Hamburg Media School

Gaming 2016

Welche Trends den Gaming-Markt bewegen

Prof. Dr. Armin Rott
Hamburg Media School
Wissenschaftlicher Leiter
Hamburg Media School

Jil Sörensen
Hamburg Media School
Wissenschaftliche Mitarbeiterin

HAMBURG MEDIA SCHOOL InnoLab

Inhalte

3 **Einführung**

4 **Methode**

100 **Kontakt**

5 **Innovation in Gaming**
6 Games und Community
20 VR-Hardware
30 VR-Software
40 Augmented Reality
49 Neuro-Gaming
54 Game Development
66 Near Field Communication
73 Geschäftsmodelle
92 Konsole und Co.

Einführung

Das Nerd-Image gehört der Vergangenheit an! Längst ist Gaming in der Gesellschaft angekommen und fasziniert Casual und Core Player. E-Game-Profis begeistern Tausende Fans in ausverkauften Arenen und verdienen große Summen an Preisgeld. Kaum eine Branche strahlt so viel Innovationskraft aus wie die Gaming-Branche. Digitaler Fortschritt und neuste Technologien, wie Virtual Reality, sind Entwicklungsmotoren des Marktes.

Der vorliegende Report beschäftigt sich ausführlich mit den Trends und Innovationen im Gaming-Markt. Durch systematische Analyse und explorative Trendbeobachtung identifizieren, analysieren und bewerten wir Entwicklungen der Branche.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen und Entdecken!

Prof. Dr. Armin Rott

Methode

Wie werden aktuelle Trends in der Gaming-Branche identifiziert?

Wir setzen auf gezielte Marktbeobachtung mithilfe eines Netzwerks aus Trend-Scouts und auf systematische Analyse mit wissenschaftlicher Fundierung.

Der vorliegende Report identifiziert und kategorisiert aktuelle Entwicklungen im Gaming-Markt. Die Branche zeichnet sich durch vielfältige Entwicklungsströmungen in den Bereichen Technologie, Design und Digitalwirtschaft aus und ist durch rasanten Fortschritt und Schnelllebigkeit geprägt. Um mit der Innovationskraft Schritt zu halten, beobachtet ein Team aus Trend-Scouts den globalen Markt und seine Entwicklungen. Unser Netzwerk entwickelt sich seit nunmehr über einem Jahrzehnt Hamburg Media School. MBA-Studenten, wissenschaftliche Mitarbeiter, Lehrkräfte und Branchenspezialisten arbeiten gemeinsam. So wirken die Zielgruppe der digital Natives und erfahrene Profis zusammen. InnoLab-Teams recherchieren, analysieren und kondensieren die jüngsten Innovationen.

Wir danken unseren MBA-Studierenden Ilona Bobb, Claudia Crapa, Daniel Czwalinna, Jarek Duda, Malte Jansen, Julius Meltzer und Franziska Prinz für die wertvolle Unterstützung bei der Erstellung dieses Reports.

INNOVATION IN GAMING

1 Games & Community

Social, Livestream und Co-Op

2 VR - Hardware

Headset, Controller und Stühle

3 VR-Software

Spiele, Engine und Eyetracking

4 Augmented Reality

Erweitert, erneuert und verbessert

5 Neuro-Gaming

Gehirn, Gedanken und Gefühle

6 Game Development

Co-Working, Realität und User

7 Near Field Communication

Gadgets, Avatare und Physis

8 Geschäftsmodelle

Analytics, Bundles und 3D-Druck

9 Konsole und Co.

Nintendo, Playstation und NVIDIA

1

Games & Community

—

Gemeinsam spielt es sich besonders gut.

—

Personalisierung und Individualisierung sind auch in der virtuellen Welt sehr wichtig.

—

Livestreaming und Sharing dominieren.

360 Mio. Std.

Livestream wurden allein bei der „2015 World Championship“ des Spiels *League of Legends* *angeschaut*.

Quelle: Riot Games, 2015.

My Nintendo

My Nintendo ist das neue soziale Netzwerk für Nintendo-Fans. Die Webseite wurde zeitgleich mit der mobilen App Miitomo ins Leben gerufen.

In dem Spiel erstellen Spieler ein Abbild von sich selbst, können mit Freunden und Mitspielern kommunizieren und Bonuspunkte sammeln, um Minigames wie „Super Mario 64“ als Vollversion zum Herunterladen freizuspielen.

Nachdem die Umsätze der typischen Nintendo-Konsolen wie der Wii U und der 3DS nicht zufriedenstellend waren, konzentriert sich das Unternehmen nun auf den Smartphone-Gaming-Markt.

Quelle: http://www.digitaltrends.com/gaming/my-nintendo-and-miitomo-roll-out-in-japan/
Foto: https://my.nintendo.com/

Spieler-ID

Nutzer der Google-Spiele haben seit Ende Januar 2016 die Möglichkeit, sich Nutzerprofile, so genannte Spieler-IDs, anzulegen.

Durch die Anmeldung über das Google+Konto können Spieler einen Nicknamen und eins der generierten Bilder auswählen und sich dadurch registrieren. Der individuell erstellte Avatar repräsentiert den Spieler in den Games, die er spielt.

Diese Funktion erleichtert auch die Anmeldung bei Spielen.

Mit einer Spieler-ID spielen

Bei einigen Spielen bei Google Play Spiele können Sie sich zum Spielen mit einer Spieler-ID anmeld
eindeutiger Nutzername, der mit Ihrem Google-Konto verknüpft ist.

Welche Vorteile hat eine Spieler-ID?

Wenn Sie sich mit Ihrer Spieler-ID an einem Spiel anmelden, können Sie

- Spiele unter Android, iOS und im Web spielen,
- in Bestenlisten aufgenommen werden,
- Erfolge in Spielen erzielen,
- Ihren Spielfortschritt speichern und
- über Mehrspielermodi mit anderen Nutzern im Browser, auf Smartphones, Tablets und bei Andro

Wenn Sie in einem Spiel eine Anmeldeschaltfläche für Play Spiele sehen, können Sie in diesem Spie

Spieler-ID erstellen und sich anmelden

Quelle: http://de.ubergizmo.com/2016/02/21/gamer-id-google-play-spiele-ab-sofort-mit-spielerprofil.html
Foto: https://support.google.com/googleplay/answer/2954594#edit-profile

Zengaming

Zengaming ist eine Online-E-Sports-Plattform. Aufgebaut als soziales Netzwerk für Gamer kann der Nutzer sich mit Freunden verbinden, andere E-Sports-Spieler kennenlernen, Teams kreieren und mit professionellen Spielern sowie Sponsoren kommunizieren.

Neben dem sozialen Aspekt bietet die Plattform auch die Möglichkeit, an exklusiven Turnieren verschiedener Computerspiele teilzunehmen und Preise zu gewinnen.

Das Unternehmen stellt ein soziales Netzwerk im wachsenden Trendthema E-Sports bereit und bietet eine unterstützende Community für etliche bekannte Videospiele an.

 Quelle und Foto: http://www.zengaming.co/

Twitter Gaming

Twitter hat eine eigene Seite nur für den Gaming-Bereich eingeführt. Ziel der Maßnahme: Es sollen mehr Gamer auf die Plattform gelockt werden.

Die Seite soll als Austauschmöglichkeit für Spieler dienen, neuste Informationen rund ums Gaming vermitteln und Anlaufstelle für E-Sportler sein.

Der Twitter-Gaming-Account kann bisher bereits über 398 Tausend Follower verzeichnen.

Quelle: http://www.digitaltrends.com/social-media/twitter-gaming-hub/
Foto: https://twitter.com/TwitterGaming?lang=de

Twitch (Overlay)

Ob die Plattform Twitch an sich nicht unlängst über den Trend-Status hinausgewachsen ist, darf diskutiert werden. Nutzerzahlen und Reichweite liefern indes einen andauernden Trend für die gesamte Branche – zunehmend implementieren Videospiele ein Direktstreaming-Feature, sodass alle Spielsequenzen direkt in einen Twitch-Kanal gestreamt werden.

Aufgrund der hohen Reichweite ist in der Marktstruktur – mit Twitch als Marktführer für Videospiel-Streaming – ein neues Element der Wertschöpfungskette entstanden.

So bieten Anbieter wie Twitch Overlay Grafik-Templates an, mit denen Gamer eine professionelle Oberfläche erhalten, in der das Game-Streaming neben dem Webcam-Bild optisch aufbereitet erscheint. Dies kann zu weiteren strukturellen Veränderungen der jungen „Let‘s Play“-Teilbranche führen.

Quelle: twitchoverlay.com
Foto: https://www.twitch.tv/p/brand-assets

Tom Clancy‘s: The Division

Exemplarisch für das Streamen von Spieleinhalten auf Twitch steht das veröffentlichte MMO-Spiel (Massively Multiplayer Online) Tom Clancy‘s The Division. Angelegt im post-apokalyptischen New York City gehört der Actiontitel zu den am häufigsten gestreamten Spielen auf Twitch. Allerdings sind die Zahlen seit dem Release aufgrund vieler Bugs und einem misslungenen Content-Update drastisch gesunken.

Gleichzeitig berührt The Division am Rande weitere aktuelle Trends wie z.B. ein ausgestaltetes Windowing im Vertrieb, bei dem zunächst die Basisversion im Einzelhandel oder per Download verkauft wird, um dann weitere Inhalte (Story-Erweiterungen) kostenpflichtig zum Download bereitzustellen.

Bemerkenswert und illustrativ für einen Trend ist zudem die hohe Interaktion von Gamern in sozialen Netzwerken, die sich insbesondere auf Reddit stark mit dem Spiel auseinandersetzen.

Quelle: twitch.tv, www.reddit.com/r/thedivision, http://www.polygon.com/2016/3/9/11188792/the-division-ubisoft-sales-records-day-one
Foto: http://news.xbox.com/media/

Play. Record. Share.

Google Play Games hat einige Neuerungen für Spiele-Entwickler angekündigt.

Entwickler können jetzt dank eigener API-Schnittstelle die Option von Screen Recording in ihre Apps integrieren. So können Spieler ganz einfach Screencasts ihrer Spiele anfertigen und direkt bei YouTube hochladen.

Das hat den Vorteil, dass nicht nur das Aufzeichnen an sich erleichtert wird, sondern auch dass die Anzahl hochgeladener Streams vermutlich steigen wird.

Das Screen Recording ermöglicht außerdem die Aufnahme von gespielten mobilen Games.

 Quelle und Foto: http://www.digitaltrends.com/mobile/new-android-game-developer-services/

MOBA

Die Multiplayer Online Battle Arena ist ein Genre der Gaming-Branche und ein in Echtzeit gespieltes Strategiespiel. Dabei handelt es sich um Teamspiele, bei denen jeweils zwei Gruppen gegeneinander antreten. MOBA, auch als Cybersport bekannt, hat innerhalb der letzten drei Jahre ein rasantes Wachstum verzeichnen können.

Es finden beispielsweise regelmäßige Online-Contests des Spiels Dota 2 statt, welche vor einem Millionenpublikum live und via Twitch in die ganze Welt gestreamt und somit verfolgt werden können.

Das Finalspiel von League of Legends haben bis zu 8 Mio. User online mitverfolgt.

Quelle: http://www.finanzen.net/anlagetrends/Gaming/Gaming-Trends-und-Virtual-Reality-in-2016-146
Foto: http://www.computerbild.de/fotos/Die-besten-MOBAs-10204072.html

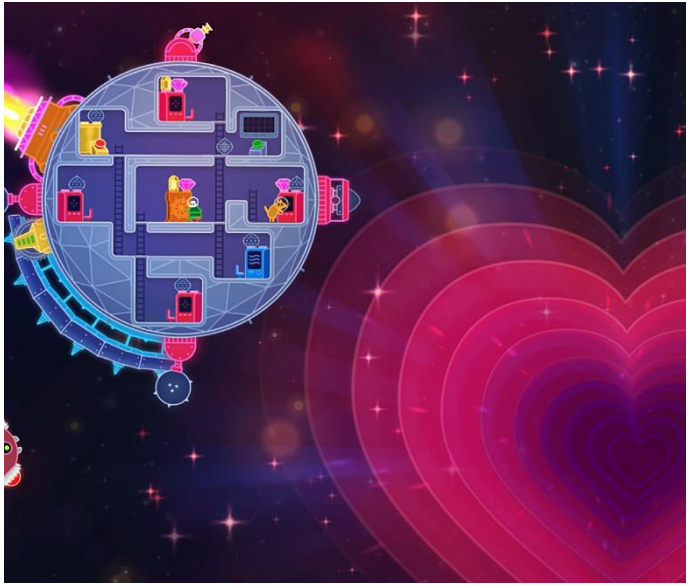
Co-Op Games

Borderlands2 ist ein Beispiel für ein erfolgreiches Co-Op-Game. Der Kooperationsmodus erfordert, dass einzelne Spieler sich mit anderen Gamern zusammenschließen, um in der Mehrspielvariante Missionen erfüllen zu können.

