

BOWLING AKTUELL

Das Magazin für Gewerbetreibende der Bowlingbranche

Ausgabe Mai 2018



HYPER BOWLING

THE NEXT BREAKTHROUGH
IN BOWLING

QUBICAAMF

Hyper Bowling

QubicaAMF möchte
Bowling neu erfinden

ab Seite 6

Brunswick Euro Challenge

Eindrücke vom Topturnier
im Dream-Bowl Unterföhring

ab Seite 18

Cross Bowl League

Neue Bowling-Online-Liga soll
Kunden ins Center bringen

ab Seite 24

Bowl Trade Show 2018

Erste Informationen zu Europas
größter Bowlingmesse in Stuttgart

ab Seite 22

QUBICAAMF

MAKING BOWLING AMAZING



HyperBowling will Bowling völlig neu erfinden

Strike, Spare und schwierige Punktezahl waren gestern. Bowltech und QubicaAMF möchten die Bowlingbahnen mit HyperBowling zum Zockertreffpunkt für alle machen.

Die USA werden nach wie vor als die Bowling-Hochburg der Welt angesehen. Dies mag immer noch stimmen, allerdings krieselt das Bowlinggeschäft auch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Entsprechend hat sich der Global Player QubicaAMF ausführlich mit der Situation in den USA auseinandergesetzt und interessante Dinge herausgefunden.

Nur 14% der Amerikaner gehen regelmäßig bowlen
Viele haben das Gefühl, dass die Bürger der USA mindestens wöchentlich ins Bowlingcenter strömen und Bowling dort eine Art Volkssport ist. Dies ist jedoch nicht der Fall: Nur 14% der Amerikaner spielen einmal oder mehrmals im Jahr Bowling.

Aufgrund der hohen Einwohnerzahl der USA (2017: 326,4 Mio) ergibt dies zwar immer noch eine stattliche Zahl von Bowlern (45,9 Mio), aber 86% der amerikanischen Bevölkerung bowlen eben nicht regelmäßig. Diese Verteilung



reflektiert typisches Konsumentenverhalten in vielen Märkten. In Großbritannien haben 62% der Einwohner angegeben, ein- bis zweimal im Jahr zu bowlen. 30% gehen drei- bis viermal und nur 8% spielen fünfmal oder öfter im Jahr auf den Bahnen. QubicaAMF hat sich zur Aufgabe gemacht, herauszufinden, wie in den USA mehr Menschen in Bowlingcenter kommen bzw.

wie man die 62% in Großbritannien zu mehr als nur 1-2 Besuchen pro Jahr bewegen kann.

Gamer sollen Bowler werden
Die Lösung: QubicaAMF möchte Bowling für Gamer interessanter machen, also für die Menschen, die sich mit Konsole, Tablet oder Smartphone als Spielmöglichkeit beschäftigen. Denn in



49% der US-Bevölkerung spielen regelmäßig an Konsole, Tablet oder Smartphone. Diese „Gamer“ möchte man bei QubicaAMF an die Bowlingbahnen locken.

diesem Bereich sehen die Daten rosiger aus: 49% der US-Bevölkerung spielen regelmäßig, das sind mehr als 150 Mio Menschen, die sich im Schnitt 4,6 Stunden in der Woche mit dem Zocken ablenken. Fast 2 von 3 Erwachsenen unter 50 Jahren spielen Videospiele.

Die Zahlen versprechen also jede Menge Potenzial, wenn man es denn hinkriegt, die Gamer von den Smartphones und Konsolen weg an die Bowlingbahnen zu locken.

