

Viva Las Vegas!

TAGE DER DESIGNER

Golf, Poker, Preisverleihungen – willkommen zur wohl exklusivsten Spielekonferenz der Welt! Die US-Branche feierte sich in Las Vegas selbst und vergab die Spiele-Oscars für das Jahr 2005.

Die E3? Viel zu viele Besucher, viel zu laut, viel zu bunt. Game Developers Conference? Schon besser, doch auch immer voller, und dann die ganzen Seminare und Vorträge! Die Lösung für alle Spieledesigner, die wirklich unter sich sein wollen, heißt DICE Summit – eine gediegene Konferenz, die im Februar in Las Vegas zum fünften Mal stattfand. DICE steht für eine Abkürzung hehrer Ansagen: Design, Innovate, Communicate, Entertain. Unter den rund 600 Besuchern des Gipfeltreffens: Richard Garriott, Sid Meier, Will Wright, Chris Taylor, Rob Pardo, Warren Spector, Bruce Shelley, Louis Castle, Lorne Lanning und Jay Wilbur – aufmerksamen GameStar-Lesern allesamt keine Unbekannten. Am 8. und 9. Februar lauschte die Designer-Elite pro Tag maximal sechs Vorträgen und nutzte die verbleibende Zeit zur trefflichen Kontaktpflege. Um den schicken Charakter der Veranstaltung zu unterstreichen, fanden am Tag vorher ein Golf- und ein Pokerturnier mit Branchengrößen statt. Letzteres unter Beteiligung echter Profi-Spieler wie Scott Fischman und Perry Friedman – die sich allerdings in der letzten Runde gegen vier Uhr früh dem BioWare-Gründer Ray Muzyka (erster Platz) und Blizzard-Chef Mike Morhaine (zweiter Platz) geschlagen geben mussten.

Wo sind die Spieler?

Ernste Töne schlug Donnerstag früh Reggie Fils-Aime an, Marketing-Chef des japanischen Konsolengiganten Nintendo. Er zitierte eine amtliche US-Statistik, nach der die Zahl der 10- bis 14-jährigen männlichen Teenager nach über 20 Jahren erstmals rückläufig ist – genauso wie die Anzahl der 5- bis 9-jährigen Brüder. 75 Prozent der Schüler an amerikanischen Highschools hätten dazu weniger Interesse an Videospiele als noch im Jahr zuvor. Obendrein ist der japanische Videospielemarkt seit 1997 rückläufig – erst mobile Spielgeräte wie Nintendo DS und Sony PSP setzten dem Trend 2005 ein Ende. Fils-Aimes Notfallmaßnahmen: Innovation, eine Rückbesinnung auf die Stärken der Industrie und Titel wie die mobile Hundesimulation **Nintendogs**, die nicht nur den schrumpfenden Spielern, sondern auch den Massenmarkt ansprechen. Dass nicht nur neue Käufergruppen, sondern auch Inhalte eine wesentliche Rolle spielen, betonte David Franzoni in einer Viererrunde von Hollywood- und Spielinsidern. Der Oscar-prämierte Produzent und Drehbuchautor (**Amistad, Gladiator**) mokierte sich unter anderem über die Schwemme von Weltkriegs-Shootern und fragte provozierend:

