

Game Developers Conference 1999

Entwicklungshilfe

Auf der Game Developers Conference treffen sich alljährlich Spieledesigner und Programmierer aus der ganzen Welt. GameStar war in San Jose dabei.



Es gibt Branchen, die bieten sichere Ausbildungswege und gewerkschaftliche Geschlossenheit. Recht allein gelassen ist hingegen, wer dem harten Broterwerb in der Computerspiele-Industrie nachgeht. Was liegt für Designer und Programmierer also näher, als sich einmal im Jahr zu treffen und Know-how auszutauschen? Bereits

zum 13. Mal fand im März die Game Developers Conference (GDC) statt. Der zwanglose Hinterhof-Treff hat sich zum straff organisierten Mix aus Vorlesungen, Preisverleihungen, Spiele-Messe und Jobbörse gemausert.

Am runden Tisch

Auch dieses Jahr hatten die Besucher die Wahl zwischen

zahlreichen Diskussionsrunden. Die Rednerliste las sich wie ein Who's who der Branche: Louis Castle (Westwood) hielt einen Vortrag, wie man am laufenden Band Spielehits produziert, John Romero (Ion Storm) lehrte erfolgreiches Level-Design. Und Mark Snow, *Akte X*-Komponist, dozierte über ideale Soundtracks zu Sciencefiction-Ti-

eln. Auf reges Interesse stieß auch der Vortrag »Spielekritik: Spannungen zwischen Presse und Entwicklern«.

Pausen-Plausch

Beim Essenfassen in der Mittagspause konnte man mit Entwickler-Legenden fachsimpeln. Hektischer ging's an den dicht gedrängten Rekrutierungsständen der Spielesfirmen zu, an denen frisches, talentiertes Personal kräftig umgarnt wurde.

Der Höhepunkt war zweifellos die Ansprache von Shigeru Miyamoto. Nintendos legendärer Designer (*Donkey Kong*, *Super Mario*, *Legend of Zelda*) referierte über seine Spieldesign-Philosophie und verabschiedete die ehrfürchtig lauschende Kollegenschar mit einem augenzwinkernden Schlußwort: »Meine Freunde, laßt uns einzigartige, spaßige Software mit neuer Anziehungskraft designen. Und laßt uns sehen, ob wir ein bißchen Geld damit machen können...« HL



Vollgepackter **Stundenplan**: Dutzende von Vorträgen, Arbeitsgruppen und Diskussionsrunden warteten auf die interessierten Besucher.



Messe-Treff, von links: Julian Eggebrecht (Factor 5), Boris Schneider (Microsoft), GameStar-Duo Heinrich Lenhardt und Jörg Langer.