

Presseinformation

[Corporate](#) » [Samsung Gear VR](#)

Über 185.000 verkaufte Samsung Gear VR-Brillen in Deutschland

Zahlen bestätigen großes Interesse an Virtual Reality: Jeder fünfte Bundesbürger kann sich vorstellen, ein VR-Headset zu nutzen

- Samsung schon seit 2014 Vorreiter im Mobile VR-Segment
- Die erste VR-Brille für eine breite Käuferschicht
- Mehr als 185.000 verkaufte Gear VR-Brillen in Deutschland



Schwalbach/Ts. – 05. Juli 2016 – Virtual Reality ist in aller Munde – auch dank der innovativen Gear VR-Produktreihe von Samsung Electronics. Bereits im November 2014 kam die erste Variante der Gear VR, bekannt als „Innovator Edition“, auf den Markt. Nur ein halbes Jahr später wurde die zweite, überarbeitete Version veröffentlicht, bevor Samsung im Herbst 2015 mit der ersten VR-Brille für eine breite Käuferschicht den VR-Markt revolutionierte. Nun gibt Samsung bekannt, bereits über 185.000 Exemplare der Gear VR-Brillen in Deutschland abgesetzt zu haben. Parallel wachsen das Inhalteangebot und die Möglichkeiten, eigene 360 Grad Inhalte zu erstellen.

In den vergangenen Jahren entwickelte sich Virtual Reality zu der Erfolgsstory im Bereich der Unterhaltungselektronik. Samsung spielt hierbei eine wichtige Vorreiterrolle. „Wir sind stolz darauf, den Meilenstein von 185.000 verkauften VR-Brillen in Deutschland so schnell erreicht zu haben. Die Samsung Gear VR ist ein zentraler Bestandteil unseres umfassenden mobilen Ökosystems rund um unsere Top-Smartphones und bietet unseren Kunden den direkten Einstieg in den Virtual Reality-Trend“, erläutert Martin Börner, Deputy President Samsung Electronics GmbH.

Schon im November 2014 konnten Entwickler und Verbraucher mit der Gear VR „Innovator Edition“ in Verbindung mit dem Galaxy Note 4 in fantastische Welten eintauchen. Die leistungsstarke Datenbrille ermöglichte mit Spielen, Filmen, Simulationen und Konzerten eine beeindruckende 3D-Erfahrung. Im April 2015 übertraf Samsung mit der zweiten Version der „Innovator Edition“ den Vorgänger mit höherem Tragekomfort, einer leichteren Bedienung, der Möglichkeit zur externen Stromversorgung und einem neu entwickelten Belüftungssystem.

Dieses Mal sorgten die leistungsstarken Flaggschiffe Samsung Galaxy S6 und S6 edge für packende und lebensnahe VR-Erlebnisse.

Samsung demokratisiert das Virtual Reality-Erlebnis

Während die vorangegangenen Versionen in begrenzter Anzahl und vor allem Software-Entwicklern zur Verfügung gestellt wurden, ermöglichte Samsung im Herbst 2015 einer breiteren Käuferschicht den Zugang zu eindrucksvollen VR-Welten mit der ersten Gear VR, die dediziert für Konsumenten entwickelt wurde. Samsung hat den Tragekomfort der aktuellen Generation nochmals erhöht und das Gewicht im Vergleich zum Vorgängermodell erheblich verringert. Ein weiterer Vorteil der aktuellen Gear VR-Version ist die große Bandbreite an Samsung Smartphones, mit denen sie kompatibel ist: So kann sie mit dem Galaxy S6, S6 edge, S6 edge+ sowie dem S7 und S7 edge genutzt werden.

Mobile Virtual Reality – also das Zusammenspiel aus VR-Brille und einem Smartphone für einen besonders flexiblen Einsatz der virtuellen Realität – ist das wachstumsstärkste VR-Segment. Jeder fünfte Bundesbürger (20 Prozent) ab 14 Jahren kann sich vorstellen, eine VR-Brille zu nutzen.¹ Das entspricht circa 14 Millionen potenziellen Anwendern. Auch die Wirtschaft verknüpft große Hoffnungen mit den virtuellen Welten. In den nächsten Jahren werden deutsche Unternehmen immer mehr in die neue Technologie investieren, um dann im Jahr 2020 geschätzte 850 Millionen Euro in Virtual- und Mixed Reality-Projekte investieren, so die Prognosen der Marktexperten in einer aktuellen Studie von BITKOM und Fraunhofer FIT.²

