

Deutsche Entwicklerszene

Unterhaltungs-Software Forum '99

Die Entwickler arbeiten verstärkt zusammen: Bereits zum zweiten Mal fand das Gipfeltreffen der deutschen Spieleschaffenden statt.



Gut 260 Programmierer, Grafiker und Designer aus Deutschland trafen sich zum »Unterhaltungs-Software Forum '99«.

Der Vortragende freut sich sichtlich. »Irgendwann gibt es bei jedem Projekt«, erzählt Teut Weidemann verschmitzt, »den Punkt, an dem der Publisher keine Chance zum Rückzug mehr hat. Das ist euer Augenblick als Entwickler, mehr Geld oder vor allem mehr Zeit zu verlangen.« Applaus und Gelächter im Publikum – so einen wie den erfahrenen Spieledesigner von **Panzer Elite**, immerhin seit zwölf Jahren in der Branche, können sie gut gebrauchen. Weidemann tut etwas, was in der deutschen Entwicklerszene lange Zeit nahezu undenkbar war: Er gibt seine Erfahrungen an die Konkurrenz weiter. Ort des Geschehens ist das Unterhaltungs-Software Forum '99, kurz USF '99, das bislang größte Gipfeltreffen der deutschen Entwicklerszene. Es fand am 2. Oktober in Frankfurt statt und war bereits das zweite Treffen von Spieledesignern, Grafikern und Pro-

grammierern. Seit dem ersten 1998 hat sich einiges getan: Statt rund 70 Teilnehmern waren es diesmal gut 260, statt drei Vorträgen und Workshops stolze 18.

Breites Themenspektrum

»Das USF im letzten Jahr hat ganz enorm Aufbruchsstimmung in der Entwicklerszene erzeugt«, sagt Alexander Jorjas, ei-

ner der Initiatoren der Veranstaltung und im Hauptberuf bei den **Aqua-Machern** Massive aus Mannheim. Die Veranstaltung dieses Jahr wollte allerdings nicht nur zarte Entwicklergemüter aufpäppeln oder das Thema »Entwickler und Publisher« ansprechen. Auch handfeste Workshops wie »Haptisches Modellieren und 3D-Scannen« oder »Die Direct X 7.0-Schnittstelle« standen auf der Tagesordnung. GameStar war ebenfalls mit einem Vortrag vertreten. Chefredakteur Jörg Langer erläuterte aktuelle Marktdaten und gab Tips zum Umgang mit der Presse – Stichworte »Gute Screenshots«, »Spielbare Versionen« oder »Nicht die Marketingleute in die Redaktion schicken, sondern die Designer.« Erstmals zeigten auch große Publisher Interesse am USF und entsandten hochrangige Vertreter.

Es passiert also einiges in der deutschen Spielelandschaft, Veranstaltungen wie das USF '99 sind nur einer von vielen Wegen, sich zu professionalisieren und Anschluß an internationale Spitzenteams zu bekommen. Jorjas: »Deutschland ist noch nicht der ideale Standort für Spieleentwickler, aber mit Sicherheit einer der spannendsten.« **PS**



Jörg Langer hielt einen Vortrag zum Thema **PC-Spielepresse und Entwickler**.