

Designer-Mekka

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

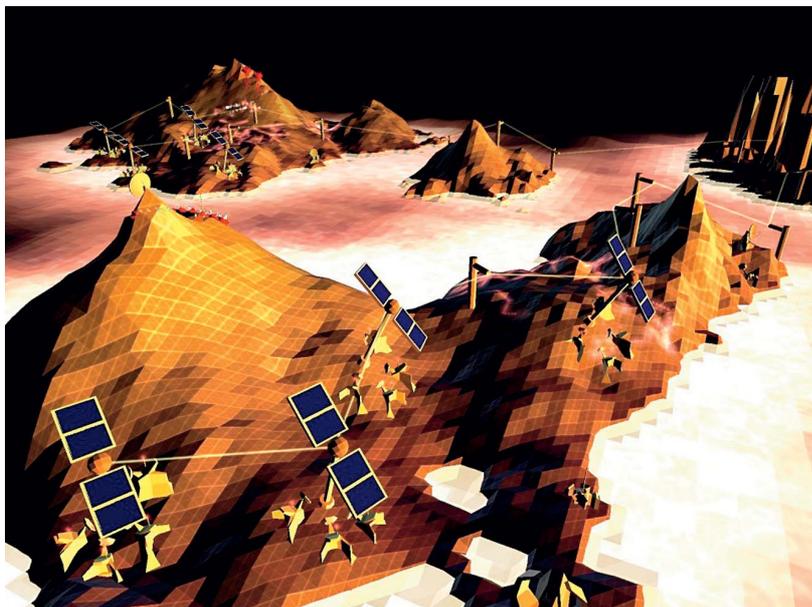
Die Spiele-Entwickler der Welt trafen sich wie jedes Jahr zur GDC in Kalifornien. GameStar war dabei.

San José, Kalifornien, im März 2006: Wer abends als Spieler durch die Flaniermeile läuft, fühlt sich angenehm unter seinesgleichen. Jeans und T-Shirts von Spielefirmen sind die Kleidung der Wahl. Wer an einer Gruppe von Menschen vorbeiläuft, schnappt Gesprächsfetzen auf, die sich um den Suchtfaktor von **WoW**, den Sound von **God of War** oder das Design von **Shadow of the Colossus** (beide PS2) drehen. Gut 12.000 Angehörige der Spielebranche, in der überwiegenden Mehrzahl Entwickler, sind in die Stadt eingefallen, um auf der Entwicklerkonferenz GDC unter dem Motto »Was kommt als nächstes?« (What's next?) über Feinheiten von Design, Verträgen, Sound, Shader-Effekten und viele andere Themen zu diskutieren. Der Anteil der Deutschen ist leider überschaubar: Rund 40 haben sich eingefunden, darunter unser Chefredakteur Gunnar Lott als einziger Vertreter eines PC-Spielemagazins.

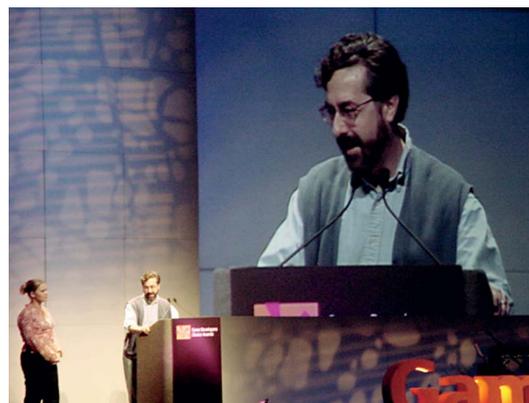
Es sprechen die Großen

Beherrschendes Thema sind die neuen Konsolen: Als Phil Harrison (Sony) und Satoru Iwata (Nintendo) ihre jeweiligen Re-

den halten, gehen die Schlangen von Neugierigen einmal um den Block. Wer nach gut einer halben Stunde Wartezeit schließlich drin ist, verspürt gelinde Enttäuschung, denn weder zur PS3 noch zum Revolution gibt es belastbare neue Infos. Harrison kündigt immerhin an, das für die PSP ein GPS-Modul erscheinen wird, außerdem erzählt er, dass es einen Download-Service für PS1-Spiele geben soll. Nintendo hatte etwas Ähnliches schon letztes Jahr für die Revolution-Konsole versprochen und setzt noch einen drauf: Unter tosendem Jubel von Nostalgikern gibt Iwata bekannt, dass Revolution-Besitzer für ihre Konsole neben Nintendo-Titeln auch Sega-Megadrive-Spiele downloaden können werden. Naja, ganz nett, aber kein Kracher. Die Xbox 360 scheint sich in der Szene derweil etabliert zu haben: War die Stimmung auf früheren GDCs zuweilen latent Microsoft-feindlich, konnte man diesmal nicht viel Negatives über die Bill-Gates-Firma hören. Besonders die Xbox Live Arcade sehen viele Entwickler als Chance, innovative kleine Spiele preiswert und ohne Zwischenhandel an die Spieler zu bringen.



Darwinia (von Introversion) räumte beim Nachwuchswettbewerb ab und gewann drei Preise.



Warren Spector eröffnet die »Game Developer's Choice Awards«.

Was macht der Nachwuchs?

Viele Spiele-Publisher haben in den letzten Monaten mit schrumpfenden Umsätzen zu kämpfen. PC-Spiele laufen besonders in den USA nicht allzu gut, für die alten Konsolen erscheinen wenig Hits, von der neuen Generation ist nur die Xbox 360 am Markt – und noch nicht in Massenmarkt-Stückzahlen. Dennoch: Unter Entwicklern ist die Stimmung glänzend, da die Studios händeringend nach guten Leuten suchen, um die aufwändigen Projekte für die nächste Generation stemmen zu können. Außerdem sind viele kleine Teams unterwegs, die nach Publishern für ihre Spiele suchen – und wohl auch finden.

Noch ein bisschen entfernt vom fetten Publisher-Vertrag, dennoch aber ein Höhepunkt der Messe sind die Spiele des IGF (Independent Games Festival), ein Nachwuchswettbewerb für Entwickler. Dort sieht man immer wieder hübsche kleine Perlen mit frischen Ideen, wie etwa das Studentenspiel **Cloud**, bei dem man mit einer fliegenden Figur Wolkenformationen bauen muss. Sieger in diesem Jahr: **Darwinia**, das kürzlich über Steam veröffentlicht wurde (und im GameStar-Test immerhin 78 Punkte bekam). Im erstmals ausgetragenen Mod-Wettbewerb gewann **Dystopia** (für **Half-Life 2**), eifrigen GameStar-Leser ebenfalls nicht unbekannt. Mehr dazu finden Sie unter www.igf.com.

GUN