Wachsendes Inhalteangebot für die Samsung Gear VR

Nutzer der Samsung Gear VR können in Deutschland auf das umfassende App-Angebot des Oculus Store zugreifen. Neben der Foto-Community flickr und dem Streaming-Dienst Netflix stechen vor allem zahlreiche Gaming-Apps aus dem Angebot hervor. Einige Beispiele: Spiele-Anwendungen, wie der Weltraum-Shooter „Gunjack“ und der Puzzler „Keep Talking and Nobody Explodes“ sorgen für spektakuläre Gaming-Erfahrungen. Die „Ocean Rift“ App lässt Nutzer virtuell in eine atemberaubende Unterwasserwelt eintauchen und umfassend erforschen. Zudem haben Nutzer über den integrierten Browser Zugriff auf YouTube und damit auf die immens schnell wachsende Sammlung an faszinierenden 360-Grad-Inhalten des Video-on-Demand-Dienstes. Auch im B2B-Bereich gibt es ein großes Potenzial. Aus der Partnerschaft zwischen Samsung und dem Europapark Rust entstand eine virtuelle Achterbahnfahrt der Extraklasse, die Besucher des Freizeitparks mittels der Gear VR in eine Phantasiewelt katapultiert.³

Mehr als Gear VR, das mobile Ökosystem von Samsung

Über die Gear VR hinaus bietet Samsung Kunden eine große Bandbreite an weiteren mobilen Produkten, die kompatible Top-Smartphones von Samsung um spannende Funktionen ergänzen: Mit der Rundumkamera Samsung Gear 360, die seit Kurzem in Deutschland verfügbar ist, können

¹ BITKOM, 06/2015. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-Fuenfte-hat-Interesse-an-einer-Virtual-Reality-Brille.html>

² BITKOM, Fraunhofer FIT „Head Mounted Displays in deutschen Unternehmen Ein Virtual, Augmented und Mixed Reality Check“, 05/2016. <https://www.bitkom.org/Publikationen/2016/Studien/Head-Mounted-Displays-in-deutschen-Unternehmen/Deloitte-Fraunhofer-Bitkom-2016-05-Head-Mounted-Displays-in-deutschen-Un.pdf>

³ <http://www.europapark.de/de/park/attraktionen-shows/alpenexpress-coastality>

Verbraucher etwa faszinierende eigene 360-Grad-Videos erstellen und über die Gear VR direkt auf ihrem Smartphone genießen.

Bildergalerie

Innovative Optik	Intuitive Bedienung	Komfortabler Sitz
 <p>Galaxy S7 edge Gear VR</p>		
Mobile Virtual Reality mit den Samsung Top-Smartphones: Für die räumliche, lebensnahe Darstellung sorgt eine innovative Linsenkonstruktion der Gear VR.	Nutzer steuern die Gear VR mit Kopfbewegungen und dem eingelassenen Touchpad auf der rechten Seite.	Für hohen Tragekomfort ist die Gear VR aus leichten Materialien gefertigt und mit einer bequemen Polsterung versehen.

Über Samsung Electronics

Samsung Electronics Co., Ltd. inspiriert Menschen und gestaltet die Zukunft mit Ideen und Technologien, die unser Leben verbessern. Das Unternehmen verändert die Welt von Fernsehern, Smartphones, Wearable Devices, Tablets, Kameras, Haushaltsgeräten, Druckern, Medizintechnischen Geräten, Netzwerk-Systemen, Halbleitern und LED-Lösungen. Entdecken Sie die neuesten Nachrichten, Hintergrundinformationen und Pressematerialien auf www.samsung.de und im Samsung Newsroom unter news.samsung.com.

Pressekontakt Samsung

Corporate Marketing

Samsung Electronics GmbH

Thomas Kahmann

Corporate Marketing

Am Kronberger Hang 6

65824 Schwalbach / Ts.

T.Kahmann@samsung.com

Pressekontakt Agentur

Corporate Marketing

Faktor 3 AG

Felix Trompke

Kattunbleiche 35

22041 Hamburg

040 / 679446 - 6152

samsung.corp@faktor3.de