Hierbei findet vermehrt die Verschmelzung der Gamesphäre mit der Social-Media-Sphäre statt.

Es ist zu erwarten, dass in Zukunft noch mehr Co-Op-Games in den Markt eintreten werden und Identitätszugehörigkeit der Spieler mit den Games verstärkt nutzen können. Die reine „gaming experience“ wird durch die soziale Komponente erweitert.

Quelle: http://united-kingdom.taylorwessing.com/download/article-future-of-gaming-2016.html
Foto: http://www.gearboxsoftware.com/about



Lovers In A Dangerous Space Time

LIADST ist ein Couch-Co-Op-Game. Das heißt, die Aufgaben lassen sich ausschließlich von zwei miteinander kooperierenden Spielern lösen.

Während das in vielen Online-Games inzwischen Standard ist, ist LIADST an zwei offline – an einer Konsole – spielende Nutzer adressiert.

Die zwei Gamer könnten idealerweise Beziehungspartner sein. Denn Aufgabe des Spiels ist es, in bunt gestalteten, zufallsgenerierten Galaxien Puzzles zu lösen und Pixelkämpfe auszutragen, um final über die „bösen Mächte der Anti-Liebe“ zu siegen, so die Spielbeschreibung des Herstellers.

Quelle: http://metro.co.uk/2016/02/10/lovers-in-a-dangerous-spacetime-ps4-review-valentines-day-co-op-5672788/
Foto: http://www.asteroidbase.com/press/sheet.php?p=Lovers_in_a_Dangerous_Spacetime

Fabulous Beasts

Fabulous Beasts ist ein auf Kickstarter veröffentlichtes Projekt des Spieleentwicklers Sensible Object. Das Spiel verbindet Brettspiele der Offline-Welt mit digitalen Spielen und folgt dabei dem neuen Trend des ‚Internet of things'.

Das Ziel besteht darin, einen Turm aus verschieden geformten Bausteinen zu bauen, welcher gleichzeitig auf dem Bildschirm eines Tablets mit der dazugehörigen App Gestalt annimmt und die digitale Welt zum Leben erweckt.

Das Unternehmen verbindet so physische Formen mit der digitalen Spielewelt. Der innovationsreiche Stil wurde bereits mehrfach mit Preisen ausgezeichnet.

Quelle: http://gamasutra.com/view/pressreleases/264356/British_gaming_startup_pioneers_the_next_generation_of_thelsquotoys_to_lifersquo_genre.php
Foto: http://playfabulousbeasts.com/press-kit/

2 Virtual Reality – Hardware

—

Die „seated experience“ wird zum „room scale“-Erlebnis.

—

Head-Mounted-Displays gibt es längst nicht nur von Oculus.

—

Rechner müssen leistungsstärker werden.

20% 14 Mio.

der Bundesbürger ab 14 Jahren können sich vorstellen, eine Virtual-Reality-Brille zu nutzen.

Basis: N = 1.014, Personen ab 14 Jahre
Quelle: Bitkom, 2015a.

Oculus Rift

Die von Oculus entwickelte Oculus Rift ist eine Virtual-Reality-Brille, die seit März 2016 auf dem Markt ist. Mit 2,5 Mio US$ finanzierte sich das Projekt anfänglich durch eine Kickstarter-Kampagne.

Die Oculus Rift bedient sich eines mehr als 100° Sichtfelds und ermöglicht eine 1080p-Auflösung. Mehrere Prototypen wurden der Öffentlichkeit zugänglich gemacht und fanden großen Anklang unter den Anwendern. Das VR-Modul ist hauptsächlich für die Anwendung von Spielen gedacht, wird jedoch auch für Serien, Filme oder Ausstellungen benutzt.

Oculus kooperiert mit mehreren Major-Publishern und Entwicklern. Das Headset wird mit diversen AAA-Titeln kompatibel sein und das Spielerlebnis grundlegend verändern.

Quelle: https://www.oculus.com/en-us/blog/powering-the-rift/
Foto: https://www.oculus.com/en-us/press-kit-hardware/

Oculus Touch Controller

Parallel zur Oculus-Rift-Brille sollen die Touch-Controller das Eintauchen in die virtuelle Realität verstärken.

Die beiden kreisförmigen Controller werden dabei als Hände angesehen. Sie beinhalten einen Analogstick, zwei Knöpfe und zwei Tasten für Zeige- und Mittelfinger.

Die Touch-Controller sollen im zweiten Halbjahr 2016 auf dem Markt kommen.

Quelle: http://www.polygon.com/2016/3/16/11243244/oculus-rift-launch-games-oculus-touch-impressions
Foto: https://www.oculus.com/en-us/press-kit-hardware/

HTC Vive

Das HTC Vive ist ein Headset für Virtual-Reality-Erlebnisse, welches von HTC in Kooperation mit Valve entwickelt wird. Der Release fand im April 2016 statt.

Das Gerät ermöglicht eine 1080p-Auflösung und besitzt über 70 Sensoren, die ein 25-Quadratmeter-großes Feld abmessen und Millimeter-genaue Veränderungen feststellen können. Dadurch wird ein 360°-Erlebnis ermöglicht.

Durch die Kooperation mit Valve ist ein Zusammenspiel mit anderen von Valve entwickelten Game-Controllern möglich. Somit ist die HTC Vive eine VR-Brille, die nicht nur auf eine Erfahrung im Sitzen („seated experience“) angelegt ist, sondern den Raum nutzt und Bewegungen sowie Interaktionen möglich macht („room scale“).

Quelle: http://www.theverge.com/2015/3/1/8127445/htc-vive-valve-vr-headset
Foto: https://www.htc.com/us/about/newsroom/htc-vive-press-kit/

Playstation VR

©2016 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Design and specifications are subject to change without notice.

Playstation VR ist ein am Kopf zu befestigendes Display, das von Sony Computer Entertainment entwickelt wird und im Oktober 2016 veröffentlicht werden soll. Der Verkaufspreis soll 400€ betragen.

Playstation VR ermöglicht dank „head-tracking“ ein 100° Sichtfeld und eine Auflösung von 1080p. Durch integrierte Audio-Wiedergabe wird zusätzlich ein 3D-Audio-Erlebnis ermöglicht. Anders als bei vielen Konkurrenz-Produkten ermöglicht das Gerät eine Projektion auf andere Displays, sodass andere sehen können, was der Playstation-VR-Träger sieht, jedoch nicht als immersives Erlebnis.

Dank der Entwicklung durch Sony wird die Playstation VR auch rück-kompatibel sein, sodass früher erschienene Titel mit dem Gerät auch als VR-Erlebnis gespielt werden können.

Quelle: http://www.cnet.com/products/sony-playstation-vr/
Foto: https://www.playstation.com/de-de/explore/playstation-vr/gallery/

MMOne - Simulator

Das ukrainische Unternehmen MM-Company hat auf der Paris Games Show seinen Gaming-Stuhl MMOne vorgestellt.

Dieser schon fast als Simulator zu bezeichnende Gaming-Stuhl rotiert auf drei Achsen mit einer Neigung von bis zu 45° nach links, rechts und oben sowie 360° im Kreis. So soll der Stuhl eine möglichst naturgetreue Nachempfindung von Virtual-Reality-Spielen ermöglichen. Der derzeitige Prototyp besitzt Teile im Wert von 50.000 US-Dollar.

Das Unternehmen erhofft sich, von Investoren ca. 5 Millionen US-Dollar einzusammeln, um so erste Stühle an Vergnügungsparks, Kaufhäuser oder Spielhallen liefern zu können.

Quelle: https://vrodo.de/virtual-reality-gaming-stuhl-dreht-sich-in-360/
Foto: http://mm-company.com/#press_block_1

Sulon Q

Der kanadische Hersteller AMD dringt ebenfalls auf den VR-Markt vor und hebt sich mit seiner Sulon-Q-Brille deutlich von der Konkurrenz ab.

Während die meisten Konkurrenten eine stationäre Basis für den Betrieb benötigen, wird AMD's VR-Brille als kabellose Standalone-Lösung angeboten. Somit ist keine Verbindung via Smartphone oder PC notwendig.

Weiterer Unterschied: Das Positionstracking basiert auf zwei im Headset eingebauten Kameras und nicht auf externen Sensoren. Auch Handbewegungen sollen erkannt werden. Preis und Erscheinungsdatum sind derzeit noch nicht verfügbar.

Quelle: http://www.heise.de/newsticker/meldung/GDC-AMD-zeigt-Sulon-Q-die-Brille-fuer-Virtual-Reality-und-Augmented-Reality-3135064.html
Foto: http://sulon.com/release/sulon-unveils

HP Envy Phoenix

Aufgrund des starken Bedeutungswachstums von VR hat sich nun auch ein Computerhersteller mit dem Thema befasst.

Der HP Envy Phoenix wurde auf der CES 2016 als erster Gaming-PC beschrieben, der speziell auch für die Verwendung von Virtual Reality-Brillen entwickelt wurde, insbesondere für die HTC-Vive-Brillen.

Die hochauflösenden Computerspiele könnten dann von Nutzern auf einem Rechner mit dementsprechend hochleistungsfähigen Grafikkarten gespielt werden.

Quelle: https://www.turn-on.de/ratgeber/ces-2016-die-spannenden-highlights-der-technik-messe-59029
Foto: http://store.hp.com/webapp/wcs/stores/servlet/ContentView?eSpotName=HP_ENVY_Phoenix_Announce&storeId=10151&langId=-1&catalogId=10051

3

Virtual Reality – Software

—

Die Anzahl der Virtual-Reality-Spiele wächst stetig.

—

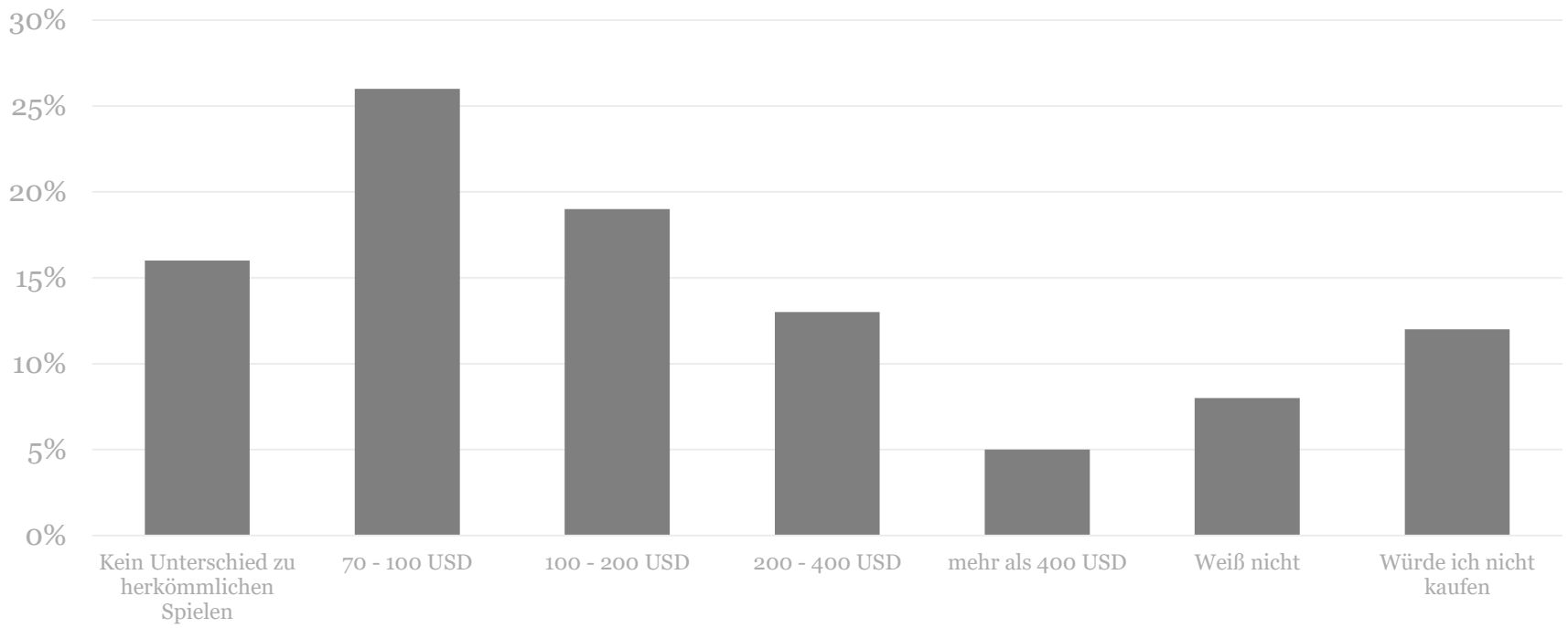
Eye- und Handtracking vervollständigen das immersive Erlebnis.

