

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

# Inhalte

3	<b>Einführung</b>	5	<b>Innovation in Gaming</b>
		6	Games und Community
		20	VR-Hardware
4	<b>Methode</b>	30	VR-Software
		40	Augmented Reality
		49	Neuro-Gaming
		54	Game Development
		66	Near Field Communication
		73	Geschäftsmodelle
100	<b>Kontakt</b>	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.

# INNOVATION IN GAMING

1

## Games & Community

Social, Livestream und Co-Op

4

## Augmented Reality

Erweitert, erneuert und verbessert

7

## Near Field Communication

Gadgets, Avatare und Physis

2

## VR - Hardware

Headset, Controller und Stühle

5

## Neuro-Gaming

Gehirn, Gedanken und Gefühle

8

## Geschäftsmodelle

Analytics, Bundles und 3D-Druck

3

## VR-Software

Spiele, Engine und Eyetracking

6

## Game Development

Co-Working, Realität und User

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.



# 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**.



## Mit einer Spieler-ID spielen

Bei einigen Spielen bei Google Play Spiele können Sie sich zum Spielen mit einer Spieler-ID anmeldend eindeutiger Nutzernamen, 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 Android

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

[Spieler-ID erstellen und sich anmelden](#)

# 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**.

# 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.



# 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.





# 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 Videospiele-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.

# 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.

Play. Record. Share.



# 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**.

# 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.



# 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.

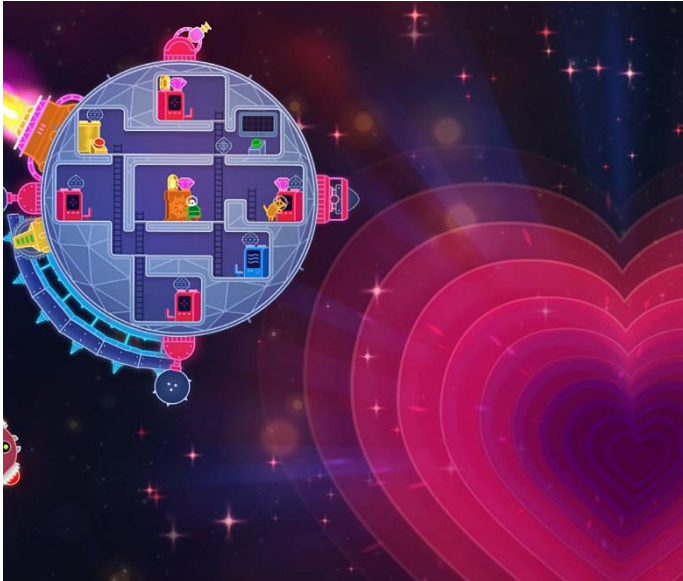


# Lovers In A Dangerous Space Time

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.



# 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 verschiedenen 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.

# 2

## Virtual Reality – Hardware

—

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

—

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

—

Rechner müssen leistungstärker werden.

**20%      14 Mio.**

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

# 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.

# 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.





# 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“).

# Playstation VR

**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.



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

# 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.



# 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.

# 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.

# 3

## Virtual Reality – Software

—

Die Anzahl der Virtual-Reality-Spiele wächst stetig.

