

## Insider-Kolumne

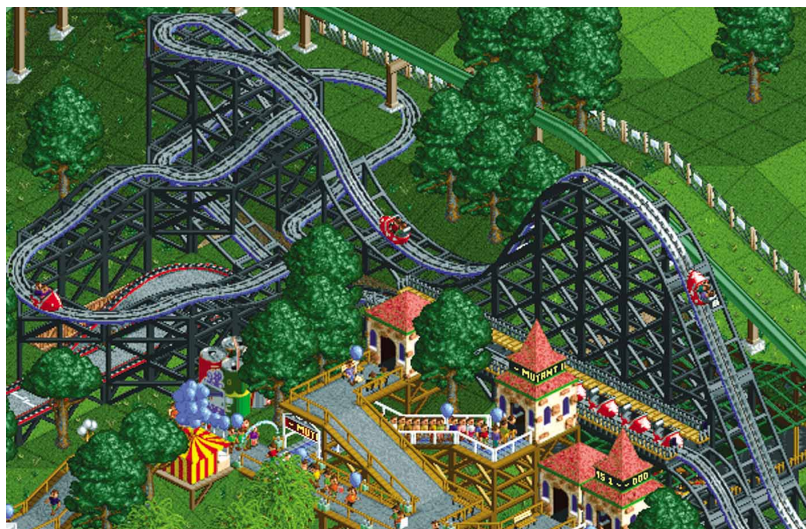
# Der PC lebt!

PopTop-Chef Phil Steinmeyer (Railroad Tycoon 2) schreibt über falsche Mythen.

**E**in alter Mann bin ich. 31 Jahre – schon ein Opa für die Spiele-Industrie, in der viele Programmierer noch nicht legal Bier trinken dürfen. Die Unerfahrenheit in der Branche bringt Wissenslücken mit sich. Viele Entwickler holen sich ihr »Insiderwissen« aus derselben Quelle wie die Spieler: Magazine und Webseiten. Harte Fakten, besonders über Verkäufe, sind teuer: Die Daten-Sammler von PC Data verlangen für ihre Zahlen 4.000 Dollar pro Jahr. Mangel an Erfahrung und Faktenwissen führt dazu, dass viele Entwickler überreagieren, wenn sich Veränderungen ankündigen. So wird aus jeder lauen Trend-Brise ein Orkan – und aus jeder Mutmaßung ein Mythos.

## Mythos 1: Der PC ist tot

Auf der letzten E3-Messe behauptete jemand, dass Videospiele fünffach höhere Verkaufszahlen als die PC-Versionen erreichen würden. Dazu kommt noch die ewige Trommelei für die Playstation 2. Ergebnis: Schon glauben viele von uns, dass der PC als Spiele-Plattform in den letzten Zügen liegt. Schöne Theorie, die Fakten sind allerdings anders: Zwar lagen die Verkäufe für Konsolenspiele 1999 bei 4,2 Milliarden Dollar, die der PC-Spiele nur bei 1,9 Milliarden. Allerdings geht ein großer Teil des Umsatzes der Konsolentitel statt an die Entwickler als Lizenzgebühr an Sony, Sega oder Nintendo: zwischen 20 und 30 Prozent. Bei den PC-Spiel-Verkäufen hingegen muss man noch die Hardware-Bündel-Geschäfte dazurechnen. Außerdem ist ein nicht unwesentlicher Teil der Videospiegelverkäufe Software für den Gameboy – und der Handheld ist sicher keine Konkurrenz zum PC.



Ein Hit auch ohne aufwändige 3D-Grafik oder grossen Hype: *Rollercoaster Tycoon*.

Ich glaube daher nicht, dass der PC als Spiele-Plattform aussterben wird. Auch wenn Xbox und PS 2 nette Geräte sind, im Grunde kann man damit nichts anderes machen als mit einer Playstation 1 oder einem N64: relativ einfache Renn-, Kampf- und Sportspiele auf dem Fernseher zocken. Die Variabilität des PC bleibt unerreich.

*Anmerkung der Redaktion: Phil bezieht sich auf amerikanische Zahlen.*

*In Deutschland ist das Verhältnis umgekehrt: 1,43 Milliarden Mark Umsatz mit PC-Spielen gegen 1,06 Milliarden bei Videospielen (Quelle: VUD).*

## Mythos 2: Beste 3D-Engine = bestverkauftes Spiel

In den letzten Jahren versuchten die Entwickler wie besessen, bessere 3D-Engines zu machen. Der Hauptgrund dafür ist meiner Meinung nach, dass jeder Programmierer John Carmack vergöttert. Der hat seinerzeit für *Doom* eine richtungsweisende Engine entwickelt, ein simples Spiel draufgepropft und massenhaft verkauft. Das hat ihm einiges eingebracht: Ruhm, Geld, einen Ferrari-Fuhrpark und eine Titelstory im Magazin Wired.

Ich respektiere Carmacks Talent, aber die Entwickler sollten sich darauf konzentrieren, gute Spiele zu machen, statt Carmacks Technologie übertrumpfen

»Alle Programmierer wollen sein wie John Carmack.«

zu wollen. Schauen wir uns einige Titel an, die stark auf Technik statt Spielbarkeit gesetzt haben: *Messiah* – Flop, *Trespasser* – Flop, *Warzone 2100* – Flop. Selbst Carmacks *Quake 3* hat die Charts schnell wieder verlassen. Im Vergleich dazu die vier Top-Seller: *Diablo 2*, *Die Sims*, *Age of Empires 2* und *Rollercoaster Tycoon* – alles gut gemachte Spiele ohne 3D-Grafik. Trotzdem wollen alle jungen Programmierer viel lieber Carmack als Will Wright (*Die Sims*) sein.

## Mythos 3: Hype = gute Verkäufe

Es gibt den weit verbreiteten Glauben, dass gehypte Spiele sich besser verkaufen. *Daikatana* und *Ultima 9* haben gezeigt, dass diese Annahme falsch ist. Das heißt nicht, Hype wäre nicht wichtig – Lowbudget-Spiele wie *Combat Mission* werden trotz ihrer Qualität meist übersehen. Dennoch ist der Medien-Wirbel nur eines von vielen Elementen, die den Erfolg ausmachen. Vor allen Dingen muss das Programm gut sein! Qualität generiert gute Tests und Mund-zu-Mund-Propaganda. *Quake 3* wurde groß als der ultimative Ego-Shooter angekündigt, aber Fans und Kritiker hielten *Unreal Tournament* für das bessere Spiel. Trotz Engine-Hype und zahlreichen treuen Carmack-Fans hat sich *UT* folgerichtig besser verkauft. Phil Steinmeyer/ GUN

Phil Steinmeyer ist Chefdesigner bei Pop Top Software.