Making Bowling Amazing
Bei QubicaAMF ist das Aktivieren der Gamer weltweit nicht nur ein „Nebenprojekt“, ganz im Gegenteil: Mit dem Motto „Making Bowling Amazing“ bekennt sich **Emanuele Govini**, Mitgründer, Präsident und CEO bei QubicaAMF umfassend zu dieser neuen Ausrichtung:

„Wir sind überzeugt davon, dass Bowling soviel mehr Potenzial hat, Menschen anzusprechen und zu unterhalten. Mit unseren zukünftigen Produkten, an denen wir mehr als jemals zuvor forschen, möchten wir die Bowling-Zielgruppe erweitern, jüngere Generationen erreichen und deren Umsätze und Häufigkeit der Besuche steigern. Wir haben die Mission, mit ‚Making Bowling Amazing‘ ein anderes, unterschiedliches Bowling anzubieten.“

Diesen Worten sind in den letzten Jahren beeindruckende Taten gefolgt: Von 2012 - 2017 investierte QubicaAMF unglaubliche 30 Mio US\$ in Forschung und Entwicklung. Bowling soll beeindruckend, spannend und unterhaltsam sein und sich dabei auch neu erfinden, um neue Zielgruppen wie die oben angesprochenen Gamer zu gewinnen. Wir sind gespannt, was daraus werden wird.

HyperBowling ist völlig anders
Das Motto „Making Bowling Amazing“ hat seine Umsetzung u.a. in HyperBowling gefunden. Dabei ist es QubicaAMF wichtig, dass man nichts gegen das Bowling hat, wie es bisher gespielt wird. Schließlich steckt jede Menge Herzblut und auch Innovation in den Scorings bei QubicaAMF, die mit neuen, aktuellen Animationen und Spielen dafür sorgen, dass auch das „klassische“ Bowling zu einem tollen Erlebnis wird.

HyperBowling soll vielmehr eine Erweiterung zum bisherigen Bowlingspiel sein und die Tür für Zielgruppen öffnen, die mit dem normalen Bowling wenig anfangen können oder sich einfach nicht interessieren.

Denn Bowling ist zunächst in Sachen Punktezahl nicht ganz einfach, besonders wenn man zum ersten Mal an der Bowlingbahn steht. Was passiert nochmal nach einem Strike? Dieser Querstrich heißt doch Spare? Wieviele Punkte kommen dann noch dazu?

Hinzu kommt, dass es beim bisherigen Bowling eine klassische Lernkurve gibt. Wer als blutiger Anfänger mutig einen der Hausbälle Richtung Pins donnert, wird vielleicht sogar ein paar Punkte holen können. Schaut er aber auf die Nebenbahn, auf der ein Spieler mit eigenen Bällen, Fingertips und perfektem Anlauf einen Strike nach dem anderen hinkriegt, stellt sich schnell Frustration ein.

Entweder geht der Anfänger einen langen Weg inklusive Training, ProShop und noch mehr Training, um irgendwann später einmal mit dem Nachbarn mithalten zu können oder er gibt irgendwann entnervt auf, weil der Unterschied zum Nebenmann ein-

fach zu groß erscheint. Natürlich kann er sich auch einfach damit begnügen, der Spaßbowler zu bleiben, der mit Hausbällen auf die Pins bolzt. Er wird sich dann aber immer wieder wie ein Anfänger fühlen und hoffen, dass nicht zu viele Profis zuschauen.

Im Golfsport ging es bis vor Kurzem ähnlich zu: Das Image des Sports ist eingestaubt, die Hürde, es einfach mal zu probieren ist zu hoch.

Doch man hat dort, nicht zuletzt wegen massiv sinkender Mitgliederzahlen, über den Tellerrand geschaut und sich eine völlig neue Art des Golfens einfallen lassen: Top Golf.

Statt auf Fairway und Green wird auf einer ebenen Extrafläche gespielt, auf der große Zielfelder eingelassen sind. Mit Schläger und kleinem Ball stehen die Top Golfer nun am Abschlag und versuchen die verschiedenfarbigen Felder zu treffen und entsprechende Punkte einzuheimsen.