—

Alle großen Player zeigen Interesse.

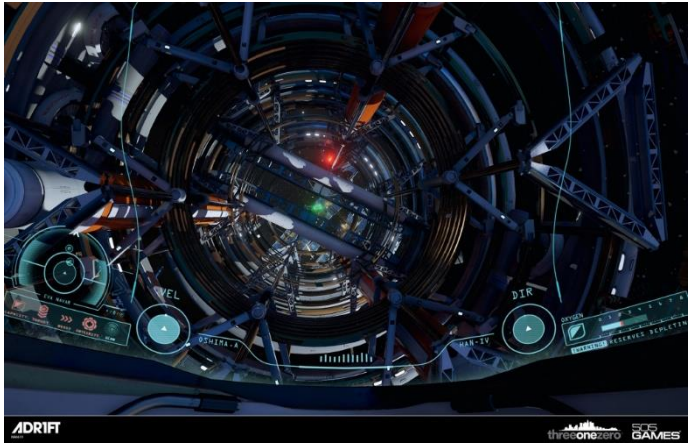
Zahlungsbereitschaft für VR-Games

Wie viel wären Sie bereit, für ein Videospiel zu bezahlen, das mit einer Virtual-Reality-Brille gespielt werden kann?



Basis: N = 1.013; 14-49 Jahre, USA.
Quelle: Statista Research, 2015.

Adr1ft



Hardware ist das eine, doch der Gaming-Markt wäre nichts ohne Software – die Spiele, die in dieser Branche als kreativer Content einen erlebenswerten Konsum schaffen.

Ein solches Spiel, an das hohe Erwartungen geknüpft werden, ist Adr1ft, das vom Studio Three One Zero als Oculus-Rift-Anwendung, aber auch für Non-VR-Plattformen entwickelt wurde. An dieser Stelle sei der Fokus auf das VR-Game gelegt, denn hier unternimmt Adr1ft den ambitionierten Versuch, in einer VR-Umgebung ein Weltall-Spielerlebnis zu kreieren.

Das kann man sich wie ein immersives Spielerlebnis des Kinofilms Gravity vorstellen, denn der Spieler steuert einen Astronauten, der einen Unfall auf einer Raumstation überlebt und dann zum Überleben im Weltall verschiedene Puzzles lösen muss.

Quelle: http://motherboard.vice.com/read/adr1ft-is-the-first-real-vr-game
Foto: http://www.adr1ft.com/#home

Eagle Flight

Ubisoft, einer der weltweit größten Spieleentwickler und Publisher aus Frankreich, hat die Entwicklung des Virtual-Reality-Spiels „Eagle Flight“ angekündigt. Dabei übernimmt der Spieler durch eine Virtual-Reality-Brille die Perspektive eines Adlers über Paris. So kann er durch den Himmel gleiten und die Stadt aus einem neuen Blickwinkel erkunden.

Dabei muss der Spieler den Vogel durch seine Kopfbewegungen lenken und kann so eindrucksvolle Flugmanöver vollführen.

Das Spiel wird für unterschiedliche Virtual-Reality-Geräte entwickelt (PlayStation VR, Oculus Rift, HTC Vive) und soll noch 2016 erhältlich sein.

 Quelle und Foto: https://www.ubisoft.com/de-DE/game/eagle-flight/

Dragon Front

Dragon Front ist das erste Sammelkartenspiel (collectible card game = CCG) welches für Virtual Reality entwickelt wurde. Das Spiel wurde von dem Unternehmen High Voltage konzipiert und von Oculus Studios produziert.

Bei dem Exklusivspiel für Oculus-Geräte können Spieler ein eigenes Kartendeck mit Charakteren, Lagern und Zaubersprüchen zusammenstellen, um online andere Spieler herauszufordern.

Das Fantasy-Spiel wird mittels der VR-Brille gespielt und bietet dem User eine „one-of-a-kind experience“. Der Release von Dragon Front erfolgt voraussichtlich im Sommer 2016.

 Quelle und Foto: https://www.oculus.com/en-us/blog/introducing-dragon-front-the-first-ccg-for-vr-coming-to-rift/

Quantum Break

Quantum Break zeigt, dass immersives Gaming auch in einer herkömmlichen technischen Infrastruktur angeboten wird. In Quantum Break verfließen die Grenzen zwischen Videospiel und TV-Show, indem die actionlastigen Spiel-Sequenzen in Story-Cliffhangern münden, welche dann in einer vom Publisher entwickelten TV-Show aufgearbeitet werden. Show-Inhalte determinieren dann wiederum den Fortgang des Videospiel-Plots.

Quantum Break ist auch ein Beispiel für den Trend verschwimmender Grenzen zwischen Games und Kinofilmen. Während Game-Designer sich zunehmend um Cinematic Storytelling bemühen, werden von Seiten der Kinofilm-Produzenten starke Gaming-Marken adaptiert.

Man darf gespannt sein, was in Zukunft folgt – das Studio Remedy hat sich in zwei Game-Development-Teams aufgeteilt, um Innovationen weiter zu fördern.

Quelle: http://www.inquisitr.com/2911665/quantum-break-early-impressions-how-does-quantum-break-hold-up-in-its-opening-moments/
Foto: http://news.xbox.com/media/

Unreal Engine 4 VR Editor

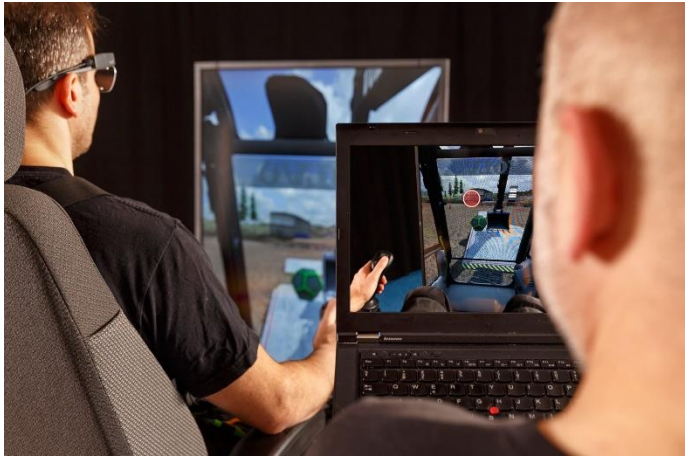
Epic Games, ein US-amerikanisches Entwicklerstudio, hat seine neue Engine für die Spieleentwicklung in einer Virtual-Reality-Umgebung vorgestellt. Dabei soll es Spieleentwicklern in Zukunft möglich sein, Spiele für Geräte wie HTC Vive und Oculus Rift direkt in der Ingame-Umgebung der virtuellen Realität zu programmieren.

Der Unreal Engine 4 VR Editor ist dabei der erste Editor dieser Art. Inhalte sollen durch Bewegungssteuerung programmierbar sein.

Das Update 4.11 kann mit hunderten Updates und 92 Verbesserungen durch Entwickler der GitHub-Community glänzen.

Quelle: https://www.youtube.com/watch?v=JKO9fEjNiio
Foto: https://www.unrealengine.com/branding-guidelines-and-trademark-usage

Tobii Eye Tracking



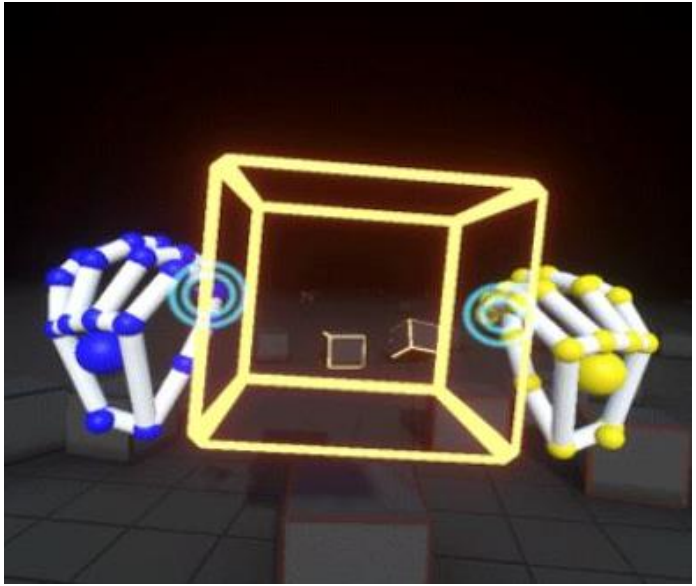
Tobii hat angekündigt, ihre Technologie des Eye-Tracking in Computerspielen zur Anwendung zu bringen. Das Unternehmen ist in diesem Segment führend.

Tobii möchte in Verbindung mit Ubisoft die Spiele Assassin's Creed Syndicate und Tom Clancy's The Division um die Möglichkeit erweitern, bestimmte Funktionen innerhalb des Spiels mit den Augen zu beeinflussen. So soll zum Beispiel das Zielen von Waffen durch die Augenbewegung des Spielers ermöglicht werden.

Während der Consumer Electronic Show in Las Vegas Anfang Januar 2016 konnten Interessierte erste Einblicke bekommen.

Quelle: http://www.tobii.com/group/news-media/press-releases/2016/1/changing-the-game-tobii-eye-tracking-in-msi-notebook-assassins-creed-syndicate-tom-clancys-the-division/
Foto: http://www.tobii.com/group/news-media/image-gallery/

Orion – VR Hand Tracking



Leap Motion hat eine neue Technologie mit dem Namen Orion vorgestellt. Die Technologie, halb Software halb Hardware, soll es noch einfacher machen, die Bewegung menschlicher Hände für Virtual-Reality-Anwendungen zu verfolgen.

Orion soll zukünftig die Verbindung von digitalen Inhalten (Objekten) zur physischen Welt vereinfachen und vor allem im Bereich des Gamings großen Nutzen schaffen. So soll es in Zukunft möglich sein, Orion direkt mit Virtual-Reality-Brillen verbinden zu können.

Derzeit besteht eine Beta-Version, in welcher der Nutzer digitale Blöcke mit seinen Händen entstehen lassen und sie durch den Raum bewegen kann.

Quelle: http://blog.leapmotion.com/orion/#more-6503
Foto: https://www.leapmotion.com/product/vr

4

Augmented Reality

—

Die reale Welt wird virtuell erweitert.

—

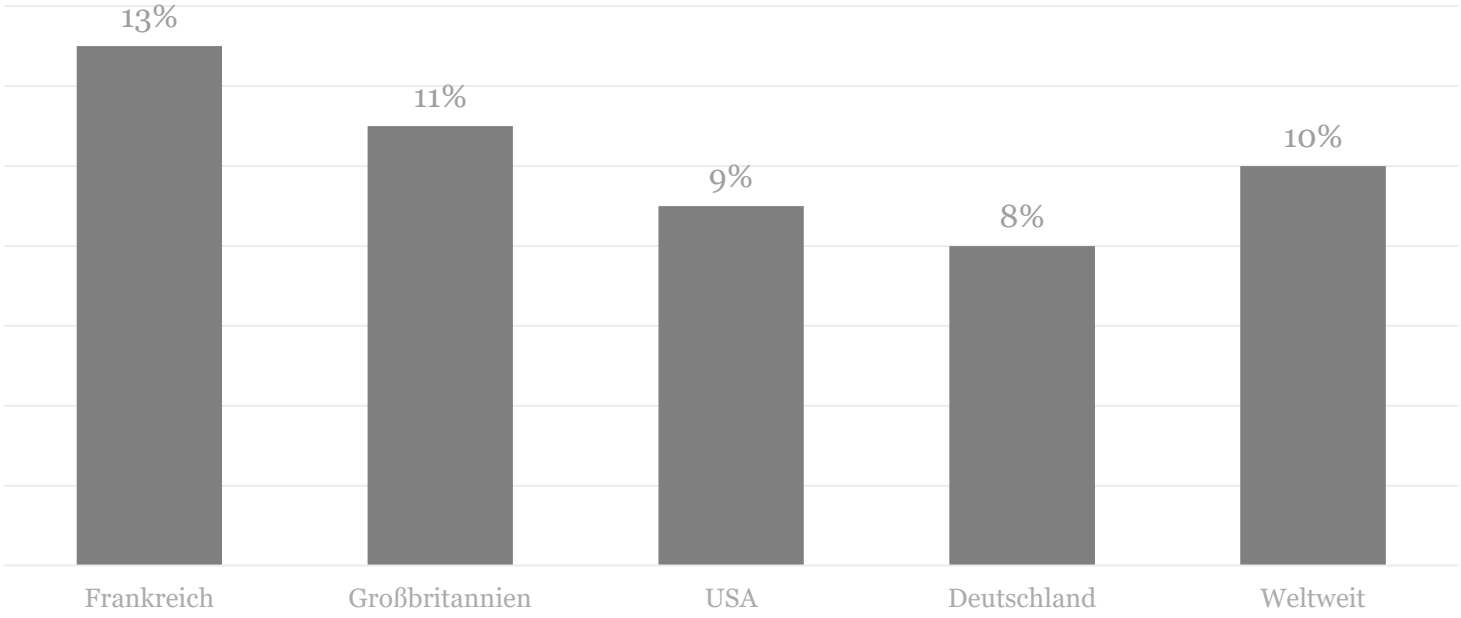
Microsoft und Google sind stark involviert.

