

Games-Ausbildung an der Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften Hamburg



HAW HAMBURG

Entstehung. Erfolge. Zukunft.



## Geleitwort

### Prof. Dorothea Wenzel



Spielen ist Sozialkompetenz lernen, Spielen ist Welten entdecken, Spielen ist Wettbewerb erfahren und Spielen ist eine Form des komplexen Probehandelns.

Wenn im Master Games die studentischen Teams ihre Spielideen entwickeln, dann suchen Sie nach Fragen und Antworten, die bis dahin im Alltag übersehen wurden. Sie kreieren Welten und Gestalten, die zu lebendigen, spielerischen Erfahrungen und neuen Ausblicken einladen. Mit großen Erfolgen: allein in den letzten beiden Jahren wurden Games-Master-Projekte unter anderem mit dem *Deutschen Computerspielpreis* und dem *Hamburger Animation Award* ausgezeichnet.

Die geförderte Idee eines Master für Games hat es inzwischen fast 100 Studierenden ermöglicht, an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg) ein Masterstudium zu absolvieren und in der boomenden Games-

Industrie einen Berufseinstieg zu finden. Begleitet durch die Professoren Gunther Rehfeld und Ralf Hebecker werden Spielideen und -umsetzungen immer wieder auf Innovation und Funktionalität geprüft. Das *Gamecity Lab* ist dabei Treffpunkt, Ideenschmiede und Werkstatt, unterstützt von Matthias Kuhr in allen technischen und kreativen Belangen. Die interdisziplinäre Projektarbeit in Teams, eingebettet in das Department Medientechnik und in die Fakultät DMI, sind eine Basis dieses Erfolges. Ich freue mich auf weitere großartige Spiele und Ideen.

Ich danke Herrn Gernegroß und seinem Team in der Wirtschaftsbehörde, der *Gamecity:Hamburg* mit Stefan Klein und Achim Quinke für die investive und ideelle Förderung und den vielen Initiativen und Kooperationen, die seit 2008 diesem Studiengang eine wirkliche Erfolgsbilanz ermöglichen.

Prof. Dorothea Wenzel  
Dekanin der Fakultät DMI  
HAW Hamburg

## Inhalt

Geleitwort von Prof. Dorothea Wenzel	2
Geleitwort von Dr. Carsten Brosda	4
Prof. Gunther Rehfeld: Ein spannendes Spiel	6
Entwicklung des Games-Master	8
Erfolgsgeschichten: Daedalic Entertainment	11
Erfolge (1)	12
Games-Ausbildung an der HAW Hamburg	14
Erfolge (2)	16
Aktivitäten	18
Erfolgsgeschichten: THREAKS	20
Erfolgsgeschichten: XYRALITY	21
Erfolgsgeschichten: Osmotic Studios	21
Zukunft	22





## Geleitwort

### Dr. Carsten Brosda



Hamburg hat sich in den letzten Jahren zu einem Hotspot der Games-Branche entwickelt. Hier sind in rund 150 Unternehmen über 4.000 Arbeitsplätze entstanden.

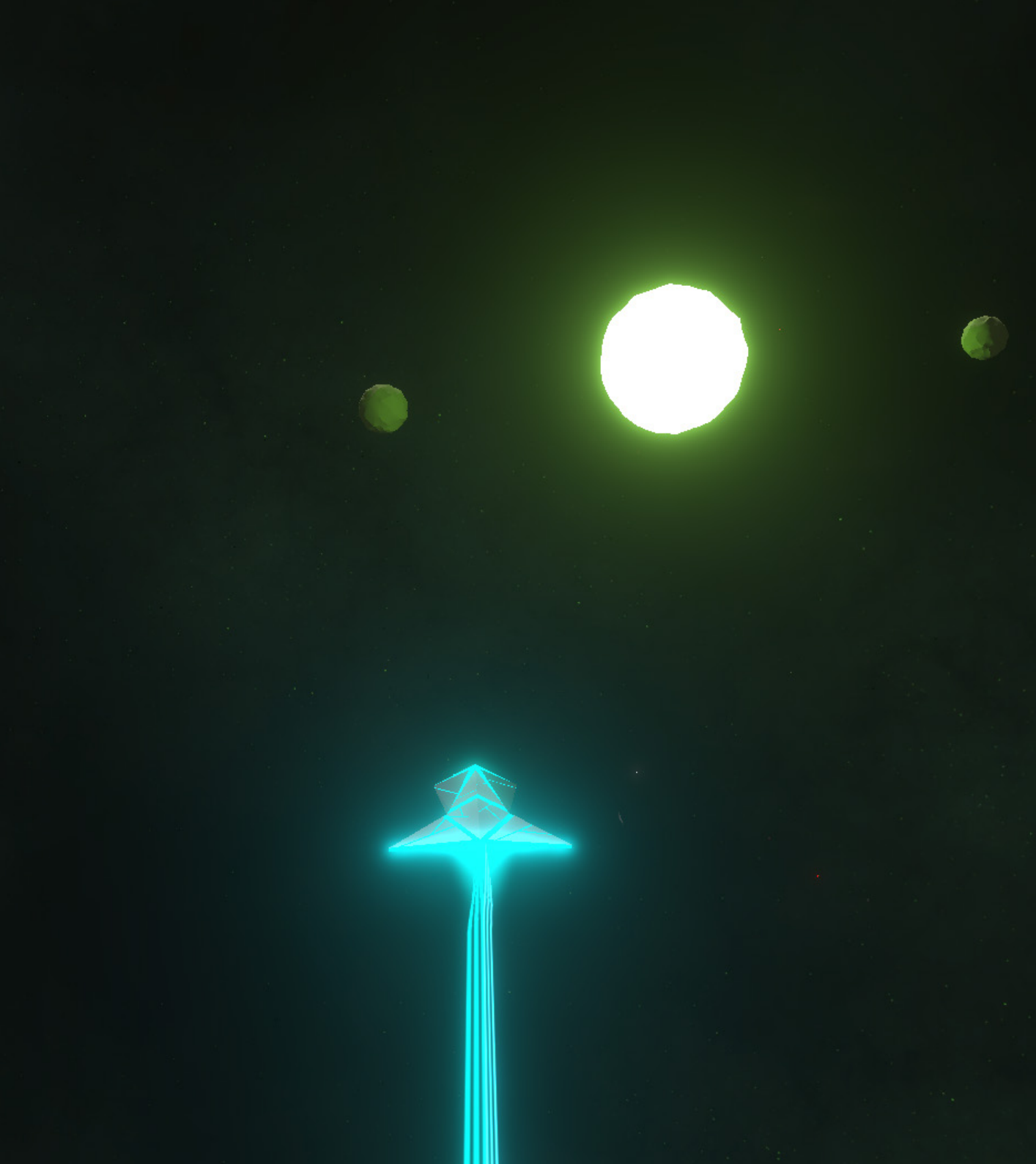
Zu dieser Erfolgsgeschichte haben der Master „Zeitabhängige Medien / Sound – Vision – Games“ sowie das Gamecity Lab der Hochschule für Angewandte Wissenschaften einen wichtigen Beitrag geleistet. Sie ergänzen das breite Angebot unserer Initiative *Gamecity:Hamburg* und bilden praxisnah dringend benötigte, hoch qualifizierte Arbeitskräfte aus. Dass die Produktionsbedingungen