—

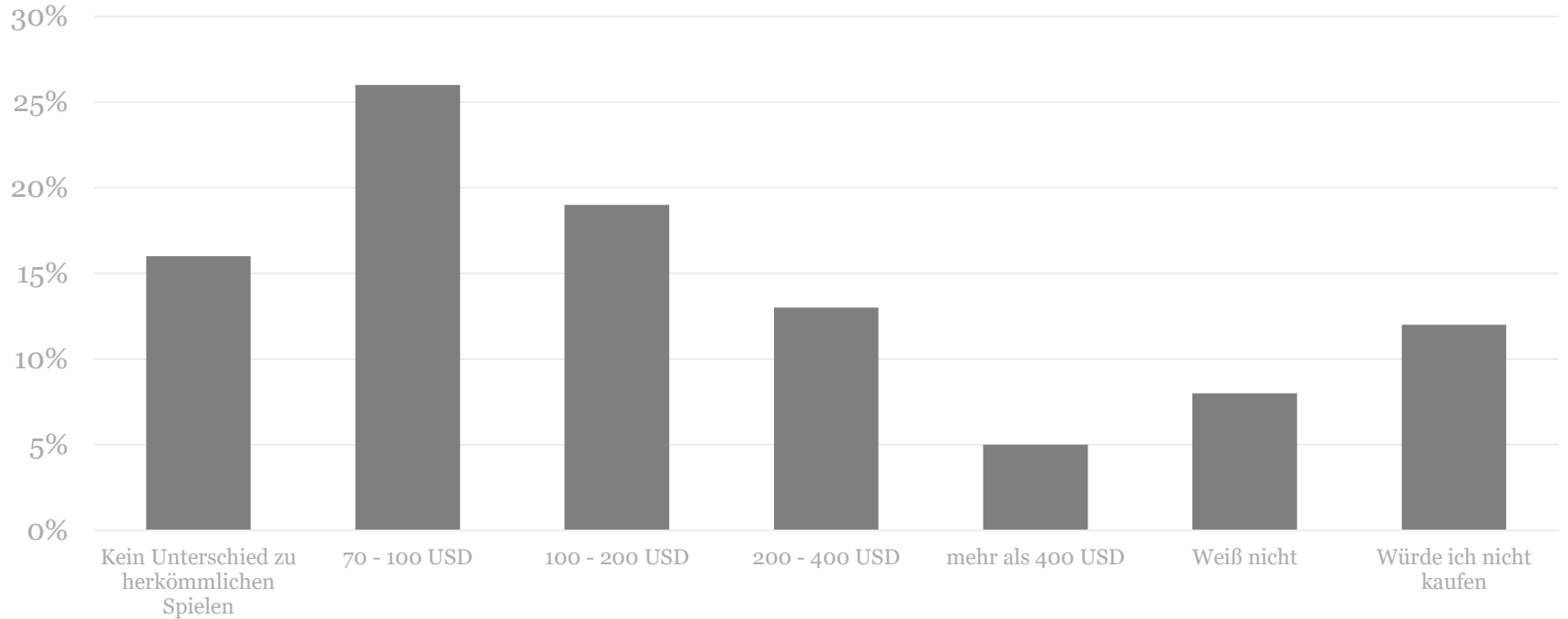
Eye- und Handtracking vervollständigen das immersive Erlebnis.

—

Alle großen Player zeigen Interesse.

# Zahlungsbereitschaft für VR-Games

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



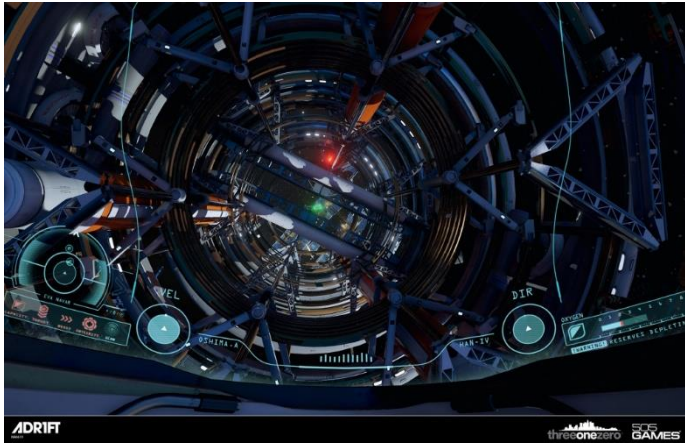


# Adr1ft

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/adrift-is-the-first-real-vr-game>

Foto: <http://www.adrift.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.