—

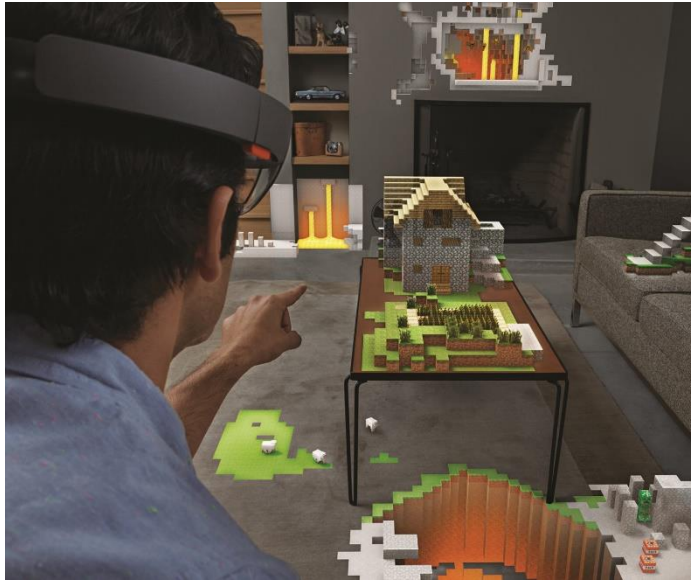
Neue Wettbewerber versuchen sich am Markteintritt.

Augmented Reality im internationalen Vergleich

Haben Sie in den letzten drei Monaten eine Augmented-Reality-App genutzt?



Basis: N = 3050, 18-64 Jahre.
Quelle: Internet World Business, 2015.



Microsoft HoloLens

Die Augmented-Reality-Brille von Microsoft ermöglicht dem User interaktive 3D-Projektionen in der direkten Umgebung.

Die Bedienung erfolgt über Gesten, den Kopf, Sprache und Augenbewegung. Im Gegensatz zur Oculus Rift werden die Projektionen, die man durch transparente Bildschirme sieht, nicht durch Pixel, sondern durch projizierte Lichtpunkte dargestellt.

Eine erste Auslieferung der HoloLens an Entwickler erfolgte im März 2016. Beigefügte Spiele, wie z.B. RoboRaid, beinhalten die Abwehr einer Alien-Invasion, bei der der Raum, in dem man sich befindet, das reale Spielfeld ist.

Quelle: http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-HoloLens-Microsoft-11242609.html
Foto: https://news.microsoft.com/microsoft-hololens-press-materials/#sm.0001cwmyguo8ncrbxem1ijkpniwwe

Meta 2

Konkurrenz für Microsofts Hololens? Wenn es nach dem Start-up Metavision geht, dann mit Sicherheit ja. Das Unternehmen aus dem Silicon Valley hat seine Augmented-Reality-Brille angekündigt.

Die integrierte Positionserfassung der Meta 2 und ein Sensor für Handtracking sollen die Interaktion mit virtuellen Gegenständen erlauben, ohne dass der Nutzer zahlreiche vorgefertigte Gesten auswendig lernen muss.

Die Meta 2 wird bei der Vorbestellung zu einem Preis von 949 US-Dollar angeboten, im Vergleich zur HoloLens (3.000 USD) ein wahres Schnäppchen. Die Auslieferung soll im dritten Quartal 2016 beginnen.

Quelle: http://derstandard.at/2000032193027/Meta-2-Neue-Augmented-Reality-Brille-soll-Hololens-ausstechen
Foto: https://www.dropbox.com/sh/4hmop0k38hqn34b/AAD-ieuYrEdRsWJRGwLCoivWa?preview=Meta+-+Meta+Logo.tif

Magic Leap

Nachdem die Google Glass nicht den erhofften Markterfolg einbrachte, wurde in der Branche mit Spannung erwartet, welchem Augmented-Reality-Projekt sich der US-Konzern als nächstes zuwenden würde: Die Wahl fiel auf Magic Leap – ein Start-up, das eine neue Datenbrille entwickelt, die 3D-Objekte in das Blickfeld des Nutzers einblenden kann.

Oberflächlich soll die Brille der HoloLens ähneln, weitere Details sind nicht bekannt, denn die Produktentwicklung ist bisher top secret.

Schlagzeilen machte Magic Leap bisher vor allem angesichts der eindrucksvollen Kapitalisierung des Start-ups: Nach einem Investment von 542 Mio. USD im Jahr 2014 hat Google vor Jahresfrist in einer weiteren Finanzierungsrunde 1 Mrd. USD nachgelegt.

Quelle: http://uk.businessinsider.com/magic-leap-raising-1-billion-2015-10?r=US&IR=T
Foto: https://twitter.com/magicleap

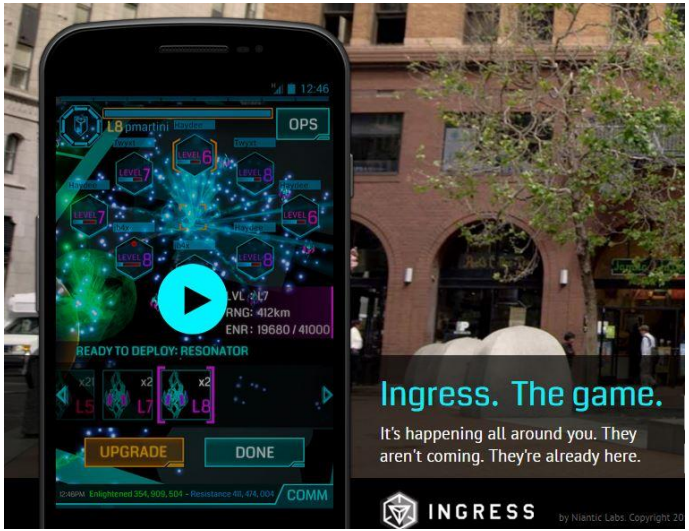
Projekt Aura

Neben der Finanzierung externer Projekte beschäftigt sich Google auch unternehmensintern mit dem Augmented-Reality-Segment. Projekt Aura lautet der Name des Projekts zur Entwicklung einer neuen Daten-Brille.

Nähere Details sind zurzeit noch kaum bekannt. Das Projekt soll von Tony Fadell and Ivy Ross geleitet werden und neben visuellen Elementen einen Fokus auf Audio haben.

Ob und welche Potenziale sich für die Games-Branche entwickeln, bleibt abzuwarten.

Quelle: http://www.golem.de/news/neue-forschungsabteilung-google-glass-wird-von-project-aura-weiterentwickelt-1509-116366.html
Foto: https://www.google.de/press/images.html



Ingress

Das mobile Spiel Ingress, entwickelt von der Ex-Google-Tochter Niantic Labs, bedient sich einem so einfachen wie neuartigen AR-Prinzip: Die Schauplätze der fiktiven Spielwelt sind Standorte der realen Welt (wie z.B. der Eiffelturm in Paris).

Diese müssen erobert werden, indem die App-Nutzer an diese Schauplätze reisen und über GPS-Koordinaten sogenannte Portale der App freischalten. Hier findet die Schnittstelle zwischen Realität und Fiktion statt.

Ingress wurde bereits über 10 Millionen mal heruntergeladen. Gemeinsame Team-Events werden von Tausenden Usern besucht – Tendenz steigend. Das Spiel rief erste Diskussionen hervor, als KZ-Gedenkstätten von Gamern als Schauplätze missbraucht wurden.

Quelle: http://www.zeit.de/zeit-magazin/leben/2015-07/ingress-smartphone-spiel-google-niantic-labs-kz-gedenkstaette
Foto: https://www.ingress.com/

Pokémon Go

Pokémons können nicht mehr nur auf Handhelds und Konsolen gesammelt werden, sondern dank Augmented Reality künftig auch im echten Leben (Gotcha!).

Gemeinsam mit Niantic (von Google ausgegliedert) und Nintendo hat The Pokémon Company die App Pokémon Go für iOS und Android entwickelt.

Per Bluetooth können die Spieler auch ein Wearable Device namens Pokémon Go Plus verbinden und so ein reales Erlebnis des Monstersammelns haben. Das Device signalisiert, wenn sich ein Pokémon in der Nähe befindet. Die App erscheint 2016, die Monetarisierung findet über In-App-Käufe statt.

Quelle: http://digiday.com/brands/nintendo-let-us-battle-pokemon-real-life-new-augmented-reality-app
Foto: http://www.pokemon.com/de/pokemon-videospiele/pokemon-go/

5

Neuro-Gaming

—

Steuerung per Kraft der Gedanken.

—

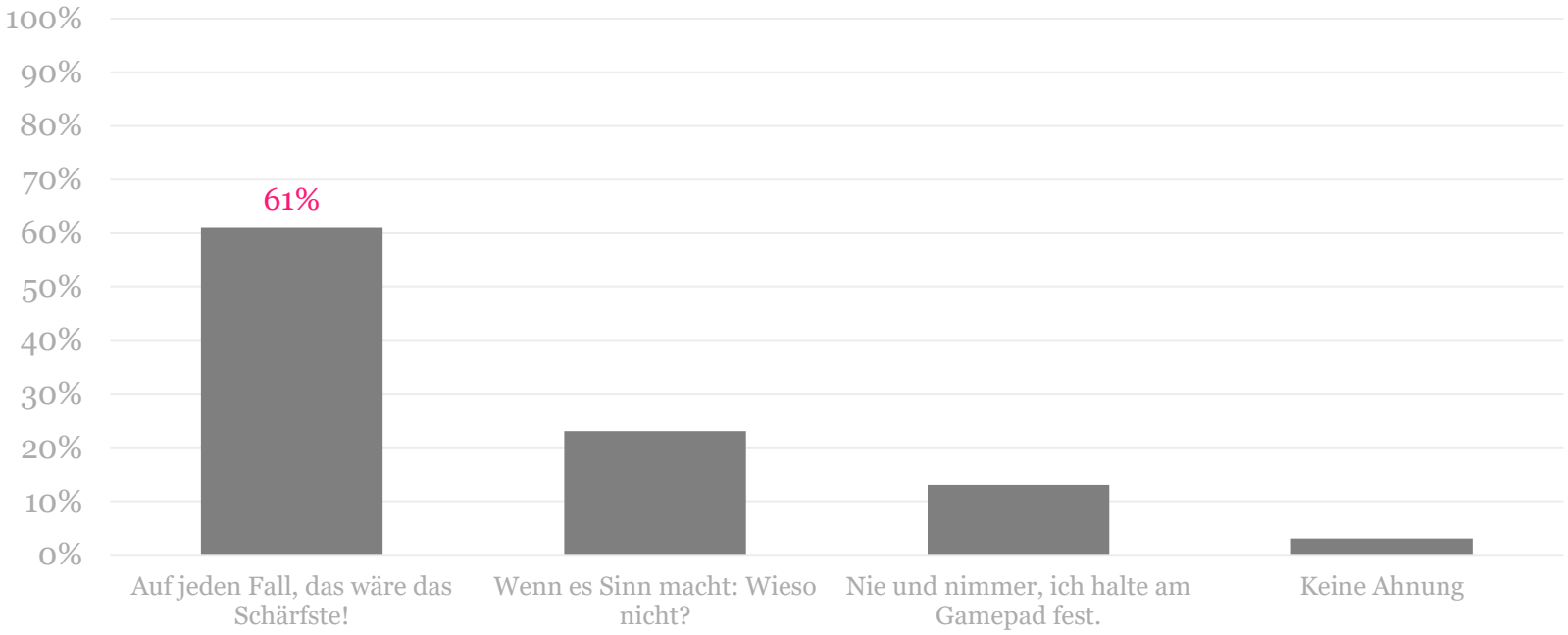
Gehirn statt Controller.