der Computerspiele-Industrie auch getroffen werden, wird in eindrucksvoller Weise durch viele Auszeichnungen von Projekten der Studierenden des Masterstudiengangs dokumentiert.

Vor dem Studiengang und seinen Machern liegt noch viel Arbeit. Ich hoffe, dass sie den eingeschlagenen Weg fortsetzen. Der *Gamecity:Hamburg* würde das weiter sehr gut tun.

Dr. Carsten Brosda

Bevollmächtigter des Senats der Freien und Hansestadt Hamburg für Medien



## Prof. Gunther Rehfeld

### Ein spannendes Spiel



Große Dinge fangen oft ganz klein an. Meistens, ohne dass man sich dabei etwas denkt. Zuerst waren da die beiden Herren Stefan Klein und Achim Quinke, die ich auf einem Stand der noch kleinen *Gamecity:Hamburg* im Business-Bereich der gerade gestarteten *Gamescom* in Leipzig kennenlernte. Schnell kam man über die – im deutschsprachigen Raum nicht stattfindende – Ausbildung für diese boomende Industrie mit Milliardenumsätzen ins Gespräch. Ein Markt, der von skandinavischen, anglo-amerikanischen, französischen und vielen anderen Hochschulen schon lange bedient wurde. Nur in Deutschland gab es keinen Studiengang.

Hamburg befand sich durch bereits erfolgreiche Games-Firmen wie *Bigpoint* und *Innogames* in einer glücklichen Ausgangsposition. Mit einigen Jahren Vorsprung hatte man hier verfolgen können, welche Bedeutung Videospiele rasch gewannen. Die Hamburger Spielefirmen wuchsen, wurden immer professioneller und begannen, nach gut ausgebildetem Nachwuchs zu suchen. Den es in Deutschland jedoch kaum gab.

Die Idee des Games-Studiengangs in Hamburg begann mit der verlorenen Kontaktlinse eines Mitarbeiters der damaligen *Behörde für Wirtschaft und Arbeit (BWA)*. Auf der ersten *Gamecity Night* im *Schmidts Tivoli* auf dem Kiez kam ich so mit Jens Unrau und Dirk Humfeldt ins Gespräch. Ein lockerer Austausch führte zu einem Konzept für einen Games-Master an der HAW Hamburg.

Ende der Semesterferien 2008 bekam ich dann einen Anruf von Herrn Unrau, dass wir dringend über diesen Entwurf sprechen müssten. Der Kreis der Beteiligten erweiterte sich. Unsere Dekanin Frau Wenzel und weitere Mitarbeiter der HAW Hamburg und der BWA kamen ins Boot, als die BWA anbot, den Anschub eines Games-Master-Studiengangs zu finanzieren. 2010 bewarben sich die ersten Studierenden, die sehnsüchtig darauf gewartet hatten, so eine Ausbildung beginnen zu können.

Fünf Jahre später, mit ausgebuchten Studiengängen, diversen Preisen, einem super Image, mit dem neuen Kollegen Prof. Ralf Hebecker und einer boomenden Games-Industrie im Rücken, glaube und hoffe ich, dass dieser Master eine goldene Zukunft hat. Die Saat ist durch viele studentische Firmengründungen weiter am Aufgehen und wir wünschen uns und planen den Ausbau der kooperativen Erforschung dieses spannenden Mediums.

Die Liste der Ideengeber, Partner, Freunde und Helfer ist lang. Stellvertretend sei den Kollegen Roland Greule und Wolfgang Swoboda für ihre aktive Hilfe gedankt. Ebenso der *Gamecity:Hamburg*, der BWA und der HAW Hamburg mit der Fakultät DMI. Weiterhin all den vielen Firmen, insbesondere unseren Sponsoren *Taylor-Wessing RAe* und *Innogames*. Ihnen allen – sowie den nur aus Platzgründen hier nicht Genannten – möchte ich für Ihr Engagement herzlich danken!