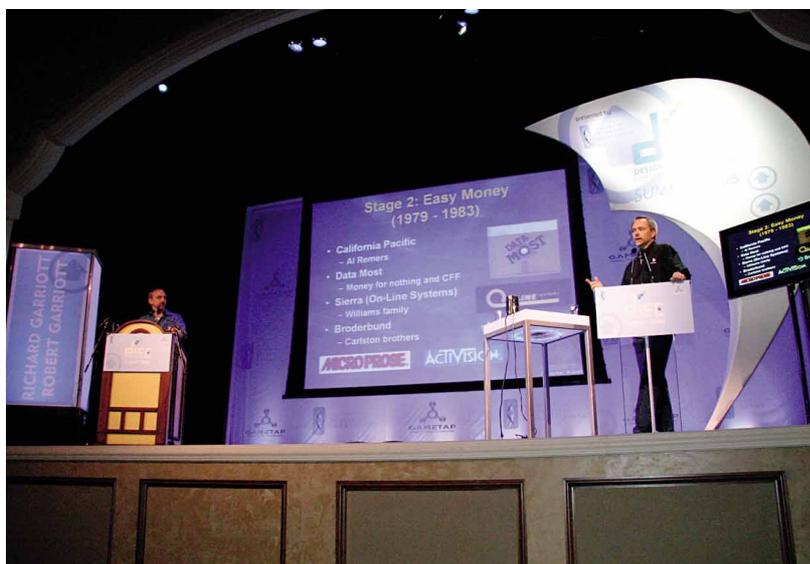


Pokerface: BioWare-Chef Ray Muzyka (rechts) wird nach über sieben Stunden zum König aller 80 DICE-Kartenspieler.

»Wo ist denn die Szene, in der ich ein Konzentrationslager befreie? Ich brauche doch eine Motivation für mein Handeln, die über das simple Abknallen menschlicher Figuren hinausgeht. Manchmal weiß ich nicht mehr, warum ich überhaupt noch den Abzug meiner Waffe betätige.«

Grafik hui, Story pfui!

Dass der PC in den USA gegenüber den Spielkonsolen an Boden verliert, ließ Microsofts Peter Moore keine Ruhe. Schließlich verkauften sich 19 Prozent weniger PC-Spiele als noch im Vorjahr, der Umsatz sank um 14 Prozent auf 953 Millionen Dollar und rutschte zum ersten Mal seit langem unter die Milliardengrenze. Nach einer umfassenden Lobpreisung des Xbox-Geschäfts und dem Schimpfen auf die in den USA uneinheitlichen PC-Spieleschachteln führte Moore mit der kommenden Version des **Flight Simulators** unter Windows Vista vor, welch realistische Optik mit Hilfe von DirectX 10 möglich sein kann. David Jaffe, Lead Designer des Playstation-2-Actionhits **God of War**, wettete etwas später jedoch gegen zu große Grafikversessenheit: »Der Spielindustrie fehlen schlicht und ergreifend gute Autoren und Regisseure.« Setzen Entwickler stattdessen nur auf Effekthascherei, sei das nichts anderes, »als würde ein Regisseur eine Firma für Spezialeffekte bitten, einen Film in Spielfilmlänge zu produzieren.« Der Trend, Bildschirmanzeigen verschwinden zu lassen, sorgte bei Jaffe für Unverständnis: »Was ist an Erfahrungsbalken



Die Brüder Richard und Robert Garriott plaudern über Ultima, Origin und Online-Rollenspiele.



Fast alle DICE-Besucher nutzen die Konferenz, um alte Kontakte aufzufrischen und neue zu knüpfen.

denn so verkehrt? Warum verlassen wir die Sprache der Computer- und Videospiele? Und warum finden Journalisten das auch noch gut?« Für Gesprächsstoff in der Mittagspause war damit gesorgt.

Fledermäuse und Origami

Ein Markenzeichen des DICE Summit sind fachfremde Sprecher, die inspirierende Außenansichten zum Besten geben. Die waren in diesem Jahr jedoch von fragwürdiger Relevanz. Nehmen wir Alex Bernstein und sein Team bei BMW Group Designworks: Er brachte für eine NASA-Studie Fledermaus- und Origami-Experten an einen Tisch, um eine Raumfähre für einen Flug nach Alpha Centauri zu entwerfen. Dale Herigstadts Firma Schematic entwickelte eine Benutzeroberfläche für einen Fernseher mit 5.000 Programmen. Die Krönung aber war Stuart Snyder von GameTap, der fast alles über die Geschichte des Internets,