—

Neuro-Technologie ermöglicht auch mobilitätseingeschränkten Gamern Beteiligung.

Neuro-Gaming ist gefragt

Würden Sie Games gerne mit Gedanken steuern können?



Basis: N = 950.
Quelle: 20 Minuten, 2015.

HAMBURG MEDIA SCHOOL InnoLab

Neurorigin

Das Start-up Neurorigin, gegründet in San Francisco, versucht, Virtual-Reality-Gaming auf ein ganz neues Level zu heben.

Das Unternehmen entwickelt eine Technologie, mit der sich der Spieler dank Virtual-Reality-Brillen nicht nur in einer neuen Welt wiederfinden, sondern dank EEG-Headsets seinen digitalen Avatar auch durch Gedanken steuern kann.

So soll die Bedienung von Computern und anderen audiovisuellen Geräten durch klobige Controller der Vergangenheit angehören.

Quelle: https://angel.co/neurorigin
Foto: http://www.neurorigin.com/

Neurable

Neurable entwickelt Technologien, die es ermöglichen, nur mit Gedankenkraft Hardware oder Software in Echtzeit zu steuern. Mit Neurable-Technologien kann ein Benutzer Objekte, wie zum Beispiel Spielzeug, Roboter oder sogar Autos, lenken und kontrollieren.

Zudem können Anwender mit Software-Produkten interagieren. So sollen zum Beispiel Charaktere in Videospielen durch das Gehirn als Controller gelenkt und geleitet werden können.

Neurables Hauptprodukt ist ein Software-Development-Kit, mit dem ein Entwickler die Verbindung zum Gehirn herstellen kann. Es gilt als wertvoll für den Bereich der Augmented und Virtual Reality. Eine Zusammenarbeit mit Oculus, Microsoft und HTC wird angestrebt.

Quelle: https://angel.co/neurable
Foto: http://neurable.com/

6 Game Development

—

Zeit- und ortsungebundenes Co-Working ist attraktiv für Spieleentwickler.

—

Neue Technologien machen Spiele noch realer.

—

Der User wird zum Game-Designer.

2,2 Mio.

Level wurden bisher von Spielern des Games „Super Mario Maker“ kreiert.

 Quelle: Nintendo, 2015.

Playhubs

Playhubs bringt den Trend des Co-Working in die Welt der Computerspiele. Das Start-up bietet Entwicklern und Managern der Gaming-Branche die Möglichkeit, auch in frühen Stadien der Entwicklung der eigenen Ideen Unterstützung zu erhalten.

Das Not-for-Profit-Unternehmen leistet Hilfe durch Mentoren-Programme, Fortbildungen und bei der Kommunikation mit möglichen Investoren. Zusätzlich können Nutzer die entstandene Community rund um das Co-Working-Haus nutzen und ihre Ideen auf unterschiedlichen Events vorstellen.

Playhubs fokussiert sich nicht nur auf die Spieleentwickler, sondern auch auf Service Provider, die zur Herstellung und Verbreitung von Spielen benötigt werden.

 Quelle und Foto: http://playhubs.com/

MaxPlay

MaxPlay ist eine Online-Plattform für Spieleentwickler. Programmierer eines Teams können so unabhängig von ihrem Arbeitsplatz an einem Projekt arbeiten und in Echtzeit das Spiel testen, optimieren und sämtliche Aspekte des Spiels bearbeiten.

Das Unternehmen überbrückt das Problem, sämtliche Entwickler an einem Ort versammeln zu müssen. So können Unternehmen zum Beispiel Spezialisten für bestimmte Bereiche aus verschiedenen Teilen der Welt an einem Produkt arbeiten lassen.

Das US-amerikanische Unternehmen hat angekündigt, weitere Features in naher Zukunft zu veröffentlichen.

Quelle: http://www.maxplay.io/
Foto: https://twitter.com/maxplayio

Codebasis für Xbox & PC

Im Herbst 2015 bekam die Xbox One ein neues Update auf Basis des Betriebssystems.

Dieses Update hat den Vorteil, dass Entwickler nun die Möglichkeit haben, aufgrund der gemeinsamen Universal-Windows-Plattform Inhalte wie Apps, Spiele und Programme zu programmieren und auf einem gemeinsamen Marktplatz für verschiedene Windows-Endgeräte anzubieten.

So werden Spiele, die eigentlich nur für ein Endgerät gedacht waren, auch für weitere Geräte bereitgestellt. Zukünftig könnten dann Endgerät-übergreifende Interaktionen stattfinden. Spieler am PC und Spieler an der Xbox One könnten online miteinander und gegeneinander spielen.

Quelle: http://www.zeit.de/digital/games/2016-03/microsoft-xbox-games-upgrade-windows-10
Foto: http://news.xbox.com/media/?sm=xbox+windows

BODY
X
LABS

Body Labs

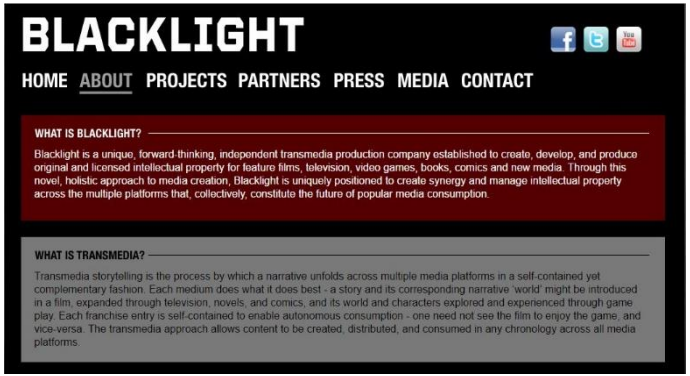
Body Labs will den menschlichen Körper und seine Bewegungen in die digitale Welt übertragen.

Die Technik basiert auf komplexen mathematischen Berechnungen sowie detailreichen Scan-Prozessen des menschlichen Körpers. Das Ziel ist es, digital animierten Personen ein reales, der Offline-Welt ähnliches Aussehen zu geben und ihre Bewegungen natürlicher gestalten zu können.

Anwendung soll die vom US-amerikanischen Unternehmen entwickelte Technik, neben den Branchen Mode/Fashion, Sport und Fitness sowie Gesundheit und Medizin, auch in der Gaming-Branche finden. Das 3D-Model kann nach Belieben verändert werden und sogar die spezifische Körperform des Kunden annehmen.

Quelle: http://www.bodylabs.com/
Foto: https://www.bodylabs.com/resources/press

Blacklight



Blacklight möchte verschiedene Medien nutzen, um transmediale Geschichten zu erzählen. So soll der Konsument durch ‚transmedia storytelling' der Geschichte folgen, indem diese zum Beispiel durch einen Film vorgestellt und im weiteren Verlauf über das Fernsehen, Romane und digitale Spiele verfolgt werden kann.

Die einzelnen Inhalte sollen für sich verständlich dargestellt sein und der Kunde findet im Idealfall auch den Konsum der einzelnen Produkte unterhaltsam.

Das Unternehmen möchte dabei das geistige Eigentum der verschiedenen Medien-Plattformen verwalten (und teils auch selber produzieren), um so möglichst große Synergie-Effekte zwischen den Inhalten schaffen zu können.

 Quelle und Foto: http://www.blacklighttransmedia.com/about/

Lumberyard

Die Game-Design-Softwareumgebung Lumberyard von Amazon steht seit Februar 2016 zum Download bereit. Der Online-Versandhändler hat dazu für einen zweistelligen Millionenbetrag eine Engine, also die Softwareumgebung zur Spiel-Entwicklung, von der Firma Crytek abgekauft.

Von Amazon inkorporiert ist die Engine nun das Herzstück einer intuitiv bedienbaren Software, mit der Gamer sich eigene Spielwelten bauen und entwickeln können. Diese sollen dank Partner-Deals sowohl auf PC als auch auf Playstation 4 und X-Box One funktionieren.

Erlösströme können für Amazon entstehen, wenn die Hobby-Bastler Amazon-Web-Services in Anspruch nehmen, um online zu spielen.

Quelle: http://www.golem.de/news/lumberyard-amazon-veroeffentlicht-engine-auf-basis-der-cryengine-1602-119007.html
Foto: https://aws.amazon.com/de/blogs/aws/lumberyard-amazon-gamelift-twitch-for-games-on-aws/

Hotline Miami 2

Das User-Modding, also die Modifizierung von Spiele-Inhalten, erlebt derzeit eine Renaissance. Vor einigen Jahren war User-Modding noch wenigen Spielen vorbehalten und wurde vor allem von einer coding-affinen Nutzergruppe hobbyweise betrieben.

Heute zeigt der Trend, dass der Wunsch nach Individualisierbarkeit und „customized content“ sich umfassender und breiter über die Variation an Videospiel-Titeln erstreckt.

Als Beispiel sei hier der 2D-Actiontitel im Miami-Vice-Stil namens Hotline Miami 2 genannt. Ein Genre, das üblicherweise nicht für User-Modding bekannt ist, wird hier mit einem heiß erwarteten Level Editor bedient (derzeit läuft die Beta-Version).

Quelle: http://www.gamestar.de/spiele/hotline-miami-2-wrong-number/news/hotline_miami_2,48982,3239441.html
Foto: https://twitter.com/HotlineMiami/status/675026443378679808

Dreams

Auf das Konto des Entwickler-Studios Media Molecule gehen bereits Videospiel-Hits wie Tearaway und LittleBigPlanet. Mit Dreams kommt nun das nächste Spiel, das vom Prinzip an LittleBigPlanet anschließt und in puncto Game-Design und Nutzer-Einbindung neue Maßstäbe setzen soll.

In einer Spielumgebung, die wie ein dynamisches Gemälde wirken soll, können Gamer ihre eigenen Traumwelten kreieren – Malen, Meißeln, Bauen leicht gemacht mit dem Controller – oder sich in die Träume anderer Nutzer stürzen.

Mittels der Hardware-Power der Playstation 4 möchten die Entwickler mit Dreams ein dynamisch wachsendes Sammelsurium an Phantasien und Imaginationen bereitstellen.

Quelle: http://www.theverge.com/2015/6/15/8786889/dreams-game-trailer-ps4-e3-2015
Foto: http://dreams.mediamolecule.com/

Super Mario Maker

Auch eine der bekanntesten Spielefiguren aller Zeiten bekommt nun einen umfangreichen Level-Editor, um User-Generated-Content in das Spiel zu integrieren – gemeint ist der schnauzbärtige Klempner Mario, der dank der Software Mario Maker von Gamern nun durch selbstgestaltete Level gesteuert werden kann.

Nintendo spricht mit dem Mario Maker zielgerichtet die Nutzer der unternehmenseigenen Konsole Wii U an, auf der sich Gamer nun also selber am Level-Design probieren können.

Mario Maker zeigt, dass der Wunsch nach individualisiertem Design und Teilhabe an der Spielwelt-Gestaltung seitens der Gamer so groß ist, dass nicht bloß Spiele-Neuheiten darauf ausgerichtet sind, sondern auch für Klassiker wie Super Mario ein Level-Editor aufgelegt wird.

Quelle: http://www.ign.com/games/mario-maker/wii-u-20019620
Foto: http://supermariomaker.nintendo.com/

7 Near Field Communication

—

Near Field Communication verbindet physische und virtuelle Gadgets.

—

„Toys to life“ sind eine Erfolgsgeschichte.

—

Die Technologie bietet großes Zukunftspotential.

31 Mio.

Amiibo-Figuren wurden weltweit seit der Markteinführung im November 2014 von Nintendo verschickt.

 Quelle: Nintendo, 2016.

NFC

Die Near-Field-Communication-Technologie (NFC) ermöglicht eine Verbindung zwischen physischen und virtuellen Gadgets via Bluetooth-Devices, Smartphones und WI-FI-Netzwerk.