# 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**.

# 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



**UNREAL  
ENGINE**

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 **hundertern Updates** und 92 Verbesserungen durch Entwickler der GitHub-Community glänzen.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=JKO9fEjNiio>

Seite 37 Foto: <https://www.unrealengine.com/branding-guidelines-and-trademark-usage>

# Tobii Eye Tracking

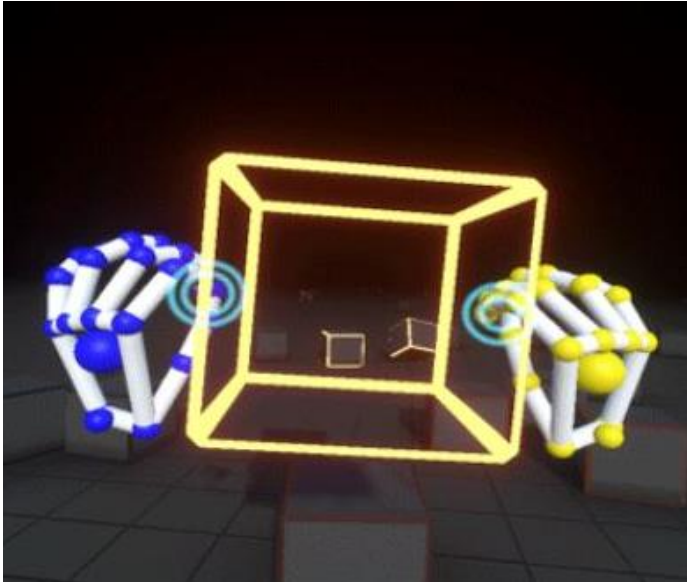
Tobii hat angekündigt, ihre **Technologie des Eye-Tracking in Computerspielen** zur Anwendung zu bringen. Das Unternehmen ist in diesem Segment führend.

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.



# 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.

# 4

## Augmented Reality



—

Die reale Welt wird virtuell erweitert.

—

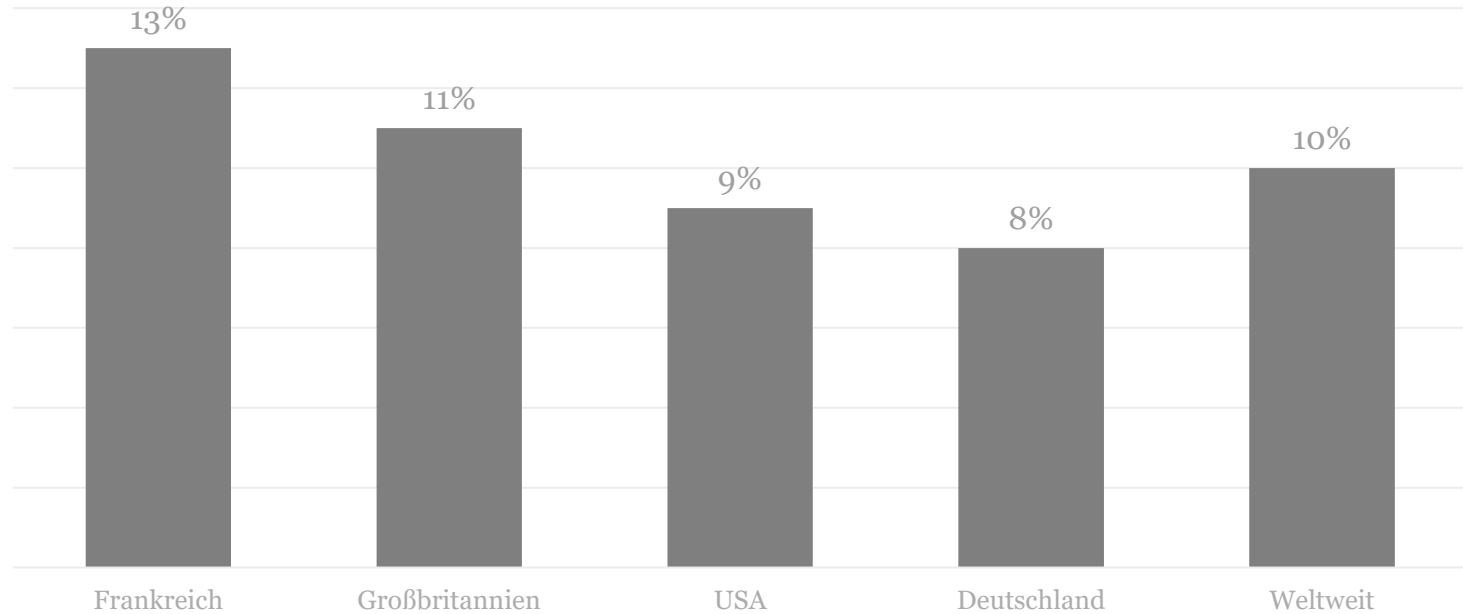
Microsoft und Google sind stark involviert.

