

GameStar Designer's Summit 2000

Gipfeltreffen

Einige der berühmtesten Designer trafen sich am GameStar-Stand und diskutierten über Spiele-Trends, Gewalt und PC contra Konsolen.



Spieler-Prominenz traf sich am GameStar-Stand, von links: Ray Muzyka (BioWare), Louis Castle (Westwood), Chris Roberts (Digital Anvil), Dave Perry (Shiny), Cliff Bleszinsky (Epic Games), Bob Bates (Legend) und Chris Taylor (Gas Powered Games).



Auf Video-CD:
10-minütige
Auswahl vom
Gipfeltreffen,
wahlweise in
Deutsch oder
Englisch

So viel geballte Designer-Power war auf der diesjährigen Spiele-Mega-Messe E3 sonst nirgendwo versammelt: Zum zweiten Mal nach 1999 fand der GameStar Designer-Gipfel statt. An unserem Stand trafen sich Chris Roberts (**Freelancer**), Dave Perry (**Messiah**), Louis Castle (**C&C Renegade**), Cliff Bleszinsky (**Unreal Tournament**), Chris Taylor (**Total Annihilation**), Bob Bates (**Wheel of Time**) und Ray Muzyka (**Baldur's Gate 2**) und stellten sich den Fragen von GameStar-Chefredakteur Jörg Langer.

Konsolen-Konkurrenz

Wir wollten von den Designern zunächst wissen, ob das Übergewicht an Playstation-2-Spielen auf der Messe ein Indiz dafür ist, dass es mit PC-Spielen bergab geht. Die meisten Designer waren zwar

der Meinung, dass die aktuellen Playstation-Titel besser aussehen als viele PC-Spiele. Sie führten das aber auf die bevorstehende Veröffentlichung der Konsole zurück – und nicht auf ein drohendes Ende des PC-Marktes. Doch Chris Roberts meinte, dass er neben schönen Playstation-2-Titeln auch viele gesehen hätte, die er schlecht fand. Dave Perry bekräftigte, dass **Sacrifice** das letzte PC-Spiel von Shiny sei: »Wir sind ab jetzt eine Konsolen-Company«. Keiner der Top-Designer war der Meinung, dass PC-Spiele an Bedeutung verlieren werden. Ray Muzyka etwa glaubt fest an die Zukunft von PC-typischen Programmen wie **Baldur's Gate**.

Microsoft-Wunderkiste

Von der Playstation 2 ging die Diskussion dann zur Xbox über: Hat Software-

Gigant Microsoft eine Chance, sich ab 2002 (also ein Jahr nach ihrem Release) gegen die Sony-Konsole durchzusetzen? Das Votum war eindeutig: Vier der sieben Designer entschieden sich für die Playstation 2, Chris Roberts und Cliff Bleszinsky hielten beide Geräte für gleich wichtig. Ob die Xbox denn eine Gefahr für PC-Spiele darstelle, wollten wir wissen. Schließlich könnte ihre Performance (die schon bei Erscheinen wieder hinter Hochleistungs-PCs zurückbleiben dürfte) in Zukunft das Limit für Spiele darstellen, um sie einfach von der Xbox auf den PC oder andersherum zu konvertieren. Die Designer verneinten: Zum einen könne man Spiele so skalieren, dass sie die höhere Performance von PCs für bessere Auflösungen nutzen. Zum anderen sei zu erwarten, dass Xbox-

Bestes Spiel?

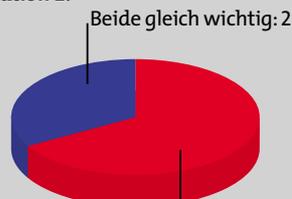
GameStar fragte die Top-Designer:
»Was ist euer Spiele-Highlight der Messe?«



Ergebnis: Für sechs Designer war Metal Gear Solid 2 (Playstation 2) das Top-Spiel, der E3, lediglich Bob Bates zog Halo vor.

Wichtigste Konsole?

GameStar fragte die Top-Designer:
»Welche Konsole wird Ende 2002 wichtiger sein: Die Xbox oder die Playstation 2?«



Playstation 2 wichtiger: 4

Ergebnis: Die Hälfte der Designer entschied sich für die Playstation 2. Für Chris Roberts und Cliff Bleszinsky werden beide gleich wichtig sein. Chris Taylor enthielt sich der Stimme.