Zur Konnektivität müssen sich die NFC-touch-points des Endgerätes und des zu erfassenden Gadgets berühren. Dies schafft eine Art vierter Dimension, in welcher der Endverbraucher Spiele, Inhalte und Objekte verbinden kann. NFC schafft für Fans der Gaming-Branche ein neues Level der Interaktion zwischen Online- und Offline-Welt.

Dieser Technologie wird ein Wert von ca. US$ 30 Mrd. im Jahr 2015 beigemessen – Tendenz steigend.

Quelle: https://www.smartrac-group.com/electronics-and-gaming.html
Foto: http://presscentre.sony.co.uk/latest_media

Flitchio

Flitchio ist ein Produkt des Gaming-Providers Supenta. Es handelt sich hierbei um ein NFC-fähiges Smartphone-Case, in das ein Gaming-Controller integriert ist.

Druck-empfindliche Knöpfe auf der Oberseite sowie analoge Joysticks sorgen für das richtige Gaming-Erlebnis.

Flitchio unterstützt das Spielen diverser Games, darunter Zombie HQ und Super Hexagon. Bisher ist die Smartphone-Hülle allerdings nur für das Samsung Galaxy S6 und S6 Edge verfügbar. Weitere Modelle sollen folgen.

Quelle: http://www.nfcworld.com/2015/06/18/336083/supenta-seeks-funding-for-nfc-gaming-smartphone-case/
Foto: https://flitch.io/press

Amiibo

Amiibo ist das im November 2014 veröffentlichte und von Nintendo entwickelte Protokoll für Near Field Communication zum Zweck von „toys to life“. Das Protokoll, in Form von Figuren, dient nicht nur als „real life“-Avatar der Ingame-Charaktere, sondern kann auch Fortschritte speichern und somit auf mehrere Konsolen übertragen werden.

Anders als bei vielen Konkurrenz-Produkten sind Amiibo-Figuren nicht notwendig zum Spielen der kompatiblen Games, sondern ermöglichen Zusatzfunktionen und neue Inhalte. Seit Oktober 2015 gibt es auch Amiibo-Karten, die neue Boni und Zusatzfunktionen ermöglichen.

Zum heutigen Zeitpunkt wurden über 31 Mio. Amiibo-Figuren und über 21,5 Mio Amiibo-Karten verkauft.

Quelle: https://www.nintendo.co.jp/ir/en/library/events/160203/03.html
Foto: Hamburg Media School

Skylanders

Skylanders ist eine von Activision veröffentlichte Videospielreihe und eines der ersten Franchises, die sich des „toys-to-life“-Prinzips durch Near Field Communication bedient haben.

Die Spiele der Skylanders-Reihe sind klassische Action-Adventure-, Rollen- und Rennspiele. Die Besonderheit ist, dass der Spieler eine echte Spielzeugfigur benutzen muss, um diese durch zusätzliche Hardware namens „Portal of Power“ in das Spiel zu projizieren. Zusätzliche Figuren können für weitere Charaktere dazugekauft werden.

Es wurden bereits über 175 Millionen Spielzeuge verkauft. Das „toys-to-life“-Genre stellt somit einen weiteren Erlösstrom dar.

Quelle: http://uk.ign.com/articles/2014/02/07/skylanders-in-top-20-game-franchises-ever-175-million-toys-sold
Foto: https://press.activision.com/content/activision-press/en_us/home.html

8 Geschäftsmodelle

HAMBURG MEDIA SCHOOL InnoLab

—

Mit Videospielen kann wirklich Geld verdient werden.

—

Vertriebswege werden diversifiziert.

—

Neue Geschäftsfelder, wie 3-D-Merchandising, werden erobert.

81%

der 14- bis 29-Jährigen geben an, Videospiele zu spielen.

Basis: N = 11221, Personen ab 14 Jahren
Quelle: Bitkom, 2015b.

Gameloft

Der Gaming-Publisher Gameloft hat eine neue Werbeform für mobile In-Game-Werbung auf dem Markt eingeführt. Mobile Games sind als Werbeplattform besonders attraktiv, da eine hohe Nutzerzahl über alle Altersgruppen hinweg angesprochen werden kann.

Der Konzern verspricht durch individuelle Ansprache, Zielgruppen ohne Streuverluste zu erreichen. Im eigenen Spieleportfolio könne man Targeting-Optionen anbieten, die es so für die klassischen Werbeformen nicht gibt.

Die Werbetreibenden können zwischen Super Banner, Native Advertising und diversen Bewegtbildformaten wählen. Erste Kunden waren unter anderem Airberlin und Visit Helsinki.

Quelle: https://www.adzine.de/2015/11/mobile-in-game-advertising-potenzial-fuer-brands/
Foto: http://www.gameloft.com/corporate/press-room/press-kit/?ref=http%3A%2F%2Fwww.gameloft.de%2F

Analyse-Tools

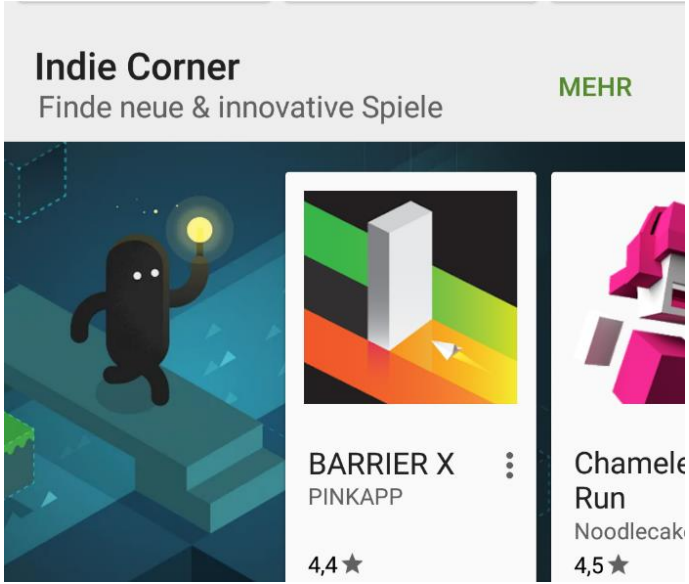
Eine vielversprechende Erneuerung für Entwickler ist die verbesserte Analyse der Spiel-Erlebnisse bei Google Play Games.

Die Entwickler der kompatiblen App-Spiele können nun über die Verwaltungskonsole verschiedene Parameter, wie Kosten für Gegenstände im Game, anpassen. So müssen die Veränderungen im Google Play Store nicht explizit eingereicht werden.

Zudem liefert das Tool Kennzahlen über das Spielverhalten der Nutzer, anhand derer Google Play Games Vorhersagen zum Kaufverhalten und Umsatz machen kann. Diese Kennzahlen sind auch zur Schaltung von Werbung relevant.

Quelle: http://www.go2android.de/google-play-games-bekommt-screen-recording-174384/
Foto: https://play.google.com/intl/en_us/badges/

Indie Corner



Google Play Games möchte durch die Einführung der neuen Kategorie Indie Corner im Play Store die Möglichkeiten für Entwickler ausbauen und dem Spieler eine größere Auswahl an Spielen bieten.

In dieser Spielekategorie können Indie-Entwickler ihre Spiele promoten. Ziel ist es, verstärkt Spiele aus kleineren Studios und die dahinterstehenden Entwickler zu fördern. Die Voraussetzung für die Promotion eines Spiels im Play Store ist, das Spiel Google vor der Veröffentlichung für einen Review zur Verfügung zu stellen.

Gerade für kleinere Studios könnte diese Vermarktungsmöglichkeit interessant sein.

Quelle: http://venturebeat.com/2016/03/14/google-play-gets-indie-corner-to-promote-games-from-smaller-teams/
Foto: Hamburg Media School, Screenshot

Celebrity Games

Tauche in die Welt deiner Stars ein!

Celebrity Games sind ein neuer Trend im Gaming-Markt. Egal ob Katy Perry, Kim Kardashian oder Jason Statham – die Stars bringen ihre eigenen Spiele auf den Markt.

Je nach Image der VIPs, differieren auch ihre Spiele. Wir können in die Comicwelt Katy Perrys eintauchen, mit Kim Kardashian in Beverly Hills einkaufen gehen oder uns mit Jason Statham in eine Egoshooter-Welt begeben.

Quelle: http://www.standard.co.uk/lifestyle/london-life/from-kim-kardashian-to-katy-perry-the-celebrity-smartphone-games-that-will-have-you-hooked-a3194521.html
Foto: http://www.glu.com/games/view/sniper-x-with-jason-statham

Freemium Modell

Auf dem Online-Gaming-Markt sind vor allem die Freemium-Spiele dominant. Diese können kostenlos erworben werden, während des Spiels kann jedoch Geld für Spielinhalte und Upgrades ausgegeben werden.

Für Gaming-Apps wird für das Jahr 2016 ein weiterer Anstieg und eine noch höhere Bedeutung erwartet. Entwickler werten anhand von Metriken und Spielnutzungen das Userverhalten von Spielern aus, um somit die Spiele besser anpassen zu können, was zu Optimierung und somit zu mehr Kundenbindung führt und Game-Einkäufe während des Spiels steigert.

Zwei der erfolgreichsten Freemium-Modelle überhaupt sind Candy Crush Saga und Candy Crush Soda Saga.

Quelle: http://united-kingdom.taylorwessing.com/download/article-future-of-gaming-2016.html
Foto: http://company.king.com/news-and-media/media-gallery/

League of Legends

Obwohl dieses von Riot Games entwickelte und veröffentlichte Spiel schon seit 2009 besteht, gehört es zu den wichtigsten Trends der heutigen Zeit. Pro Woche generiert dieser Free-to-play-Titel einen Umsatz von ca. 25,2 Mio US$ durch Mikrozahlungen und wird täglich von 34 Millionen Spielern gespielt.

Das Spielprinzip ist das eines klassischen Arena-Strategie-Spiels: Spieler, mit jeweils einem zu optimierenden Avatar, treten in zwei Teams gegeneinander an und versuchen, die Basis der gegnerischen Teams zu zerstören.

League of Legends ist eines der beliebtesten Spiele im E-Sports Bereich. Die Weltmeisterschaften 2014 und 2015 hatten jeweils einen Preispool von 2,3 Mio US$.

Quelle: http://venturebeat.com/2015/03/24/dota-2-makes-18m-per-month-for-valve-but-league-of-legends-makes-that-much-every-5-days/
Foto: http://na.leagueoflegends.com/en/media/

SKYFORGE

Skyforge

Einer der meist erwarteten Titel des Jahres 2016 ist das vom Allods Team entwickelte Spiel Skyforge. Das Game befindet sich noch in der offenen Beta-Phase. Obwohl es keine offiziellen Nutzerzahlen gibt, lässt sich aufgrund der EU-Einlog-Wartezeiten, allein die Zahl der europäischen Spieler auf mindestens 200.000 schätzen.

Skyforge ist ein Role-Playing-Game (RPG), das mit zwei Traditionen bricht und dadurch besonders attraktiv ist: Zum einen vermischt das Spiel die Fantasy- mit der Sci-Fi-Welt, zum anderen verabschiedet sich das Spiel vom klassischen „Leveling“-System und ersetzt dieses durch ein auf sich aufbauendes Fortschrittskonstrukt.

Skyforge ist free-to-play, wird aber In-Game-Käufe zur Customization des Aussehens anbieten.

Quelle: http://www.businesswire.com/news/home/20140320005421/en/Rule-Skies-Sci-Fi-Fantasy-MMORPG-Skyforge#.U-1LKYBdVUg
Foto: https://press.my.com/skyforge-press-kit/

World of Warcraft

Blizzard Entertainment setzte 2004 einen Meilenstein, als es das selbstentwickelte Spiel World of Warcraft veröffentlichte und damit das Massively Multiplayer Online Role-Playing-Game-Genre für die Massen öffnete. Der Titel ist heute (dank zahlreicher Erweiterungen) immer noch einer der wichtigsten Wettbewerber im Pay-to-play-Bereich: Mit 5,5 Mio. Subscribern ist WoW das am meisten abonnierte Spiel der Welt.

World of Warcrafts Spielmechanik definiert die des klassischen MMORPGs: Der Spieler erstellt einen Avatar, muss diesen durch „Leveling“ verbessern und schließt sich mit Mitspielern in Gilden zusammen, um schwierige Gegner zu besiegen.

Im Juli 2012 erreichte das Spiel einen Umsatz von 10 Mrd. US$ und ist seit jeher das Spiel, das weltweit die meisten Umsätze generiert hat.