—

Neue Wettbewerber versuchen sich am Markteintritt.

# Augmented Reality im internationalen Vergleich

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

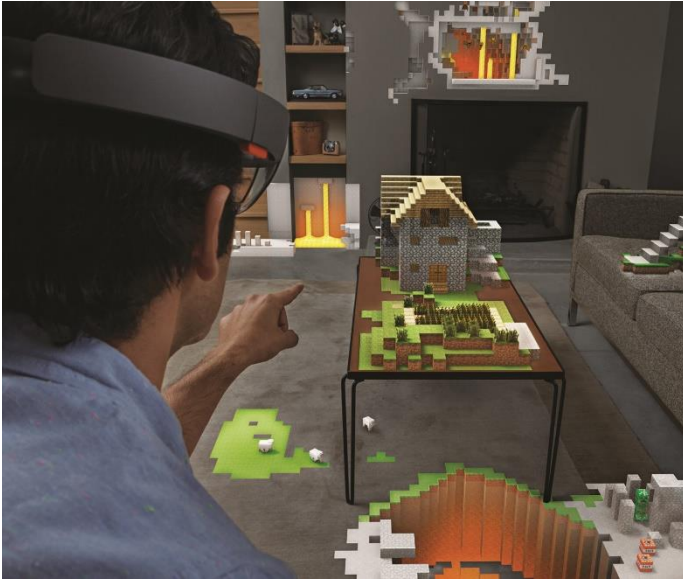


# Microsoft HoloLens

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>

Seite 43 Foto: <https://news.microsoft.com/microsoft-hololens-press-materials/#sm.0001cwmyguo8ncrbxemiijkpniwwe>

# 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.

# 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**.

# 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.



# 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.



# 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?



# Neuroorigin

Das Start-up Neuroorigin, 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.





# 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 Videospiele 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 ortsungebundenenes 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.**

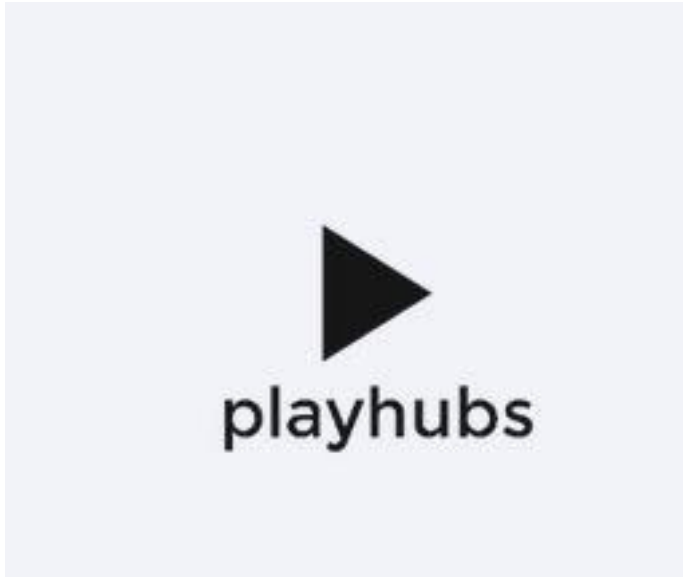


# Playhubs

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.



# 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.

# 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.

# 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.

# 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.



# 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.

# 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 Videospiele-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).