Prof. Gunther Rehfeld  
Professor im Games-Master  
Department Medientechnik, Fakultät DMI  
HAW Hamburg





## Entwicklung des Games-Master

### Hamburg, Deutschlands führende Spielestadt

Der Games-Master wurde erst durch die Gamecity:Hamburg ermöglicht. Diese Initiative wurde 2003 von Achim Quinke (Quinke Networks) ins Leben gerufen, der sie zusammen mit Stefan Klein von der Hamburgischen Gesellschaft für Wirtschaftsförderung entwickelt und betreut hat. Das bundesweit einmalige Netzwerk hat dazu beigetragen, dass sich aus den kleinen Start-Ups der frühen Jahre profitable und weltweit operierende Unternehmen entwickelt haben. Auf den sogenannten *Gamecity Treffs* und

über weitere Aktivitäten wie gemeinsame Messeauftritte und Konferenzen entstand so eine lebendige Community rund um diesen Bereich.

Im Laufe der Jahre hat sich die Anzahl der Arbeitsplätze in der Games-Wertschöpfungskette allein in Hamburg von 800 auf fast 4000 erhöht. Eine Erfolgsgeschichte, an der die Professionalisierung der Branche abzulesen ist. Und zu der die Studiengänge der HAW Hamburg ihren Teil beitragen.







## Entwicklung des Games-Master

### *GameCity Lab*

2007 finanzierte die Hamburger Behörde für Wirtschaft und Arbeit das *GameCity Lab* an der HAW Hamburg mit je 100.000 Euro für die Fakultät Technik und Informatik (TI) und das Department Medientechnik (MT). Mit diesen Mitteln konnte für interessierte Studierende dieser Ausbildungsgänge eine Grundausstattung für den Games-Bereich angeboten werden. Rund um das *GameCity Lab* entstanden erste departmentübergreifende Gamedesignkurse mit Studierenden aus Medientechnik und Design.

Aus diesem Kurs heraus bildete sich auch die Gruppe der späteren *THREAKS*-Gründer.

Nach einer kurzen Übergangsphase in der Stiftstrasse 69 ist das *GameCity Lab* heute im Studio 4 auf dem Mediocampus Finkenau 35 untergebracht und verbindet einen Seminar- und Präsentationsraum mit Arbeitsplätzen für die Master-Projektgruppen und einem Besprechungs- und Spieletest-Bereich.

Angesichts des enormen Interesses aus allen Studiengängen ist es schon jetzt wieder viel zu klein.





## Erfolgsgeschichten: *Daedalic Entertainment*

**Game Publisher und Developer, Schwerpunkt Adventures.**

**Ca. 90 Mitarbeiter**

Geschäftsführer: Jan Müller-Michaelis (Diplom Medientechnik HAW Hamburg), Carsten Fichtelmann

Seit 2006 wurden an der HAW Hamburg zunehmend studentische Projekte gefördert, die sich mit Games auseinandersetzten. Dies führte auch zur Gründung von *Daedalic Entertainment*, mitbegründet vom Studierenden Jan Müller-Michaelis. *Daedalic's* erster Titel „Edna bricht aus“ begann als Studierendenprojekt an der HAW Hamburg und wurde mit vielen Preisen ausgezeichnet.

*Daedalic Entertainment* wurde vor kurzem vom *Bastei Lübbe-Verlag* übernommen und eröffnete ein weiteres Produktionsstudio in Düsseldorf. Hier die beiden Gründer Jan Müller-Michaelis und Carsten Fichtelmann bei der Verleihung des *Deutschen Computerspielpreises 2012* (Gewinner „Bestes Jugendspiel“ für „Harveys Neue Augen“).



## Erfolge

### Firmengründungen mit Beteiligung von Studierenden und Preise (Teil 1)

Firma	Gründer	Adressen
<b>Beardshaker Games</b> Casual Family Games	Michael Benrad (Illustration HAW Hamburg)	Wartenau 16 22089 Hamburg www.beardshaker.com +49 40 28 47 19 00
<b>Daedalic Entertainment</b> Game Publisher und Developer, Schwerpunkt Adventures. Ca. 90 Mitarbeiter	Jan Müller-Michaelis (Diplom Medientechnik HAW Hamburg), Carsten Fichtelmann	Papenreye 51-53 22453 Hamburg www.daedalic.de +49 40 43 26 12 70
<b>Hani TD</b> Towerdefense-Game <i>Hani TD</i>	Jonas Hahn (MA Games HAW Hamburg, 1. Jahrgang). Zusätzlich bei Innogames	Burgstraße 14 38667 Bad Harzburg www.hanitd.com
<b>Levire</b> Mobile Entwicklung, mobile Games	Daniel Kiedrowski (MA Games HAW Hamburg, 2. Jahrgang), Christopher Lege (FH Wedel)	Rehpfad 16 22393 Hamburg www.levire.com +49 40 32 84 63 36
<b>Osmotic Studios</b>  Preise: <i>Groundplay: Deutscher Computerspielpreis 2013</i> „Bestes Nachwuchskonzept“, <i>Scherbenwerk: Deutscher Computerspielpreis 2014</i> „Bestes Nachwuchskonzept“, <i>Aache-ner Nachwuchspreis Neue Medien: 1. Platz 2012</i> , <i>K.-H. Ditze-Preis der HAW Hamburg: 1. Platz Animation / Film / Games“ 2013</i> , <i>Hamburger Animation Award: Kategorie „Games“ 2014</i>	Daniel Marx, Melanie Taylor (beide MA Games HAW Hamburg, 2. Jahrgang, Projekt <i>Groundplay</i> ), Michael Kluge (4. MA Games HAW Hamburg, 4. Jahrgang, Projekt <i>Scherbenwerk</i> )	HAW GründungsService Alexanderstraße 1 20099 Hamburg www.osmotic-studios.de +49 40 4 28 75 92 23
<b>PatientZero-Games GbR</b> Serious-/Health-Games	Arne Klingenberg (MA Games HAW Hamburg, 1. Jahrgang), Georg Treml (MA Games HAW Hamburg, 1. Jahrgang)	Normannenweg 17-21 20537 Hamburg www.patientzero-games.com +49 179 1 81 08 16



## Games Ausbildung an der HAW Hamburg

Ziel des Games-Master-Studiengangs ist die praxisnahe Ausbildung der Studierenden für die speziellen Belange der Spiele-Industrie.