Quelle: http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/03/activision-no-longer-has-to-fear-declining-world-of-warcraft-subscriptions/#47d5c4541273
Foto: http://blizzard.gamespress.com/de/World-of-Warcraft#?tab=kits

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

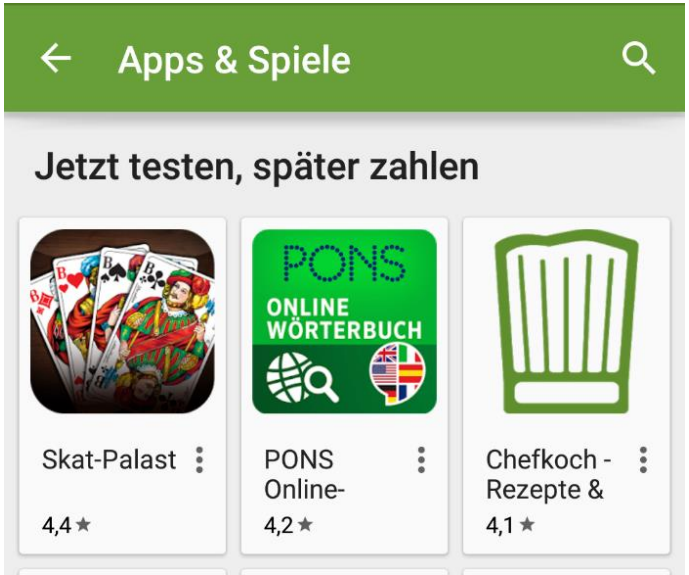
Square Enix entwickelte und veröffentlichte Final Fantasy XIV: A Realm Reborn im August 2013 und die erste Erweiterung im Juli 2015. Die guten Bewertungen des Titels stehen im starken Kontrast zu seinem Vorgänger, auf welchem das Spiel aufbaut.

FFXIV beinhaltet viele klassische Eigenschaften eines RPGs und lässt Spieler Gruppen bilden, um mit- oder gegeneinander zu kämpfen. Auffällig ist, dass der Spieler sich nicht nur klassisch für die Rolle des Kämpfenden entscheiden kann, sondern eine Rolle mit Fokus auf das Sammeln und Herstellen von Gütern annehmen kann. Das Spiel basiert auf dem Jäger-und-Sammler-Prinzip.

Im August 2015 verzeichnete das Spiel über 5 Millionen Abonnenten. Bis auf ein Probeabonnement bietet FFXIV keine Alternativen zum Pay-to-play-Modell an.

Quelle: http://www.ign.com/articles/2015/08/21/final-fantasy-14-has-over-5-million-registered-accounts
Foto: http://press.na.square-enix.com/landing.asp

„Try now“-Button



Search Trial Run Ads ist eine neue und attraktive Option von Google Play, die insbesondere Nutzern zugute kommt.

Sie ermöglicht es dem Nutzer, eine Testversion eines Spiels kostenlos für 10 Min. zu streamen, ohne die App zu installieren. Dafür muss er lediglich den Button „Try now“ drücken. Nach Zeitablauf wird der Nutzer gefragt, ob er das Spiel installieren und/oder kaufen möchte.

Die Funktion des Buttons gibt dem Spieler einen ersten Einblick vom Spiel, erleichtert ihm die Entscheidungsfrage und senkt das Risiko von einem unbekannten Spiel enttäuscht zu werden.

Quelle: http://www.digitaltrends.com/mobile/new-android-game-developer-services/
Foto: Hamburg Media School, Screenshot

Xbox One & Windows 10

PC oder Konsole? Es ist ärgerlich, wenn man sein Lieblingsspiel nur auf einem Gerät nutzen kann, obwohl man viel lieber das doppelte Spielerlebnis genießen würde. Das wichtigste Stichwort bei dieser Entwicklung lautet Cross-Buy.

Der Käufer eines Xbox-One-Spiels soll zukünftig beim Erwerb bestimmter Spiele gleichzeitig die PC-Version für Windows 10 als kostenlosen Download dazu erhalten. So muss der Gamer nur einmal zahlen, kann aber zweimal das Spiel nutzen.

Das Prinzip wurde bereits bei dem Spiel Quantum Break eingeführt. Und dies soll nicht der letzte Titel bleiben.

Quelle: http://www.gamestar.de/news/pc/3267914/xbox_one_windows_10.html
Foto: http://news.xbox.com/media/

3D+ von G2A

Gamer verbringen oft viele Spielstunden damit, ihre Charaktere richtig einzukleiden und mit den passenden Requisiten auszustatten. Wäre es nicht wunderbar, wenn der fertige Charakter real werden könnte?

Das Unternehmen G2A entwickelt eine 3D-Druck-Komplettlösung namens 3D+ speziell für die Gaming-Industrie. Mithilfe des Druckers können direkt Elemente aus dem Spiel gedruckt werden.

Auf einer Messe in Istanbul hat die neue Technologie für viel Aufsehen und Freude gesorgt.

 Quelle und Foto: https://3dplus.g2a.com/

Sandboxr

Sandboxr ist ein 3D-Druck-Dienstleister, der sich darauf spezialisiert hat, Figuren aus der Gaming-Welt zu drucken.

Für eine möglichst getreue Nachgestaltung der Spielfigur, werden Originaldaten aus dem Spiel als Druckvorlage verwendet. Jeder Kunde hat zusätzlich noch die Möglichkeit, Einfluss auf die individuelle Gestaltung der Spielfigur bzw. des Spielgadgets zu nehmen.

Dies ermöglicht Gaming-Betreibern, sich neue Erlösquellen zu erschließen und vermehrt individuell in den Merchandising-Markt einzudringen.

Quelle: https://sandboxr.com/
Foto: https://sandboxr.com/info/press_resources.php

Kickback

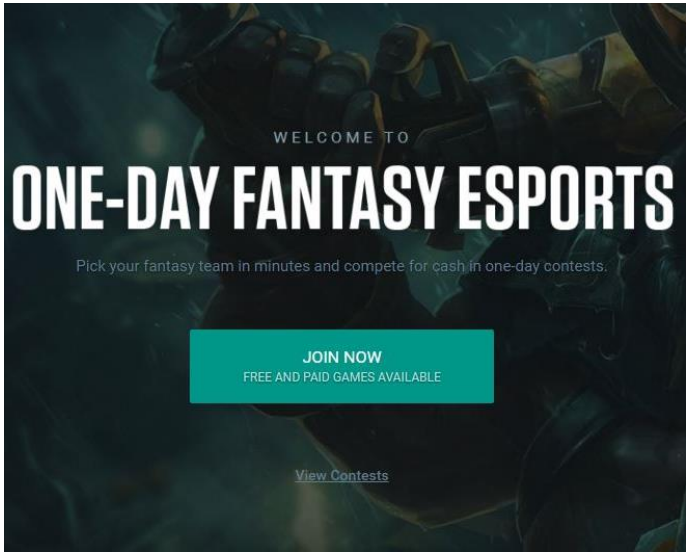
Kickback bringt Wetten in die Welt des Gamings. Das US-amerikanische Start-up ermöglicht es, Geld auf den Ausgang von Video-Spielen zu setzen.

Derzeit konzentriert sich das Unternehmen auf Valves Counter Strike: Global Offensive, möchte jedoch sein Geschäftsfeld auch auf andere bekannte Spiele ausweiten. Dabei kann der Nutzer nicht nur auf das Ergebnis der Spiele in den professionellen Ligen setzen, sondern auch auf das Resultat der eigenen Spiele sowie von Freunden.

Umgesetzt wird die Idee durch eigene Server, die durch Schnittstellen (API) direkt mit den Spielern verbunden sind. Ein Algorithmus sorgt dafür, dass Spieler mit einem ähnlichen Niveau gegeneinander antreten.

 Quelle und Foto: https://kickback.com/

Alphadraft



Alphadraft lässt den Nutzer, ähnlich wie beim Fußball und anderen Sportarten, eigene Teams der digitalen Spielewelt zusammenstellen, um so auf der Grundlage ihrer Performance in Turnieren Punkte zu sammeln und Geld zu gewinnen.

Das Unternehmen knüpft am Trend der „Fantasy Sports“ an und verbindet E-Sports mit der Möglichkeit, um Geld zu wetten. Mit ca. 134 Millionen Zuschauern gewinnt der Markt an Bedeutung.

Neben Alphadraft gibt es vor allem zwei weitere Unternehmen, die diesem Trend folgen. Vulcun und Unikrn haben in der Vergangenheit Investoren überzeugen und ausreichend finanzielle Mittel einsammeln können.

Quelle: http://fortune.com/2015/05/19/startups-betting-on-esports/
Foto: https://alphadraft.com/

BtoBet

BtoBet ist eine Online Spielplattform, die es Usern ermöglicht, in verschiedenen Gambling-Bereichen (Lotterie, Poker, Casino) zu spielen.

Das Spieler-und Wettverhalten wird so ausgewertet, dass die Plattform dem User neue, für ihn möglicherweise interessante Spiele filtert und vorstellt.

Es wird insgesamt ein Portfolio von den erfolgreichsten Providern aus der Branche und den neuesten Gaming Produkten angeboten, dazu kommen Virtual Games, Table Games sowie Scratch und Mini Games mit kreativem Graphikdesign.

Quelle: http://www.btobet.com/news/the-two-main-trends-at-ice-2016-were-e-sports-and-social-gaming-exclusive-interview-for-yogonet
Foto: https://twitter.com/BtoBet

9 Konsole und Co.

—

Etablierte Player dominieren weiterhin den Markt.

—

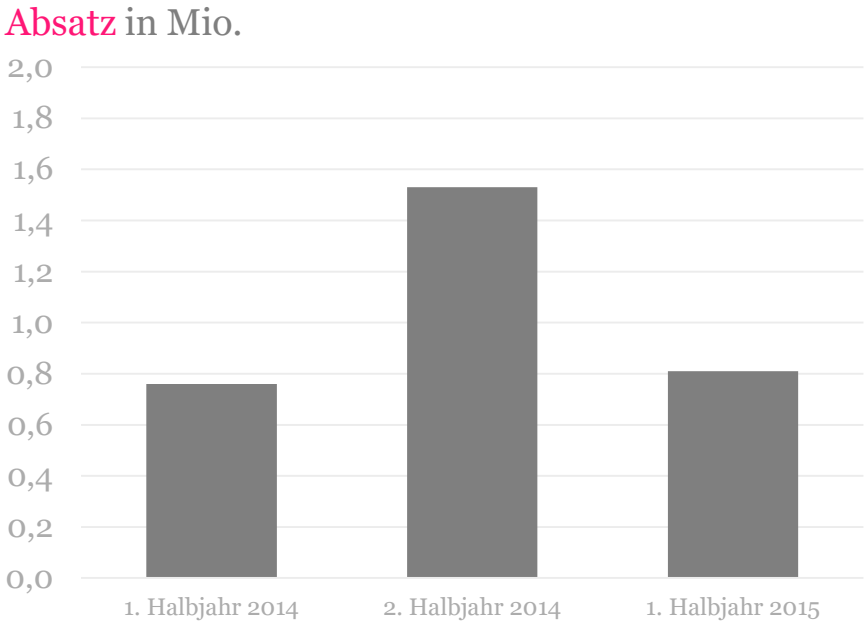
Die Integration von Virtual-Reality-Technologie ist bei neuen Konsolen wichtig.

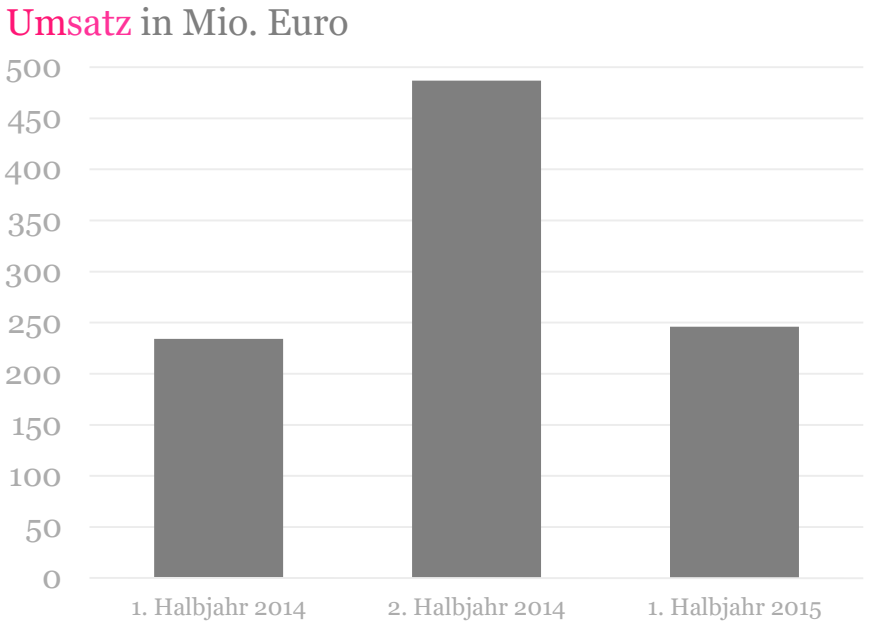
—

Hardware geht neue Wege.