aber wenig über das eigentliche Thema »On-Demand Entertainment« erzählte. Et was seltsam, wenngleich nicht unlustig, entwickelte sich der Vortrag »The Battle for Bunker Hill«. Laut Programm wollten der Sims-Vater Will Wright und Altmeister Peter Molyneux (**The Movies, Fable, Black & White**) über die besten Spiele aller Zeiten reden. Doch wie Valve-Frontmann Gabe Newell tags zuvor glänzte Peter Molyneux durch Abwesenheit. Kurzerhand nahmen neben Will Wright sieben weitere Designlegenden auf bequemen Sofas Platz. Von Chris Taylor moderiert spielten zwei Viererteams zuerst eine Runde **Pong** gegeneinander, um dann Herausforderungen wie »Nenne die fünf bekanntesten Spielcharaktere!« zu meistern – unter reger Beteiligung des Publikums. Schade nur, dass die Lichtgestalten wie Warren Spector und Sid Meier nach dem kurzen Vergnügen nichts mehr zu sagen hatten und sich in eine flache Runde »Was sind gerade meine Lieblingsspiele?« flüchteten.

And the winner is ...

Eingebettet in den DICE Summit fand am Donnerstagabend die Verleihung der neunten Interactive Achievement Awards statt – der Spiele-Oscar der US-amerikanischen Academy of Interactive Arts & Sciences, die auch den Summit ausrichtet. Das Unterfangen startete halbwegs glamourös mit einer Party im Hard Rock Hotel, die der kanadische DJ Champion gehörig rockte. Etwas später wandelten die für einen Preis nominierten Designer über den roten Teppich, teilweise von herausgeputzten PR-Damen begleitet, die mit der Spieleentwicklung jedoch herzlich wenig zu tun hatten. Die eigentliche Verleihung entpuppte sich allerdings als Wechselbad der Gefühle. Moderator und Komiker Jay Mohr versuchte nach Kräften, die etwas le-

NICHT OHNE MEINE MUTTER!

Richard und Robert Garriott hielten nicht nur einen sehr unterhaltsamen Diskurs über 25 gemeinsame Jahre in der Spielebranche. Robert hatte außerdem die Ehre, seinem Bruder einen Lebenswerk-Preis zu überreichen, der ihn in die Ruhmeshalle der Spielentwickler beförderte. Dort ist der Erfinder der Ultima-Serie in prominenter Gesellschaft von früheren Preisträgern wie Sid Meier, Will Wright, Shigeru Miyamoto, John Carmack und Hironobu Sakaguchi. Besonders nett: Zur Preisverleihung brachte Richard Garriott seine Mutter Helen mit. Sie hatte Robert einst in einem Brief geschrieben: »Du ruinierst Richards Leben«, weil Finanzchef Robert dem kreativen Bruder mit rigiden Abgabeterminen die Pistole auf die Brust gesetzt hatte. Dass die Brüder heute immer noch zusammenarbeiten (aktuell bei NCSoft am Online-Spiel Tabula Rasa), zeugt von Mutter Garriotts Versöhnungskraft.



Erhielt einen Ehrenpreis für sein Lebenswerk: Richard Garriott (links) mit seiner Mutter Helen (links) und seinem Bruder Robert.

thargische Menge aufzuputzen, dröge Teleprompter-Ableser, pardon, Laudatoren aus der Spielebranche machten das jedoch fast immer wieder zunichte. An die Oscars erinnerten haushohe Favoriten, die einen Großteil der 30 Preise einstrichen: Sonys mythologische Metzerei **God of War** für die Playstation 2 war in zwölf Kategorien nominiert und gewann sieben Preise, darunter Spiel des Jahres, Videospiele des Jahres und Bester Hauptdarsteller. Zweiter Star des Abends: das PS2-Musikspiel **Guitar Hero**, das in fünf von sieben nominierten Kategorien Preisen einstrich – darunter Bestes Spieldesign und Besondere Innovation. Für PC-Spieler interessant: Ego-Shooter des Jahres wurde **Battlefield 2**, Strategiespiel des Jahres **Civilization 4**, während **Age of Empires 3** salomonisch den Preis für das beste PC-Spiel des Jahres einheimste. RA



»Schatz, hast du die Sonnencreme gesehen?« Sid Meier und seine Frau machen sich startklar für das DICE-Golfturnier.



Musiker George »Fat Man« Sanger und Programmierer Graeme Devine (Age of Empires 3) bestaunen ersteigbare Spielegrafiken.