Alle weiteren Inhalte des Studiums, also angewandte oder theoretische künstlerische und technologische Vertiefungen, werden

in den Kontext großer, alle drei Semester überspannender, Entwicklungsprojekte eingebettet.

Die Studierenden arbeiten in diesen Projekten über die gesamte Studienzeit als Teams zusammen.

Semester 1	Semester 2	Semester 3
<b>Game Projekt Teil 1</b> Game Design Document	<b>Game Projekt Teil 2</b> Entwicklung	<b>Game Projekt Teil 3</b> Finalisierung
<b>Theorie und Vertiefung 1</b> Game Theorie, Game Produktion 1, Modelling, Programmierung	<b>Theorie und Vertiefung 2</b> Entrepreneurship, Game Produktion 2, 3D-Animation, KI	<b>Masterthesis</b>
<b>Wahlpflicht 1</b> z.B. Game- und Leveldesign, Community, Dramaturgie	<b>Wahlpflicht 2</b> z.B. Concept Art, Balancing, Storytelling o.a.	
<b>Innovative Anwendungen</b> Künstlerisches / wissenschaftliches Arbeiten, wissenschaftliches Seminar		

In diesem einzigartigen Ansatz durchlaufen sie alle Phasen der Spielentwicklung eines Spiels vom Rohkonzept über die Planung, die Produktion bis hin zur Präsentation eines spielbaren Prototypen. Diese Projekte machen knapp die Hälfte der Studienzeit aus. Die Studierenden müssen neben ihrer Kernkompetenz Methoden der Zusammenarbeit und des Projektmanagements praktisch anwenden und reflektieren.

Die begleitenden Fächer vertiefen die Kompetenzen der Designer und Informatiker in ihren Feldern. Zusätzliche Vorlesungen, Workshops und Seminare geben realistische Einblicke in wichtige Bereiche der Games-Produktion, beispielsweise Recht, Budgetierung und Gründung. Viele dieser Angebote werden von Profis aus der Hamburger

Games-Industrie erbracht und vermitteln den Studierenden die Arbeitsweisen der Industrie ebenso wie sie der Industrie eine dringend erwünschte und erfolgreiche Talent- und Forschungsplattform bieten.

Die Erfolge dieses interdisziplinären und projektorientierten Studiums zeigen sich in den vielfältigen ausgefeilten Projekten, der Vielzahl hochkarätiger Preise und der großen Zahl eigener Firmengründungen oder Anstellungen in Unternehmen der Gamesbranche. Ehemalige Master-Studierende sind in allen größeren und kleineren Hamburger Unternehmen anzutreffen.

Durch seine bundesweite und zunehmend auch internationale Ausstrahlung konnten so Talente aus dem gesamten deutschsprachigen Raum motiviert werden,



in Hamburg zu studieren und in der Folge dem hiesigen Arbeitsmarkt zur Verfügung zu stehen. Zudem ist zu beobachten, dass auch in diversen Bachelor-Studiengängen, zum Beispiel in der Medieninformatik (Media Systems) und im Design, viele junge Talente das Studium mit einem Blick auf die Karriere in der Games-Industrie aufnehmen.

Zu Beginn des Games-Master-Studiengangs an der HAW Hamburg stammten über die Hälfte der Studierenden aus dem direkten Umfeld der Hochschule. Inzwischen hat sich dieses Verhältnis gewandelt: Die Studierenden stammen nun überwiegend aus dem gesamten Bundesgebiet und inzwischen auch aus den Nachbarländern. Zudem ist bei den Bewerbungen eine Zunahme internationaler Anfragen aus den Amerikas, Asien, Israel,

Indien, UK und weiteren Ländern bemerkbar. Zu den Games-Master-Studierenden gesellen sich inzwischen jedes Semester zwischen 25 und 50 gamesinteressierte Studierende in den Bachelor-Studiengängen der Departments Design / Illustration, Information und Medientechnik. Pro Jahr studieren so etwa 100 Studierende mit unmittelbarer Gamesnähe und -interesse allein an der Fakultät Design, Medien und Information (DMI).

Langfristig wird eine berufsbegleitende Ausbildung im Master-Bereich angestrebt. Dies würde den Unternehmen die Möglichkeit bieten, ihren Mitarbeitern eine weitere Qualifikation anzubieten. Ein derartiger Ansatz ist jedoch nur mit aktiver finanzieller Beteiligung der Industrie umzusetzen.



Games-Ausbildungsstätten 2008 (links) und heute (rechts)