# 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.



# 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.



# 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.**

# 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.

# 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.

# 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.

# Skylanders

Skylanders ist eine von Activision veröffentlichte Videospieldreihe 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.





# 8

# Geschäftsmodelle



—

Mit Videospiele 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.**



# Gameloft

Der Gaming-Publisher Gameloft hat eine **neue Werbeform für mobile In-Game-Werbung** auf dem Markt eingeführt. Mobile Games sind als Werbepattform 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.

# 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.

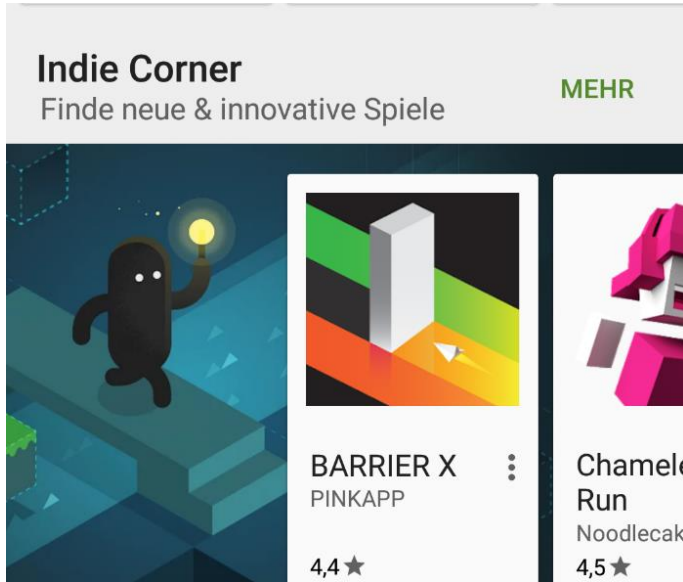


# Indie Corner

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.



# 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.



# 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**.







# 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\$.

S K Y F O R G E



# 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.

# 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**.

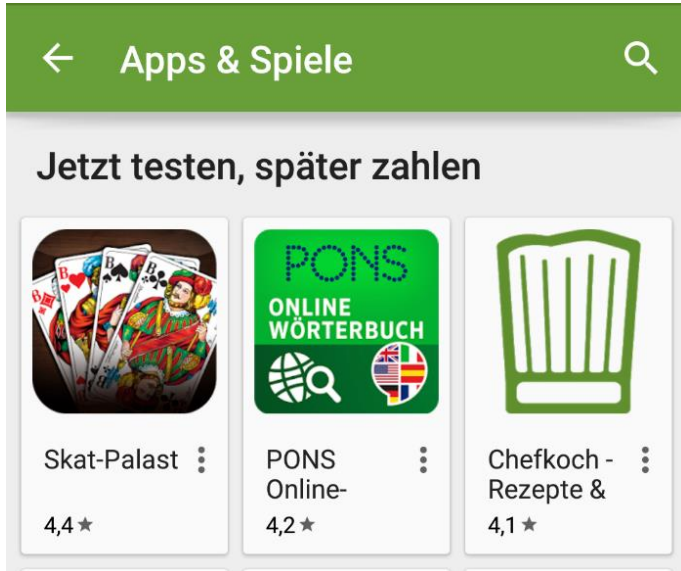
Im August 2015 verzeichnete das Spiel über 5 Millionen Abonnenten. Bis auf ein **Probeabonnement** bietet FFXIV keine Alternativen zum **Pay-to-play-Modell** an.