Konsolen bleiben gefragt

Absatz und Umsatz stationärer Konsolen in Deutschland





 Quelle: Bitkom, 2015c.

Nintendo NX

Gerüchten zufolge soll Nintendo im März 2017 die neue Konsole Nintendo NX auf den Markt bringen.

Die Konsole soll durch die Ausstattung industrieführender Technik dann die Leistung von Playstation 4 und der Xbox One übertreffen.

Das Hybrid-Gerät soll eine Mischung aus stationärer und mobiler Konsole werden. Dennoch macht das Unternehmen bislang ein großes Geheimnis aus der Entwicklung.

Quelle: http: http://www.bild.de/spiele/spiele-news/nintendo/nintendo-nx-schon-im-herbst-2016-44068668.bild.html
Foto: https://twitter.com/nintendoamerica/status/725221813081522176

Playstation 4.5 - Neo

Derzeit plant Sony eine neue Version der Playstation 4. Dabei ist noch unklar, ob „PS4.5“ der offizielle Name sein wird. Auch Neo wird als Name in der Presse erwähnt.

Die „neue“ Konsole wird mit einer verbesserten GPU ausgestattet sein und die High-End-4K-Auflösung für Spiele unterstützen. Durch die gesteigerte Rechenleistung und der verbesserten Unterstützung des VR könnte die Playstation mit dem passenden Headset eine günstigere Alternative zu den Oculus-Headsets darstellen.

Ob Playstation-Besitzer ein neues Endgerät erwerben müssen oder ob eine Aktualisierung der derzeitigen Playstation 4 zur Leistungssteigerung möglich sein wird, ist noch unklar.

Quelle: http://www.digitaltrends.com/gaming/ps45-report-gdc-2016/
Foto: https://twitter.com/ign/status/722240730782150656

Next-Gen-Konsolen

AMD ist Chip-Hersteller für sowohl Playstation 4 als auch Xbox One. Es kursieren Gerüchte, dass AMD bis 2018 einen neuen Konsolen-Chipsatz ausliefert, der die fünffache Rechenpower besitzen soll.

Im Stromverbrauch sollen allerdings kaum Unterschiede bestehen. Der technische Schwerpunkt wird dabei vor allem auf der Wiedergabe von Virtual-Reality-Anwendungen liegen.

Die neue Technologie würde das Gaming auf ein neues Level bringen.

Quelle: http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PS4-AMD-Next-Gen-Konsolen-schon-2018-14074921.html
Foto: https://twitter.com/amd?lang=de

Poseidon Z Touch Gaming Keyboard

Bei einigen Spielen zählt jede Sekunde: Es heißt schnell sein und klicken, so schnell die Finger es hergeben.

Die Poseidon-Z-Touch-Gaming-Tastatur soll ermöglichen, dass man während des Spielens mit der Tastatur seine Finger nicht auf andere Tasten legen muss, sondern bestimmte Ausführungen nur über die Leertaste vollzieht, wie zum Beispiel Zooming, Scrolling oder Clicks.

Die Tastatur kommt mit blauem LED-Hintergrundlicht.

Quelle: http://www.digitaltrends.com/computing/poseidon-z-touch-spacebar-gestures/
Foto: http://www.ttesports.com/productPage.aspx?p=209&g=ftr#.VxoTYKiLSUk

NVIDIA Grid

Fantastisches Gaming. Überall. Das will NVIDIA mit dem Cloud-Gaming ermöglichen.

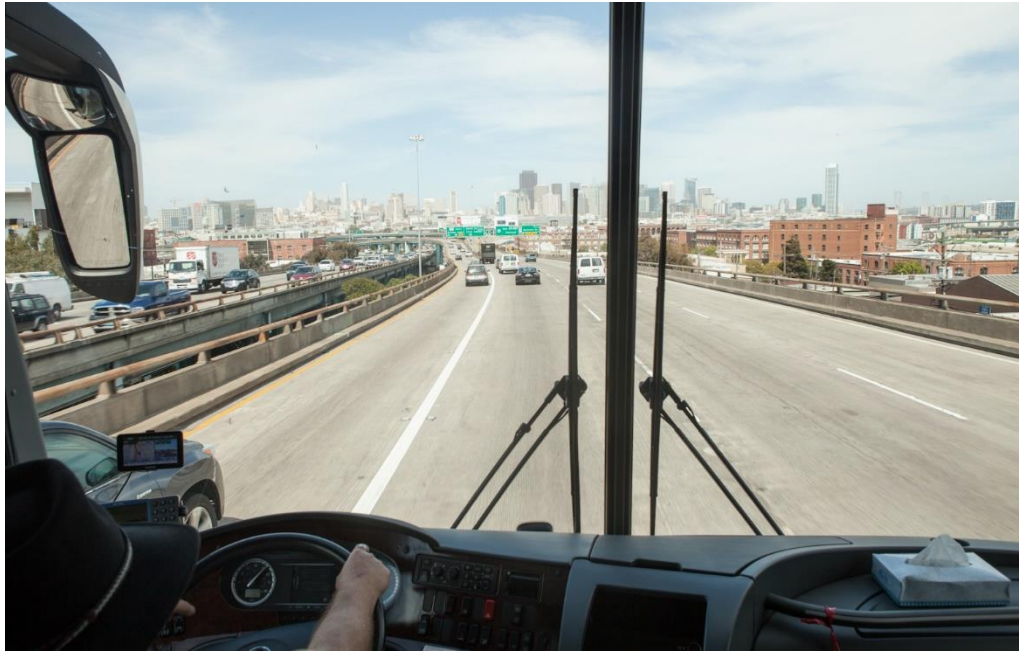
Mit der Technologie für Cloud-Gaming soll neben dem üblichen Streamen von Videos und Musik auf die unterschiedlichen Endgeräte nun auch 3D-Spiele auf Cloud-Servern zur Verfügung stehen. Neben dem Gaming für bzw. auf beliebigen Endgeräten wird ein durchgehender Zugriff auf die Bibliothek mit unterschiedlichen Spieltiteln ermöglicht.

Dies hat den großen Vorteil, lang andauernde Downloads zu umgehen.

Quelle: http://www.nvidia.de/object/nvidia-grid-cloud-gaming-de.html
Foto: http://nvidianews.nvidia.com/multimedia

Kontakt

HAMBURG MEDIA SCHOOL InnoLab



Trendbüro und Ideenschmiede

Das InnoLab kommt dort ins Spiel, wo es um die mediale Zukunft geht, um die digitalen Trends von morgen und übermorgen und um die Frage, wie damit konkret umzugehen ist.

Beratungsagentur

Mit unseren Beratungsprojekten, Erkundungsreisen, Workshops und Keynotes helfen wir Unternehmen, radikale Visionen zu entwickeln und Wandel auf den Weg zu bringen.

Forschungslabor

Durch unsere Forschung und Publikationen helfen wir, Grundlagen- und Anwendungswissen für unsere Kunden zu generieren und in die wissenschaftliche Community zu tragen.

Das InnoLab der Hamburg Media School

Ideen für Medien, Marketing und Management

HAMBURG MEDIA SCHOOL InnoLab

Dichtes Programm, nachhaltige Wirkung

Workshops, Unternehmensbesuche, Coachings und ein spannendes Rahmenprogramm.

Trends und Innovation aus erster Hand

Branchenspezialisten, Gründer und kreative Köpfe geben exklusive Insights bei geleiteten Unternehmensbesuchen. Hohe Umsetzungsorientierung durch individuelles Mentoring und Projektbegleitung.

„Culture Clash“ inklusive

Indien, China, Russland, Korea, Japan, Dubai… Nur wer richtig eintaucht, versteht, wie Medien rund um den Globus funktionieren.

Innovation Field Trips

Next trip November 2016: Online Marketing rockt New York City!
Alle Infos gibt es hier!

Beratung

Passgenaue Beratung mit studentischem Dreh…

Über 140 Projekte seit 2005

Digitalstrategien, journalistische Konzepte und Businesspläne. Eventplanungen, Produktneuentwicklungen, Kundenevents, Forschungsprojekte und Change Management. In den Bereichen Medien, Marketing und Management haben wir inzwischen alles durch.

Mitten in den jungen Zielgruppen

Durch unsere Studiengänge Journalismus, Management, Film und Digital Media verjüngen wir uns ständig selbst. Und unsere Kunden profitieren von den Studierenden als Experten in den Zielgruppen oder als hoch motivierte Mitarbeiter in den Projekten.

Referenzen

Axel Springer, Gruner+Jahr, ZDF, DIE ZEIT, Bauer Verlag, Google, UNICEF, Handelsblatt, Pinterest, XING, TELEKOM, Studio Hamburg, UFA, Frankfurter Allgemeine Zeitung, NDR, betahaus Hamburg, Ganske Verlagsgruppe, Hinz&Kunzt, SPIEGEL Verlag, Sky, RTL Nord.

Keynotes

Kommen Sie mit uns auf die Reise in die Zukunft
– fundiert, maßgeschneidert, inspirierend

Medientrends 2017: Was können wir wissen, was sollen wir tun?
Digitale Transformation: Erfolge, Barrieren, Perspektiven.
Zukunft des Fernsehens – Fernsehen der Zukunft.

Kontakt

Ansprechpartner

Univ.-Prof. Dr. Armin Rott
Wissenschaftliche Leitung

HMS Hamburg Media School GmbH
Finkenau 35
22081 Hamburg
Telefon: + 49 40 413468-33
E-Mail: a.rott@hamburgmediaschool.com
Internet: www.hamburgmediaschool.com

Jil Sörensen
Wissenschaftliche Mitarbeiterin

HMS Hamburg Media School GmbH
Finkenau 35
22081 Hamburg
Telefon: + 49 40 413468-72
E-Mail: j.soerensen@hamburgmediaschool.com
Internet: www.hamburgmediaschool.com

Quellen

20 Minuten (2015): Bald steuern wir Games mit dem Köpfchen, abgerufen am 27.04.2016 unter http://www.20min.ch/digital/games/story/Bald-steuern-wir-Games-mit-dem-Koepfchen-10932827

Bitkom (2015a): Jeder Fünfte hat Interesse an einer Virtual-Reality-Brille, abgerufen am 25.04.2016 unter https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jeder-Fuenfte-hat-Interesse-an-einer-Virtual-Reality-Brille.html

Bitkom (2015b): Gaming hat sich in allen Altersgruppen etabliert, abgerufen am 25.04.2016 unter

https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-allen-Altersgruppen-etabliert.html

Bitkom (2015c): Gaming-Trends in Deutschland. abgerufen am 25.04.2016 unter

https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2015/07-Juli/Bitkom-Praesentation-PK-Gaming-29-07-2015-online.pdf

Internet World Business (2015): Weltweite Nutzung von Augmented-Reality-Apps, in: Internet World Business, Nr. 9 vom 27.04.2015, S. 9.

Nintendo (2016): Third Quarter Financial Results Briefing for Fiscal Year Ending March 2016, abgerufen am 27.04.2016 unter https://www.nintendo.co.jp/ir/en/library/events/160203/03.html

Nintendo (2015): Super Mario Maker überspringt die Marke von 1 Million verkauften Exemplaren, abgerufen am 25.04.2016 unter https://www.nintendo.de/News/2015/September/Super-Mario-Maker-uberspringt-die-Marke-von-1-Million-verkauften-Exemplaren-1054662.html

Quellen

Riot Games (2015): Worlds 2015 by the numbers, abgerufen am 25.04.2016 unter ttp://www.riotgames.com/articles/20160210/2142/worlds-2015-numbers

Statista Research (2015): Wie viel wären Sie bereit für ein Videospiel zu bezahlen, das mit einer Virtual-Reality-Brille gespielt werden kann?, abgerufen am 25.04.2016 unter http://de.statista.com/statistik/daten/studie/445621/umfrage/umfrage-zur-zahlungsbereitschaft-fuer-virtual-reality-videospiele-in-den-usa