## Erfolge

### Firmengründungen mit Beteiligung von Studierenden und Preise (Teil 2)

Firma	Gründer	Adressen
<b>Risu Studios</b> Mobile und Konsolengames. Spiel <i>The Adventures of Captain Corrado</i>	Eike Krüger, Sebastian Katsura (MA Games HAW Hamburg, 3. Jahrgang)	Am Brünshendiek 5 22559 Hamburg www.risu-studios.com +49 178 1 74 98 87
<b>Slash Games</b> Mobile und Browsergames	Nick Prühs (MA Games HAW Hamburg, 1. Jahrgang), Christian Oing (FH Wedel / Daedalic)	Dithmarscher Straße 46 22049 Hamburg  +49 173 7 04 27 18
<b>THREAKS</b> Spiel <i>Beatbuddy</i> (Multiplattform). Gefördert durch EXIST, HAW Gründerzentrum und Innovationsstiftung  Preise: unter vielen anderen Nominierung „Bestes Nachwuchskonzept“ 2011, „Bestes Game Design“ und „Bestes Serious Game“ beim <i>Deutschen Entwicklerpreis 2013</i> und <i>Deutscher Computerspielpreis</i> für „Bestes Jugendspiel“ 2014.	Wolf Lang, Sebastian Bulas (Kommunikationsdesign HAW Hamburg). Gründungsmitglieder: Denis Rogic (Illustration HAW Hamburg), Steve Liesche, Eric Graham (Media Systems HAW Hamburg)	Papenstrasse 27 22089 Hamburg www.threaks.com +49 40 3 03 84 17 80
<b>Vierbeuter</b> Social Browsergames und freie Entwicklungsprojekte	Bastian Nuss, Peer Weidner, Arvid Schönberg, Michael Janssen (alle Media Systems HAW Hamburg)	Sternstraße 81b 20357 Hamburg www.vierbeuter.de +49 40 39 99 41 44
<b>XYRALITY</b> Cross-Plattform-Multiplayer-Titel. Ca. 60 Mitarbeiter	Torben-Lennart Böge (MA Games HAW Hamburg, 1. Jahrgang), Sven Ossenbrüggen, Alexander Spohr	Friedensallee 290 22763 Hamburg www.xyrality.com +49 40 35 73 00 10





# Aktivitäten

## Vorträge und Events

**Prof. Gunther Rehfeld:** Diverse Ringvorlesungen („Games und Emotionen“, „Online und Community“, „Zeit und Spiel“) und Vorlesungen für die *HafenCity Universität Hamburg*. Weitere Vorträge: „Computerspiel als soziales Phänomen“ (Open Gaming Night der *BUl*) · „Medienmaterial: Kunst, Spiel, Gemeinschaft“ (*Uni Hamburg*) · Videogames in Deutschland (*PWC*) · „Was heißt virtuell“ (*Faszination Games*) sowie für das *Bitfilm Festival 2013*.

**Prof. Ralf Hebecker:** Gamification / Purposeful Games für das *Play12-Festival*, *IGDA-Chapter Hamburg*, *Friedrich-Naumann-Stiftung für die Freiheit*, *Rotary Club*, *Bucerius Law School*, *OpenGamingNight der DMI*, *Agentur Sturm und Drang* · Weltenbummeln (Ingame-Tourismus), ELBE-Antrittsvorlesung, Nacht des Wissens (*DMI Hamburg*), 12.min (*Absolute Software*) · Games Markt und Trends für *HMS Hamburg* · Dynamische Notationssysteme · Jetzt! (für Ringvorlesung „Games und Zeit“ an der *DMI*) · *CARPE-Workshops* zum Thema Digital Health Care in Turku und Manchester.

## Ringvorlesungen

Die Games-Ringvorlesung wurde in Partnerschaft mit Hardy Dreier und der *Gamecity:Hamburg* zum ersten Mal im Wintersemester 2007/08 im Department Medientechnik der *HAW Hamburg* durchgeführt. Sie behandeln sehr interdisziplinär spielenaher Themen aus Wissenschaft und Industrie:

2008/09	„Spiel und Wissenschaft“ und „Gamestechnologie und -theorie“
2009/10	„Von Gold und Geld – Spiele und Reichtum“ und „Zukunft des Spielens“
2010/11	„Spielplattformen“ und „Kunst und Spiel“
2011/12	„Spiel und Emotion“ und „Online und Community“
2012	„Games und Zeit“
2013	„Schummeln, Cheaten, Regelbruch – Im Grenzgebiet virtueller Spielwelten“

Nach einer Pause 2014 wird die Reihe zusammen mit der *Uni Hamburg* 2015 weitergeführt.

## Referenten Games Ringvorlesung

Götz Mensel (*IBM*) · Heiko Hubertz (Gründer & CEO *Bigpoint*) · Martin Kerstein (Community Coordinator *Guild Wars NC Soft*) · Prof. Dr. Christoph Klimmt (*Johannes-Gutenberg-Universität Mainz*) · Malte Behrmann (*Bundesverband GAME*) · Stephan Dreyer (*Hans-Bredow-Institut*) · Prof. Dr. Barbara M. Grüter (*Hochschule Bremen*) · Ingo Laue (*Microsoft*) · Paul Krömeke (*Goodgame Studios*) · Prof. Dr. Sabine Trepte (*Hamburg Media School*) · Kathleen Kunze (Game Designerin *Innogames*) · Carsten Fichtelmann (CEO *Daedalic Entertainment*) Andreas Lange (Direktor *Computerspielemuseum Berlin*) · Christof Wegmann (CTO *Exit Games*) · Prof. Dr. Matthias Lehnhardt (*HfBK Hamburg*) · Jan Müller-Michaelis (*Daedalic Entertainment*) Prof. Dr. Angela Schwarz (*Universität Siegen*) · Jan-Noel Thon (*Universität Hamburg*) · Sven Ossenbrüggen (CEO *gamigo AG* / CEO *XYRALITY*) · Dr. Karin Wenz (Digital Games Research Group *Universität Maastricht*) Olaf Wolters (*Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware*) · Olgierd Cypra (*Daedalic Entertainment*) Prof. Edward Castronova (*Indiana University*) · Prof. Dr. Leonard Reinecke (*HMS / Johannes Gutenberg-Universität*) · Johannes Ulbricht (*MichowRechtsanwälte*) · Peter C. Krell (*suct Verlag*) · Daniel Siegmund (*GamesAdNet*) Hanno Tietgens (*Büro X*) · Prof. Kai von Luck (*HAW Hamburg Fakultät TI*) · Stefan Böhme (*HfBK Braunschweig*) Prof. Steffi Beckhaus (*Universität Hamburg*) · Dr. Katharina Maria Behr (*GP + S Consulting*) Julius Zeidler (*Chaos Computer Club / Student MT HAW Hamburg*) · Dr. Michael Wehsack (*RAe Taylor-Wessing*) Prof. Dr. Tobias Eggendorfer (*Hochschule der Polizei Hamburg*) · Andreas Bernhardt (*Goodgame Studios*) Nico Nolden (*Universität Hamburg*) · Dr. Christian Rauda (*Graef Rechtsanwälte*) · Volker Hansch (*GEE Magazin*) Julian Miçura (Senior Advisor Strategy & Operations *BoaCompra*) · Stephanie Kaiser (*Wooga*) · Sonja Kröger M.A. (*Universität Hohenheim*) · Jonas Walkenbach (*Bigpoint*) · Dr. Jan-Hinrik Schmidt (*Hans-Bredow-Institut*) Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger (*Macromedia University of Applied Sciences*) · Prof. Dr. Roland Greule