# „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 unbekanntem Spiel enttäuscht zu werden.



# 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.

# 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.

# 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.





# Kickback

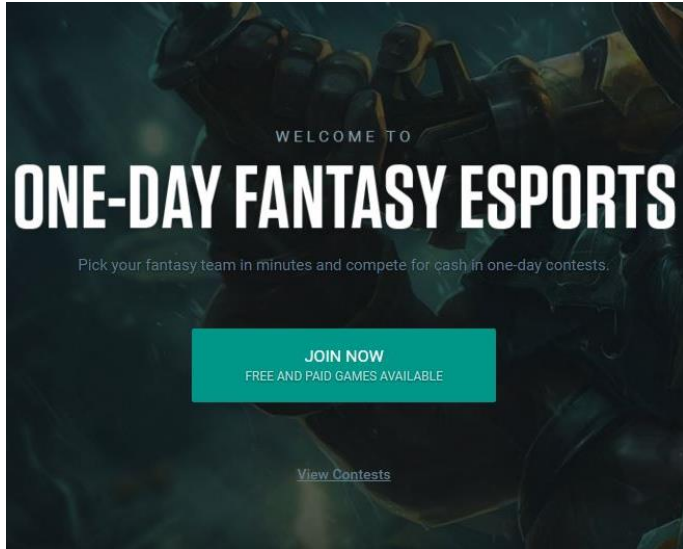


Kickback bringt Wetten in die Welt des Gamings. Das US-amerikanische Start-up ermöglicht es, **Geld auf den Ausgang von Video-Spielen zu setzen**.

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.

# 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.

# 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.





9

Konsole und Co.

—

Etablierte Player dominieren weiterhin den Markt.

—

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

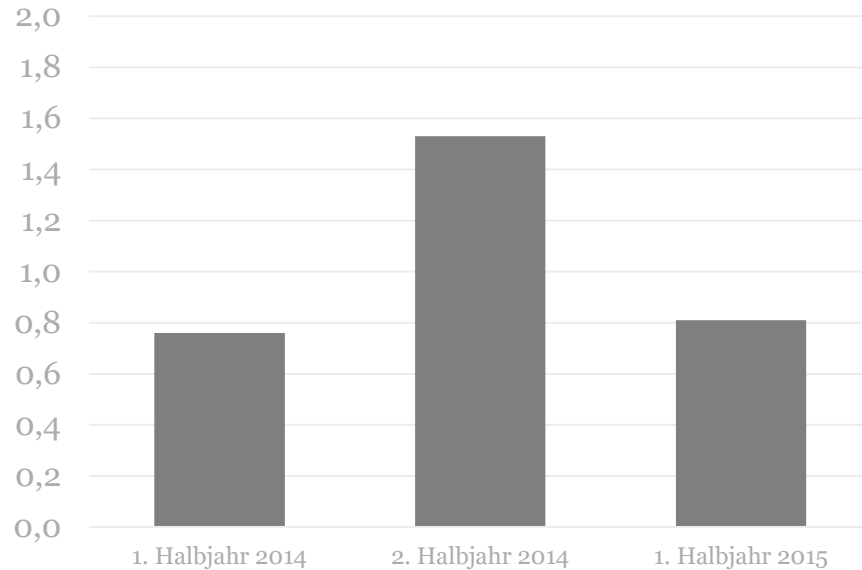
—

Hardware geht neue Wege.

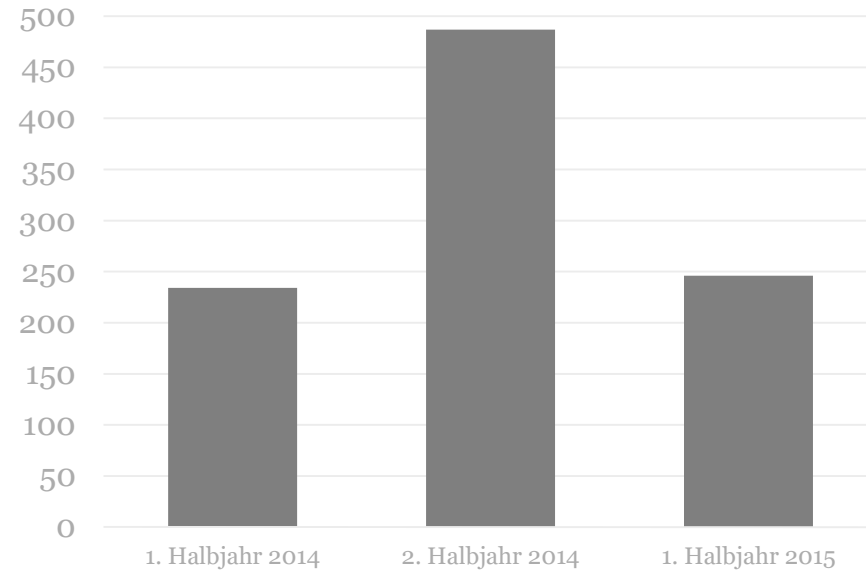
# Konsolen bleiben gefragt

## Absatz und Umsatz stationärer Konsolen in Deutschland

Absatz in Mio.