Top Golf ist ein Mega-Erfolg geworden, die Einstiegshürde ist weg, weil jeder sofort ein Erfolgserlebnis haben kann und sogar die Mitgliederzahlen im normalen Golf steigen wieder. Gut so!



„Top Golf“ hat es in den USA vorgemacht: Mit dem völlig neuen Ansatz von großen Ziel-Löchern konnte auf einmal jeder ohne Vorkenntnisse drauf losschlagen und gewinnen. „Top Golf“ ist seitdem megaerfolgreich.

HYPERBOWLING

HyperBowling wird geboren

Die Vorgaben für die neue Art des Bowling sind klar:

- Es soll jeder sofort spielen und das Spiel gewinnen können.
- Es sollen keinerlei Vorkenntnisse aus dem Bowlingbereich erforderlich sein.
- Das Design des Spiels soll richtig was hermachen und für einen WOW-Effekt sorgen.
- Das Gameplay soll spannend, herausfordernd und überraschend sein.

Jeder kann spielen und gewinnen



Design mit WOW Effekt

Gameplay ist spannend



So funktioniert HyperBowling

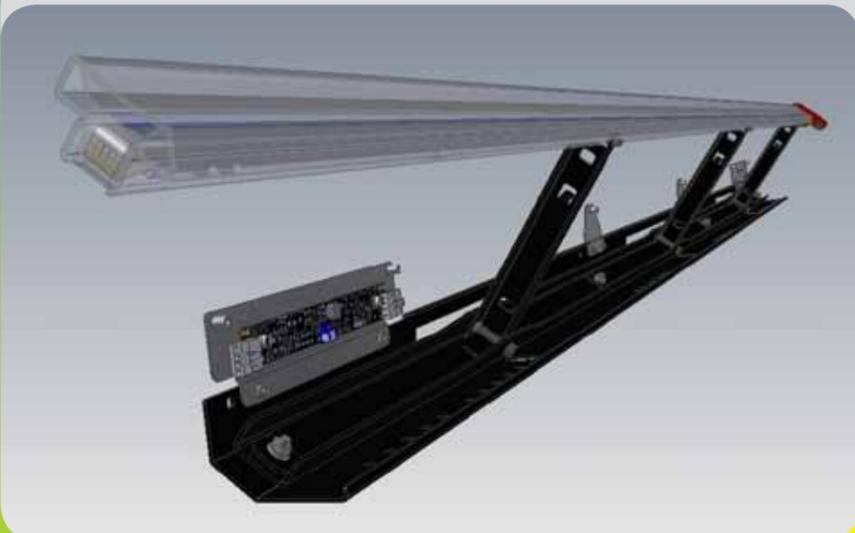
Das Gute vorneweg: Im Gegensatz zum Top Golf müssen Sie sich keine neuen Bahnen anschaffen, denn HyperBowling nutzt Ihre bisherigen Bowlingbahnen. Installiert werden neue Bumper, die nicht mehr nur schlichte Metallbügel, sondern mit Elektronik bestückte, leuchtende Punktezähler sind.

Es gibt noch einen Unterschied: Anders als beim normalen Bowlingspiel SOLL der Spieler die Bumper mit dem Bowlingball anspielen und erst danach die Pins am Ende der Bahn treffen.

Je nachdem, welche Farbe der Spieler auf dem leuchtenden Bumper trifft, erhöht sich der Punkte-Multiplikator, mit dem die am Ende getroffenen Pins multipliziert werden. Punkte gibt es in jedem Fall, da es wegen der Bumper keine Fehlwürfe geben kann und die Pins am Ende der Bahn in jedem Fall getroffen werden.

HyperBowling ist auf normalen Bowlingbahnen installierbar. Wichtiges Zusatzelement für HyperBowling sind die neu entwickelten Bumper. Diese enthalten Sensorelektronik und Lichttechnik und werden damit vom einfachen Metallbügel zum High-Tech-Showelement.