(HAW Hamburg Medientechnik) · Cornelius Wiegmann (Periscope Studios) · Prof. Dr. Angela Schwarz (Universität Siegen) · Julian Kücklich (Berlin) · Murat Kaya (Bigpoint) · Prof. Dr. Rolf Nohr (HbK Braunschweig) · Tammo Hinrichs (49 Games) · Ibrahim Mazari (Turtle Entertainment/dimedis) · Dieter Schwengler (Sofatronic) · Hakan Bölük (WWG Worldwidegames) · Silja Gülicher (Nintendo) · Marian Härtel (CPMStar) · Jonathan Lindsay (Gamedesigner Splitscreen Studios) · Michael Fox (Technische Universität Chemnitz) · Katrin Schulze (Head of Marketing dtp) · Christina Bathmann (PR Manager dtp) · Sven Ivo Brinck (Tipp24 Entertainment) · Christian Knickel (Producer Bigpoint) · Christian Godorr (Producer Bigpoint) · Dr. Sven Jöckel (Hochschule für Musik und Theater Hannover) · Konstantin Nikulin (CEO Intenium GmbH).

Positionen und Titel geben den damaligen Stand wieder und können sich inzwischen geändert haben.

### **Games-Master: Gastdozenten aus der Industrie**

Tobias Schelinski und Kollegen (RAe Taylor-Wessing): Entrepreneurship · Carsten Fichtelmann (Daedalic Entertainment): Entrepreneurship · Jan Müller-Michaelis (Daedalic Entertainment): Dramaturgie · Sirko Rückmann (Fishlabs / Goodgame Studios): Game- und Level Design · Kathleen Kunze (Innogames): Game- und Leveldesign · Stefan Klemm (Spotsonfire / Goodgame Studios): Level Design · Steffi Hels (Bigpoint): Projektmanagement · Christian Godorr (Bigpoint): Projektmanagement · Christian Küttler (Goodgame Studios): Analoges Gamedesign · Kai Hitzer (Fishlabs): iPhone Marketing · Stephanie Kaiser (Wooga): Social Games · Daniel Hericks (MODE6 Studios/Deep Silver Fishlabs): Game-Produktion · Oliver Staude-Müller (Bigpoint): Games-Management · Dominika Borgoz (Innogames): Community · Anke Günther (Beardshaker Games): Game-Produktion · Sebastian Ludwig (Goodgame Studios / Otto): Live-Coding · Wolf Lang (THREAKS): Indie-Development / -Produktion · Marcel Zons (Innogames): Games-Design, Monetarisierung · M. Lenz (Innogames): Game-Analysis · Sven Ossenbrüggen (XYRALITY): Game-Analysis · Denis Rogic (Goodgame Studios): Production Art · Matthias Kempke (Daedalic): Game-Design, Produktion, Sounddesign · Steffen Rühl (Neviso): Dramaturgie · Murat Kaya (Bigpoint): Concept Art · Jan Richter (Bigpoint): Game-Design · Hardy Dreier (Digital Mariachi GmbH): Near Game · Ralf Voss (Akademie für Elektronisches Publizieren): 3D-Animation II (Maya und Motion Capture) · Stefan Rühl (Rühl Gameconsult): Forecasting · Dipl.-Ing. Jördis Därr: Statistik-Einführung · Jacques Kruse-Brandao (NXP Semiconductors Germany): RFID-/NFC-Chips · Jenan Issa (Oettinger Verlag): Software „Tiger Create“ · Marc Victorin (Scherbenwerk, Poged): Game-Produktion · Stefan Klein (u.a. Gamecity:Hamburg): Games-Markt, Förderprogramme · Rüdiger Höfert, Oliver Rößling (Absolute Software): Oculus Rift und Robotik · Eugen Blatz: 3D / Blender · Jeanne Haberland (Constantin Film / Metricminds): 3D / Maya · Lutz Esselmann: Animation · Nick Prühs (Slash Games): Game-Programmierung. Weiterhin zur jährlichen Veranstaltung *Making Games Talents* Referenten von Crytec, Daedalic, Gameforge, Farbflut, Goodgames, Innogames u.a.

### **Games-Master: Gastdozenten aus Forschung und Lehre**

Prof. Dr. Boris Tolg (HAW Hamburg, Fakultät Life Sciences): Game- und Engine-Programmierung · Prof. Dr. Wolfgang Swoboda (HAW Hamburg, Department Information): E-Learning und Games · Prof. Dr. Edi Weitz (Medientechnik HAW Hamburg): AI und Gegnerverhalten · Prof. Dr. Andreas Plaß (Medientechnik HAW Hamburg): Mobile Programmierung · Amir Andikfar (Design HAW Hamburg): 3D / Blender · Prof. Dr. Matthis Lenhardt (HfbK Hamburg): Künstlerisches / wissenschaftliches Seminar.

