

Game Developers Conference 2004

GIPFELTREFFEN DER ENTWICKLER

Warum in Battlefield 1942 viele Fahrzeuge fehlen und wie Microsoft den PC als Spieleplattform stärkt: Spannende Infos, die wir beim Designer-Treff in San José für Sie aufgespürt haben.

Neben John Carmack eine Rolltreppe hochfahren, mit Warren Spector über Beziehungen diskutieren oder über Tim Schaefers (**Grim Fandango**) urkomische Anekdoten lachen: Das gibt es nur während der Game Developers Conference (GDC) in San José. Einmal jährlich treffen sich alte Designer-Hasen mit jungen 3D-Grafik-Studenten, Nachwuchs-Leveldesignern und Drehbuchautoren, um über die Zukunft der Computerspiele zu fachsimpeln. Florian Stangl warf sich drei Tage ins Getümmel.



id-Guru John Carmack erwartet explodierende Entwicklungskosten.

Spiele für 100 Millionen Dollar

Das Besondere an der GDC: Anstatt von PR- und Marketingabteilungen beauftragt zu werden, treffen sich Tausende Entwickler und Journalisten zum zwanglosen Plausch auf Gängen, in Restaurants oder Hotellobbys. Dabei werden auch kritische Töne laut, die sonst eher selten sind. Beispielsweise beklagt sich Johan Persson von Digital Illusions über die Einflussnahme der Publishers Electronic Arts auf **Battlefield 1942**. EAs Marketingabteilung forderte maximal 64 statt 32 Spieler, um das Spiel besser vermarkten zu können. Dieser Entschei-

dung fielen aber aus Performance-Gründen etliche eigentlich geplante Fahrzeuge zum Opfer. »Ich glaube nicht, dass es mehr Spaß macht, mit 64 anstatt mit 32 Spielern maximal zu spielen«, resümiert Persson. Positiv findet er dagegen, dass EA auf eine einfachere Steuerung der Flug- und Fahrzeuge bestand. »Das ist zwar schade, aber ich denke, EA hatte Recht. Sonst wäre Battlefield 1942 wohl nicht so erfolgreich geworden.«

Doom 3 fast fertig

Mit besonderer Spannung erwarteten die Spieleentwickler die Rede von id-Chefprogrammierer John Carmack. Der hielt sich zwar mit Aussagen über neue Rendertechnologien zurück. Doch immerhin verkündete er, dass **Doom 3** fast fertig sei. Außerdem sieht Carmack für die nächsten Jahre rapide steigende Entwicklungskosten – auf bis zu 100 Millionen Dollar pro Spiel! »Wenn die Inhalte der Spiele mit den Render-Engines mithalten wollen, wird sich der Aufwand vervielfachen«, prophezeit Carmack. Kosten und Zeit könnten die Entwickler seiner Ansicht nach nur sparen, indem sie die Werkzeuge für die Entwicklung in den kommenden Jahren in einem Industriestandard vereinen.

Will Wrights Liebes-Spiel

Bei der Games Developer Conference stehen Vorträge zu Spieldesign, Programmierung oder Recht im Mittelpunkt. Witzigste Veranstaltung war das Seminar zum Thema »Game Design Challenge: The Love Story«. Will Wright (**Die Sims**), Warren Spector (**Deus Ex 2**) und Raph Koster (**Star Wars Galaxies**) sollten ihre Konzepte für ein spannendes Liebes-Spiel vorstellen. Standing Ovationen der anwesenden De-

sign-Profis erhielt Will Wright für seine originelle Lösung: Getreu dem Motto »Liebe ist Krieg« verschmolz er Elemente aus **Die Sims** mit **Battlefield 1942** und ließ verliebte Singles auf den Schlachtfeldern des Taktik-Shooters nach passenden Partnern suchen. Natürlich ist »Sim Battlefield« nur ein Jux!

XNA von Microsoft

Microsoft nutzte die Entwicklerrunde, um XNA anzukündigen. Diese Sammlung aus PC-Schnittstellen wie DirectX und Xbox-Werkzeugen wie XACT (zur Klangerzeugung) soll es Entwicklern ermöglichen, ihre Spiele effizienter und preiswerter fertig zu stellen. »Statt Zeit in eine eigene Physik-Engine zu investieren, müssen gerade kleine Teams am Spieldesign feilen«, fordert Microsofts Senior Vice President Robbie Bach. Gleichzeitig stärkt Microsoft mit der Bündelung der Stärken von PC und Xbox beide Plattformen, weil Spiele künftig mit geringerem Aufwand hin- und herkonvertiert werden können.



► GAMESTAR.DE:
zusätzliche
Infos
QUICKLINK D110

FS



Will Wright kombinierte Die Sims und Battlefield 1942 – aber nur aus Jux, im Rahmen eines Vortrags.