Die Sensoren in den HyperBowling-Bumpers erfassen genau, an welcher Stelle der Bowlingball auf den Bumper trifft und garantieren so eine zuverlässige Punktezählung. Die Farbfelder, die wichtig für die Punktezählung sind (Multiplikator), leuchten in zahlreichen Farben, sind beweglich und passen sich dem gewählten Spielmodus an.



QUBICAAMF
MAKING BOWLING AMAZING

CENTERTAINMENT

BES X, viel mehr als ein Scoring System!

 Das innovative und weltweit einzige Bowling Entertainment System von QubicaAMF wurde entworfen, um jeden Aspekt, der Bowling interessant macht, für Ihre Kunden zu optimieren.

Informieren Sie sich über www.bowltech.de oder nehmen Sie direkt Kontakt auf mit Roberto Valentini und Sten Helmdag: **+49 (0) 2401 91 94-0**

BOWLTECH
www.bowltech.de



Seminare im Juni

Bowlingcenter Babelsberg
Grossbeerenstrasse 123-135
14482 Potsdam-Babelsberg

Pin-up Bowling
Johann-Phillipp-Reis-Str.7
53332 Bornheim

Melden Sie sich jetzt an!

HYPERBOWLING

Der Multiplikator zählt

Auf den Bildschirmen an den Bahnen wird vor dem Wurf angezeigt, wieviel Punkte eine Farbe „wert“ ist. Treffen Sie in unserem Beispiel also eine gelb leuchtende Fläche auf den HyperBowling-Bumpers, wird die Anzahl der getroffenen Pins mit 5 multipliziert. Treffen Sie keinen Bumper, zählt nur die einfache Pinzahl.

Entsprechend spannend und überraschend läuft das Spiel ab. Natürlich gehört eine Portion Glück dazu, die punktebringenden Farbfelder zu treffen, besonders wenn sich diese bewegen. Aber genau das macht den Reiz aus, denn „Können“ wie beim normalen Bowling ist hier erstmal nicht sonderlich nützlich.

Ganz im Gegenteil: Erfahrene Bowler hatten bei Testspielen auf Messen große Probleme damit, den Ball absichtlich an die Bumper zu werfen. Schließlich ist dies beim Sportbowling nicht sinnvoll. Entsprechend konnten blutige Anfänger die Spiele gegen Profibowler gewinnen und hatten eine Menge Spaß.

High-Tech-Bumper

Damit die Bumper die Dauerbelastung durch aufprallende Bowlingbälle aushalten, war eine Neuentwicklung der Technik nötig. Schließlich befinden sich ja auch Elektronik und Lichttechnik in den Bumpers, die dann ebenfalls „durchgeschüttelt“ werden.

QubicaAMF hat sich diesem Problem angenommen und mit den HyperBowling-Bumpers eine neue Generation von Bumpers entwickelt, denen auch noch so stark geworfene Bälle nichts anhaben können.

Gegen Ende des Jahres soll HyperBowling in den Centern Realität werden. Wir sind gespannt!



KONTAKT HYPERBOWLING

Bowltech Deutschland
Wilhelm-Röntgen-Str. 27
52499 Baesweiler

Tel.: 02401 - 91 94-0
Mail: info@bowltech.de

www.bowltech.de



Wie hat QubicaAMF das Bowling verändert?

„Wir investieren massiv in Forschung und Entwicklung und werden dies auch weiterhin tun. In den vergangenen sieben Jahren haben wir mehr als 30 Mio US\$ in die Neuentwicklung unserer Produktlinie investiert, darunter branchenweit erste Produkte, neue Versionen und zahlreiche Verbesserungen.“

Wir bauen und modernisieren mehr Bowling- und Unterhaltungszentren als jedes andere Unternehmen, weil unsere Kunden wissen, dass die Innovationskraft unserer Produkte dazu beiträgt, ihren Erfolg und ihren Umsatz zu steigern. Aber die größte Innovation beim Bowling

ist HyperBowling. HyperBowling wurde entwickelt, um die Leute anzusprechen, die denken, dass man beim Bowling ein guter Spieler sein muss um gewinnen zu können und deswegen nicht mehr in die Center kommen.