### **Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**

Berichte in *ARD Tagesthemen*, *Spiegel Online*, *Süddeutsche Zeitung*, *Die Zeit*, *Zeit Online*, *ComputerBild Spiele*, *NDR Fernsehen*, *Zapp*, *das Medienmagazin*, *Hamburger Abendblatt*, *Financial Times Deutschland*, *Hamburger Morgenpost*, *International Games Magazine (IGM)*, *GamesMarkt*, *MakingGames*, *IHK Hamburger Wirtschaft*, *NDR info*, *N-Joy Xtra*, *SAT1 Regional*, *RTV Regional*, *Tide TV*, *Hamburg-Media.net*, *Stuttgarter Zeitung* und vielen mehr.



## Erfolgsgeschichten: *THREAKS*

Wolf Lang, Sebastian Bulas (Kommunikationsdesign HAW Hamburg)

Sommersemester 2009: ein erster gemeinsamer Kurs mit Media Systems und Illustration- / Kommunikationsdesign-Studierenden findet unter der Leitung von Prof. Gunther Rehfeld statt. Aus einer Studiengruppe erwächst während der nächsten Semester das Musikspiel *Beatbuddy* und in Folge die Firma *THREAKS*. Die Gründung erfolgte durch die Designer Wolf Lang, Sebastian Bulas und Denis Rogic. In der Folge kamen Eric Graham und Steve Liesche (beide HAW Hamburg Medientechnik) hinzu. Mittlerweile wurde *Beatbuddy* für verschiedene Plattformen wie Windows PC, Apple iOS veröffentlicht.

Gefördert durch EXIST, HAW Gründerzentrum und Innovationsstarter Fonds Hamburg (IFH). Hat eine Vielzahl von Auszeichnungen gewonnen, einschließlich der Nominierung „Bestes Nachwuchskonzept“ 2011, „Bestes Game Design“ und „Bestes Serious Game“ beim *Deutschen Entwicklerpreis 2013* und jüngst den *Deutschen Computerspielpreis* für „Bestes Jugendspiel“ 2014.





## ***XYRALITY***

Torben-Lennart Böge (MA Games HAW Hamburg), Sven Ossenbrüggen, Alexander Spohr

Gleich das erste Spiel *Lords & Knights* wurde ein durchschlagender Erfolg: Noch während des Studiums gründete der M.A. Zeitabhängige Medien-Studierende Torben-Lennart Böge die *XYRALITY GmbH* zusammen mit dem Marketing- und Finanzexperten Sven Ossenbrüggen und dem Internetpionier Alexander Spohr. *XYRALITY* ist mittlerweile ein global erfolgreicher Entwickler und Publisher von Mobile Games und beschäftigt ca. 60 Mitarbeiter.

## ***Osmotic Studios***

Melanie Taylor, Daniel Marx und Michael Kluge (MA Games HAW Hamburg)

Die *Osmotic Studios*-Gründer und Games-Master-Studierenden Melanie Taylor, Daniel Marx und Michael Kluge haben ihr neues Games-Studio gerade erst eröffnet, aber schon diverse große Spielepreise und eine erkleckliche EXIST-Förderung abgeräumt. Die Macher stehen für erfreulich andersartige Spiele – solche mit Herz, Gefühl und Köpfchen. Und einem ganz eigenen Stil. Man darf auf ihren gemeinsamen Erstling mehr als bloß gespannt sein.

## Zukunft

### Forschung

Aus der besonderen Offenheit und Interdisziplinarität des Hamburger Games-Master ergeben sich eine Vielzahl attraktiver Forschungsfelder. Mit den eigenen Betreuern oder mit Hilfe anderer Hochschulen oder Industriepartnern wird so eine ungewöhnliche Themenbreite abgedeckt, von denen aktuelle Beispiele Kunst/Design, Programmierung, Level-Architektur, Animation, Sounddesign, Strategic Design, (Mobile) User Experience, Psychologie, Dramaturgie, Community-Development, Game/Media Studies, Research Games, Gamification und Serious Games umfassen.

Die große Praxisnähe der HAW Hamburg und des Games-Masters stellt dabei einen enormen strategischen Vorteil dar: der Games-Master ist auch deshalb gerne gesehenes Mitglied bei Forschungsanträgen, weil hier die dringend gesuchten Studierenden und Betreuer mit tatsächlicher Projektumsetzungserfahrung und -kompetenz anzutreffen sind.

### Forschungs- und Projektschwerpunkte

Prof. Gunther Rehfelds Schwerpunkte sind: Dramaturgie in Games (Spielerlebnis und -bindung durch Storytelling, sozialpsychologische Motivationen des Spiels, Atmosphäre). Weiterhin Gamedesign in und für Communitybildung und Steuerung des Spielerlebnisses und dessen Monetarisierung).

Prof. Ralf Hebeckers Schwerpunkte sind: Gamedesign-Projekte, Gamification und Purposeful Games, experimentelle Spiele und Spiele zu Forschungszwecken, experimentelle Games-Controller und raumbezogene Interaktion.

Seit Jahren entstehen rund um diese Themen Kollaborationen mit anderen Departments, Fakultäten und Hochschulen. Der Games-Master ist dabei ein gesuchter und aktiver Projektpartner, und voraussehbar werden die „gamesnahen“ Themen Spielwelten, Spielmotivation, 3D / Animation / Simulation / Virtual Reality / Motion Capture, raumbasierte Interaktion, Sensorik, experimentelle Controller und weitere auf Jahrzehnte attraktive Forschungs- und Projektfelder sein.

### Aktuelle Publikationen

Rehfeld, G., Schmidt, U. (Hg.) (2013). *Game Design und Produktion: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele*. Carl Hanser Verlag, München. (Buch)

Rehfeld, G. (2014). *Atmosphären in kompetitiven Multiplayer-Spielen*. In: Standke, S., Huberts, C. (Hrsg.): *Zwischen|Welten – Atmosphären im Computerspiel*. VWH Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Hebecker, R. (2014). „Computer – Games – Design“, in: Gui Bonsiepe et al.: *“Design: Do Material ao Digital” (“Design: From Material to Digital”)*. Blucher, São Paulo, Brasil.