Umsatz in Mio. Euro



# 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.



The next generation of **#Nintendo** is coming March 2017! **#NX**



00:15 - 27. Apr. 2016



# 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.



IGN  
@IGN

Folgen

Rumor: PlayStation 4.5 - aka PlayStation 'NEO'  
- specs revealed: [go.ign.com/aw1pHce](http://go.ign.com/aw1pHce)



RETWEETS  
398

GEFÄLLT  
618





# 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.



# 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**.

# NVIDIA Grid

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

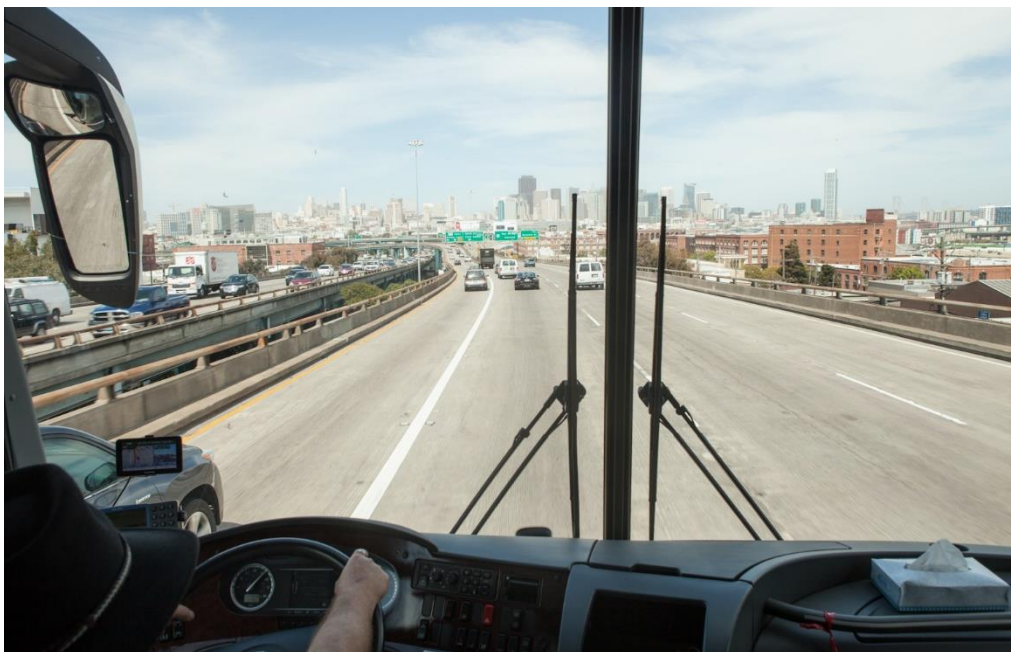
Mit der Technologie für Cloud-Gaming soll neben dem üblichen Streamen von Videos und Musik auf die unterschiedlichen Endgeräte nun auch **3D-Spiele auf Cloud-Servern** zur Verfügung stehen. Neben dem Gaming für bzw. auf beliebigen Endgeräten wird ein durchgehender **Zugriff auf die Bibliothek mit unterschiedlichen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

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



# Kontakt





# Das InnoLab der Hamburg Media School

Ideen für Medien, Marketing und Management

## 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.



## 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](mailto:a.rott@hamburgmediaschool.com)

Internet: [www.hamburgmediaschool.com](http://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](mailto:j.soerensen@hamburgmediaschool.com)

Internet: [www.hamburgmediaschool.com](http://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 <http://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>