Programme eher Konsolen-Spieler ansprechen würden. »Die Xbox braucht exklusive Xbox-Spiele«, meinte Chris Roberts. Und fügte hinzu: »Digital Anvil arbeitet bereits an einem reinen Xbox-Titel.«

Der brutale Engel

Dann kam die Gesprächsrunde zur Gewalt in Computerspielen. Dave Perry verteidigte vehement sein Actionspiel **Messiah**: »Wenn deine Figur von einem Hochhaus springt, willst du, dass sie unten abfedert und weiterläuft?« **Messiah** sei sowieso nicht für Kinder gedacht, doch die Verantwortung läge nicht bei den Designern: »Es muss erlaubt sein, auch äußerst brutale Inhalte zu zeigen. Die Kunden entscheiden, ob es ihnen zu brutal ist.« Chris Taylor fügte hinzu: »Wenn jemand ein Spiel mit viel Blut macht und sich das

dann extrem gut verkauft, dann haben die Käufer entschieden, und andere Firmen machen es natürlich nach.«

Die von fast allen Designern geteilte Ansicht: Gewalt soll kein Selbstzweck sein, sondern einen spielerischen Sinn haben. Das Problembewusstsein, mit brutalen Titeln möglicherweise schädlichen Einfluss auf jüngere Spieler zu nehmen, ist offenkundig kaum vorhanden. Viel eher wird die Gefahr gesehen, dass Politiker überreagieren und die Spiele-Industrie zum Sündenbock machen. Doch dagegen müsse man mit strikteren Altersfreigaben auf der Verpackung reagieren – nicht durch freiwilligen Verzicht auf Gewalt.

Strunzdumme Gegner

Zur inhaltlichen Zukunft der Computerspiele bis 2002 gefragt, einigten sich die Teilnehmer des Gipfeltreffens auf drei große Trends. Zum einen werde es immer weniger feste Kategorien geben: Genre-Mixe wie **Deus Ex** würden immer zahlreicher werden, so Bob Bates. Es stehe nicht mehr im Vordergrund, was für eine Art Spiel man vor sich habe, sondern schlicht und einfach, wie gut und packend es sei. Keinesfalls, so unsere Stargäste, werde es 2002 nur noch Multiplayer-Spiele geben. Vielmehr würde der Solomodus fortbestehen, und auch jedes wichtige Multiplayer-Spiel müsse einen guten Offline-Modus bieten. Der zweite große Trend sei die künstliche Intelligenz – wie auch Dave Perry findet: »Bei herkömmlichen 3D-Shootern schießt du schon deshalb alles nieder, weil die Gegner so strunzdumm sind.«

Spannendere Story

Der dritte große Trend – der auch schon beim letztjährigen GameStar-Gipfeltreffen genannt wurde – betrifft die Story: Vor allem solche Spiele werden sich in Zukunft gut verkaufen, die eine spannende Handlung bieten. Als gute Beispiele für diesen Trend führte Bioware-Chef Ray Muzyka **Half-Life** und sein **Baldur's Gate** an: Glaubwürdige Szenarios und eine »hinziehende« Handlung seien die Hauptgründe für deren Erfolg.

Zusammengefasst finden unsere sieben Designer-Promis nicht so sehr die ständige Weiterentwicklung der Grafik am wichtigsten, sondern vielmehr (noch) bessere Inhalte. Eine Haltung, die wohl jedem Spiele-Fan gefallen dürfte! **PS**

Wichtigster Trend?

GameStar fragte die Top-Designer:
»Was ist der wichtigste Trend für die Zukunft?«



Chris Roberts:

»Es wird realistischere Spielwelten durch bessere Technik geben.«



Bob Bates:

»Die Genres werden weiter verschmelzen.«



Dave Perry:

»KI-Charaktere werden weniger dumm sein.«



Ray Muzyka:

»Ich erwarte storylastigere Mehrspielertitel.«



Louis Castle:

»Es gibt mehr Interaktion mit den Spielwelten.«



Chris Taylor:

»Sprachübertragung wird ganz wichtig.«



Cliff Bleszinsky:

»Es wird mehr Massenmarkt-Spiele wie Deer Hunter geben.«