Hebecker, R., Regenbrecht, H. (2012). *Visual Surveys with Purposeful Games*. *Information Design Journal*.

Ott, C., Hebecker, R., Wakes, S. (2012). *Picture the Space: Three Concepts for Management and Presentation of Personal Digital Photographs*. CHINZ '12 Conference. 13th Annual Conference of the NZ ACM Special Interest Group on Human-Computer Interaction. 2-3 July 2012 — Dunedin, New Zealand

### Internationalisierung

Die Bestrebungen zur Internationalisierung verlaufen erfreulich. Seit etwa zwei Jahren nehmen internationale Anfragen und Bewerbungen im Games-Master deutlich zu und kommen inzwischen aus diversen europäischen Ländern, den Amerikas, Asien, Israel, Indien.

2014 nahm der erste Austauschstudent der *Aalborg University* (DK) an Kursen des Games-Master teil. Mit Aalborg wurde ein Austauschabkommen unterzeichnet, ebenso mit der *Hanze Universität* in Groningen (NL). Weitere sind in Vorbereitung.

## Industrie

### Industriekollaborationen

Die HAW Hamburg ist in den aktuell „heißen“ Games-Themen überaus günstig positioniert. Entsprechend haben sich in den letzten beiden Jahren eine Reihe von Projekten umsetzen lassen.

Brüll, P., Hebecker, R. und studentische Arbeitsgruppe (2015). Konzeption und Produktion des Online-Spiels „King/Queen of the Night“ zur Sexualaufklärung. Auftraggeber: Fakultät Psychologie und Neurosciences, Department Arbeit und Sozialpsychologie der Maastricht University. Maastricht / Hamburg.

Hebecker, R., Santen, B., Köhler, S. (2014). Konzeption und Entwicklung des Videospiele „Westfälisch-Lippischer Landwirtschaftsverband (WLV) Traktor-Rallye“ auf Basis eines Farming Simulator 2013 Mods. Auftraggeber: Blümer Systementwicklung GmbH für WLV. Unna, Leverkusen, Hamburg.

Weitere Forschungs- oder Entwicklungsprojekte sind mit potentiellen Partnern bei *Daedalic Entertainment*, *Innogames*, *Good-games Studios*, *Volkswagen AG*, *Leuphana Universität* und anderen in Vorbereitung.

Stellenweise ist es noch etwas schwierig, die von Politik, Lehre und Industrie gewünschten agilen und eher kleineren Projektgrößen im Hochschul Umfeld abzubilden.

Wir haben hier die Hoffnung, dass sich künftig noch besser passende Formate finden lassen, welche die Abwicklung dieser enorm stark nachgefragten Projekte erleichtern. Die Gründung eines Games-Produktionsstudios könnte hier einen wertvollen Beitrag leisten.

### Games-Produktionsstudio

Rund um die beschriebenen Games-Themenfelder lässt sich ein rasanter Anstieg der Kollaborations- und Projektanfragen aus Industrie und Bildung verzeichnen. Dabei ist auch – oder sogar besonders – das große Interesse „traditioneller“, also nicht games-naher, Industrien und Träger bemerkenswert.

Für die Durchführung solcher Entwicklungsprojekte empfiehlt sich mittelfristig die Gründung eines Games-Produktionsstudios. So wird ein Interface geschaffen zwischen der Außenwelt der Auftraggeber, der Innenwelt der HAW-Dozenten, Mitarbeiter und Studierenden sowie weiteren Forschern, Produzenten und Firmen. Geführt als eigene Gesellschaft könnte ein solches Studio die nötige Professionalität, Flexibilität und Schnelligkeit solcher Projekte sicherstellen.

## Bildnachweis

Titel © 2013 M. Fischer, M. Kluge, C. Kügler, M. Victorin, V. Zeeb · S. 2 © 2014 HAW / Fotografin Paula Markert  
S. 3 © 2014 *Initiative Creative Gaming* / Fotografin Bente Stachowske · S. 4 © 2014 Senat der Freien und Hansestadt Hamburg für Medien · S. 5 © 2014 Alexander Arndt, Christopher Klose, Philip Hirt, Arne Schröder  
S. 6 © 2014 HAW / Fotografin Paula Markert · S. 7 © 2013 Ralf Hebecker, © 2014 Fotograf Fabio Thiel  
S. 9 © 2014 *Initiative Creative Gaming* / Fotografin Bente Stachowske, © 2014 Foto Koelnmesse / *Gamescom*  
S. 10 © 2014 Ralf Hebecker · S. 11 © 2012 *Deutscher Computerspielpreis 2012* / Fotograf Ulf Büschleb  
S. 15 © 2013 *Gamecity: Hamburg* / Fotograf Stefan Klein · S. 17 © 2014 M. Fischer, M. Kluge, C. Kügler, M. Victorin, V. Zeeb / Fotograf Peter Victorin · S. 20 © 2014 *THREAKS* · S. 21 © 2014 *XYRALITY*, © 2014 *Osmotic Studios* · S. 24 © 2014 Ralf Hebecker.





### Games-Master an der HAW Hamburg / DMI

**Prof. Gunther Rehfeld**  
Grafik und Bildbearbeitung  
gunther.rehfeld@haw-hamburg.de  
Telefon +49 40 4 28 75 76 62

**Prof. Ralf Hebecker**  
Gamedesign und -produktion  
ralf.hebecker@haw-hamburg.de  
Telefon +49 176 64 97 90 65

HAW / DMI Mediocampus Finkenau  
Finkenau 35  
22081 Hamburg  
Germany

[www.gamesmaster-hamburg.de](http://www.gamesmaster-hamburg.de)  
[www.facebook.com/gamesmasterhamburg](https://www.facebook.com/gamesmasterhamburg)

© 2015. Alle Rechte vorbehalten.