

## GameStar Designers' Summit

# Gipfeltreffen

Wie sieht die Zukunft der Computerspiele aus? Auf der E3 luden wir sechs Top-Designer ein, mit uns über dieses und andere Themen zu diskutieren.

Sechs Top-Designer diskutierten mit GameStar, von links: John Romero, Warren Spector, Gabe Newell, Peter Molyneux, Louis Castle, Richard Garriott.



Auf Bonus-CD:  
Video-Special

Von den rund 55.000 Teilnehmern der E3-Messe '99 in Los Angeles gehörten nur ganz wenige zum erlauchten Zirkel der Top-Designer. Das sind jene geheimnisumwitterten Entwickler, die während der Messe meist in abgedunkelten Geheimräumen sitzen. Nur besonders Privilegierten, die sich nach Voranmeldung durch die gestrenge Abschirmung der Standwächter kämpfen konnten, führen sie dort ihre neuesten Produkte vor. Was könnte schwerer sein, als einen dieser Designer zu einer Diskussion zu überreden, ihn dann zur rechten Zeit im Messe-Rummel auch zu finden und tatsächlich an den richtigen

Stand zu bugsieren? Nur eines: gleich sechs Prominente zu versammeln.

## Sechs Top-Designer

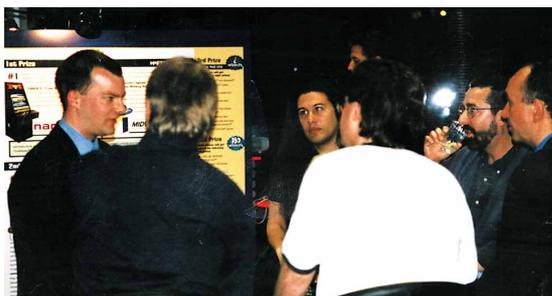
Die Rede ist vom GameStar Designers' Summit – unserem Gipfeltreffen mit den Spiele-Halbgöttern Louis Castle (**C&C Commando**), Richard Garriott (**Ultima 9**), Peter Molyneux (**Black & White**), Gabe Newell (**Half-Life**), John Romero (**Daikatana**) und Warren Spector (**Deus Ex**). Obwohl wir den Termin wohlweislich außerhalb der offiziellen Messe-Öffnungszeiten gelegt hatten, war einiges Publikum anwesend – jeder der Designer hatte einen kleinen Troß

aus Pressesprechern mitgebracht, die bedrohlich mit Zeitplanern und Terminplänen winkten. Merke: Die Zeit der Stars ist kostbar. Nicht von ungefähr verriet uns Warren Spector zwei Tage später: »Die halbe Stunde bei euch war die einzi-

ge während der gesamten Messe, die ich nicht auf dem Eidos-Stand verbracht habe, um Deus Ex zu präsentieren.«

## Gipfel-Video

Wenn Sie wissen wollen, was die sechs Entwickler zu Themen wie Messe-Trends, Genres der Zukunft, Internet-Spiele und Playstation 2 zu sagen hatten, brauchen Sie nur unsere Bonus-CD einzulegen. Dort finden Sie unter »Videos« die 15 spannendsten Minuten des GameStar Designers' Summit. Als wir etwa John Romero fragten, ob er die Prozessor-Entlastung durch 3D-Karten tatsächlich für bessere KI nutze oder doch nur für noch mehr Blut, konnten sich seine Kollegen schadenfrohes Gelächter nicht verkneifen. Als besonderen Service präsentieren wir das Video im Zweikanal-Ton: Wenn Sie den linken Kanal runterregeln (per Balance-Schieber in der Lautstärke-Regelung) oder einfach den linken Lautsprecher abstecken, können Sie den Originalton ohne deutsche Synchronisation hören. **LA**



Moderator Jörg Langer (links) im Kreis der Summit-Teilnehmer.