HyperBowling vereinfacht und erweitert Bowling und ist die dritte große Innovation in der Geschichte des Bowling, wie Pinspotters in den 1940er Jahren und automatisches Scoring in den 1970er Jahren.“

QubicaAMF arbeitet in der Produktentwicklung mit namhaften Institutionen zusammen...

„Unser Team für Forschung und Entwick-

lung zählt 51 Mitarbeiter, gleichzeitig arbeiten wir mit spezialisierten Partnern zusammen, um die Entwicklung zu beschleunigen. Wir haben Partner in den Bereichen „Cloud und Mobile“, „3D-Games“ und „Hi-Tech Mechanical Design“.

Die Universität von Ferrara hilft uns mit speziellem Materialdesign, Materialien, die es noch nicht gibt und umfangreichen Tests. Diese Partner sind Experten auf ihrem Gebiet und helfen uns, die Produkte von morgen schon heute zu liefern.“

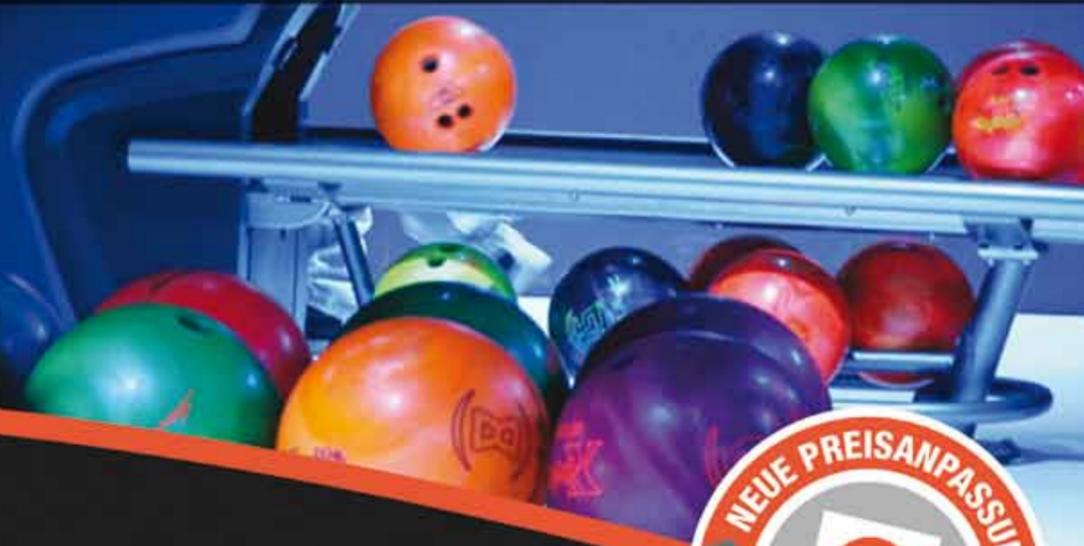
Interview mit Emanuele Govoni, CEO bei QubicaAMF

BOWLTECH®

CENTER BEDARF 2018



PREISE STARK REDUZIERT!



Bei uns sind die Preise gepurzelt!

Center Bedarf Artikel sind ab sofort erheblich günstiger. Schauen Sie in unseren Webshop unter www.bowltech.de. Lassen Sie sich registrieren und Sie erhalten eine Übersicht über alle unsere frisch reduzierten Preise.

Bowltech, das heißt über 30 Jahre Erfahrung im Bowlinggeschäft. Wir sind der größte Anbieter für Bowlingprodukte in Europa mit zahlreichen Partnerschaften bekannter Hersteller.

BOWLTECH®

www.bowltech.de