibt es aktuell fast 2.5 Milliarden Gamer. Bis 2021 sollen es gar über 2.7 Milliarden sein. Wie viele davon eine VR-Brille besitzen, ist unklar. Aber: Spiele gelten als eine der grössten Treiber der VR-Revolution.

Laut Prognosen des Marktforschers Newzoo beläuft sich der weltweite Umsatz mit Games in 2019 auf 152 Milliarden US-Dollar. 2021 sollen es über 178 Milliarden US-Dollar sein. Der wichtigste Sektor sind Mobile Games, also Spiele für das Smartphone oder das Tablet (siehe Grafik). Gerade in der Region Asien/Pazifik, also etwa Indien, Indonesien oder China, sind Konsolen oder PCs nur wenig verbreitet.

2018-2022 Global Games Market (Prognose pro Segment bis 2022)



© 2019 Newzoo, Quelle: 2019 Global Games Market Report

Viele Online-Spiele sind zunächst kostenfrei. Geld verdienen die Game-Anbieter mit dem Verkauf von Zusatzinhalten oder virtuellen Gütern (sogenannte In-Game-Käufe oder In-App-Käufe). Damit gemeint sind zum Beispiel bestimmte Fähigkeiten und Hilfsmittel, die den spielerischen Fortschritt beschleunigen oder erleichtern. Aber auch die klassischen Spielehersteller verdienen mit sogenannten In-Game-Shops Milliarden, da die Spieler selbst bei Konsolenspielen meistens online sind und der Kauf der virtuellen Güter auch dort nur einen Klick entfernt ist.

Neuer Megatrend: Cloud Gaming

Nun wittern Hersteller die Zukunft des Spielens im Cloud Gaming und Streaming-Bereich. Der Megatrend war auch Thema an der diesjährigen Gamescom, die weltweit

grösste Spielmesse für Video und PC-Spiele. Ziel von Cloud Gaming ist es, dass jeder Gamer überall und jederzeit sein bevorzugtes Spiel spielen kann – sei es auf dem Smartphone, Tablet oder Computer. Es handelt sich also um eine Art Netflix für Spiele.

Erst anfangs Jahr kündigte Google den Einstieg in den Videospiele-Bereich an. Dabei stellte der Konzern einen Streaming-Dienst mit dem Namen «Stadia» vor. Nutzer können dort dank der umfangreichen Cloud direkt und sofort online Spiele zocken. Geeignet sei die Streamingplattform für alle mobile Endgeräte, wie Smartphones, Tablets und Computer. Der Launch von Google «Stadia» ist für November 2019 angekündigt.

Konkurrenten wie Microsoft oder Sony sind daran, ähnliche Dienste zu entwickeln. So bietet Sony mit «Playstation Now» Spielern die Möglichkeit, mehr als 250 PS4-Spiele sofort auf ihre PS4 herunterzuladen oder zu streamen. Zwar ist für die Nutzung heute noch eine Konsole nötig. Mit dem Druck der Konkurrenz dürfte aber auch hier das Cloud Gaming unabhängig vom Endgerät vorangetrieben werden.

Demgegenüber will Microsoft mit «Project Xcloud» ab Oktober unter anderem Spiele direkt auf mobile Geräte bringen. Im Mai haben Sony und Microsoft zudem eine strategische Kooperation beim Spiele-Streaming angekündigt.

Bedeutet dies das Ende der klassischen Konsolen?

Damit könnten teure Spielekonsolen und hochgerüstete Computer überflüssig werden. Und auch Speicherplatzprobleme würden mit Cloud-Gaming der Vergangenheit angehören. Knackpunkt der neuen Technologie ist jedoch noch die Schnelligkeit des Internets – und vor allem die Stabilität. So kommt es zum Beispiel bei Zugfahrten immer wieder zu Unterbrüchen. Dabei können schon wenige Sekunden Verzögerung spielentscheidend sein.

Der kommende Mobilfunkstandard 5G dürfte das Problem lösen und dem Cloud Gaming den nötigen Rückenwind verleihen. Unabhängig davon dürfte aber die Anzahl Gamer weiter wachsen und somit auch das Interesse an VR-Brillen. Davon profitieren unter anderem Anbieter, wie Samsung oder Oculus.

Mit Point Capital an Megatrends partizipieren

Wir bei Point Capital fokussieren uns ausschliesslich auf Aktienanlagen von etablierten Grossunternehmen weltweit, die in einem Megatrend tätig sind. Das ist die Basis unserer Anlagestrategie. Für Sie als Anleger sind solche Unternehmen besonders aussichtsreich, weil sie beste Voraussetzungen für eine nachhaltig überdurchschnittliche Entwicklung mitbringen.

Wir legen Wert auf eine zielgerichtete, verständliche Vermögensverwaltung. Deshalb beruht unsere Anlagestrategie auf rund 100 globalen, wachstumsstarken Unternehmen

aus den Megatrend-Branchen. Mittels fundamentaler und technischer Analyse werden die attraktivsten Märkte identifiziert und darin gezielt investiert.

Interessiert? Kontaktieren Sie uns – wir beraten Sie gerne.

Telefon +41 44 488 80 00

contact@pointcapital.ch

www.pointcapital.ch

Alle hier veröffentlichten Angaben dienen ausschliesslich der Information und stellen keine Anlageberatung oder sonstige Empfehlung dar. Die vorliegende Publikation beruht unserer Auffassung nach auf als zuverlässig und genau geltenden, allgemein zugänglichen Quellen. Für die Richtigkeit und/oder Vollständigkeit der Informationen können wir keine Gewähr übernehmen. Diese Publikation richtet sich ausschliesslich an Kunden/Interessenten aus der Schweiz und die rechtlichen Hinweise im Impressum auf www.pointcapital.ch finden entsprechend Anwendung.

© Point Capital Group AG, Gubelstrasse 24, CH-6300 Zug, +41 44 488 80 00, contact@pointcapital.ch, www.pointcapital.ch.
Wiedergabe nur unter Quellenangabe gestattet.