



Game Developer Conference

DAS G STEHT FÜR RESPEKT

Graeme Devine

GDC

Was bringt Michael Graf von der GDC zurück?
Eine Erkältung – und eine neue Perspektive.



Der Autor

Michael Graf betreut bei GameStar die Kolumnen und Reports. Hin und wieder testet er auch Spiele, etwa Fallout 4 und The Witcher 3. Programmchen für zwischendurch eben. Ähem. Derzeit experimentiert er zudem mit Skyrim-Mods. Davon gibt's ja inzwischen über 40.000!

Obwohl ich seit gefühlten 100 Jahren (okay, es sind zwölf) bei GameStar bin, war ich dieses Jahr erstmals auf der Games Developers Conference, kurz GDC, in San Francisco. Die weltgrößte Entwicklermesse hat mir – neben vielen spannenden Vorträgen und Gesprächen – vor allem eines beschert: großen Respekt vor Designern. Was ich damit meine? Okay, wer kennt den Monolog des Kritikers aus Ratatouille? Also nicht dem Gemüsegericht, sondern dem Pixar-Film – wer sein Essen sprechen hört, sollte dringend professionelle Hilfe suchen. Darin gesteht der gefürchtete Restauranttester Anton Ego, dass die Arbeit eines Kritikers eigentlich ganz leicht ist – weil man über die Werke anderer urteilt, manchmal vernichtend, ohne selbst etwas zu riskieren. Das Negative liegt uns oft näher als das Lob. Was im Grunde okay ist. Natürlich darf man sagen, dass das Interface von Fallout 4 fingerunfreundlich, die Story von The Division dünn wie Butterbrot Papier und die Charakterentwicklung von The Witcher 3 (zumindest für mich) unbefriedigend ist. Ohne Kritik kann

sich niemand verbessern, und darum geht's uns ja allen: (noch) bessere Spiele. Dabei kann es aber helfen, nicht nur das Negative zu zerlegen, sondern auch das Positive zu loben.

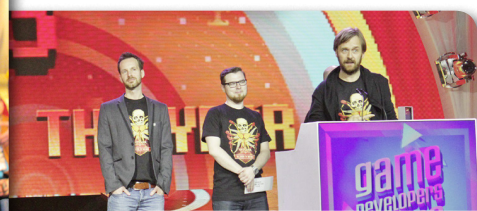
Bemerkenswert ist nämlich, wie viel Hirnschmalz in den Dingen steckt, die funktionieren. Und wie wenig man normalerweise darüber nachdenkt. Selbst hinter den unscheinbarsten Details kann ein komplexer Designprozess stehen, eine akribische Planung, eine knallharte Herausforderung für Programmierer, Animatoren & Co. Fehler, die geschehen sind, sieht man auf den ersten Blick. Fehler, die vermieden wurden, bemerkt man hingegen nie. Nur ein Beispiel: Bei seinem Virtual-Reality-Shooter Bullet Train – einer simpel-flotten Schießbude – hat sich Epic das Hirn zermartert über die richtige Waffenhaltung und Kugelgeschwindigkeit. Merkt man das? Nein, das Roboterholzen funktioniert, fühlt sich aber nicht besonders an, zumindest nicht in Bezug auf Waffenhaltung und Kugelphysik. Merken würde man nur, wenn's anders wäre, hakelig, unrund. Die GDC hat mir also nicht nur eine Erkältung beschert (Klimaanlagen!), sondern auch eine etwas andere Perspektive auf die Arbeit vieler Spieleentwickler.

Hätte ich nie gedacht

Denn die Messe, eine Großveranstaltung mit zahlreichen Vortragsräumen und zwei Ausstellungshallen voller Hard- und Software, macht sichtbar, was hinter den Kulissen passiert, und wie schlaue Menschen sind, die es ermöglichen. Ich konnte mir selbst nur einen



Wie immer hochmotiviert: unser GDC-Team, bestehend aus Michael und Sebastian.



The Witcher 3 gewann bei den traditionellen GDC-Awards den Preis für das Spiel des Jahres, der CD-Projekt-Mitgründer Macin Iwinski bedankt sich.



Die GDC feierte heuer ihren 30. Geburtstag und lockte insgesamt 27.000 Menschen an – so viele wie nie zuvor.



Selbst hinter simplen Shootern wie Bullet Train stecken komplexe Überlegungen.



Bruchteil der Vorträge anhören – viele fanden gleichzeitig statt, und Klontanks sind immer noch nicht marktreif. Doch selbst das reicht, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie viel in dieser Branche nachgedacht wird. Nicht nur über Vermarktung und Geschäftsmodelle, sondern über die kleinsten Details. Da präsentieren Marktforscher Excel-Formeln, mit denen sich selbst aus kleinen Testgruppen sinnvolle Erkenntnisse errechnen lassen. Da zeigen Leveldesigner (in diesem Fall die von Fallout 4) neue Ideen für den Aufbau von Editoren, da wird viel über Spieler-motivation und Spiele für unterschiedliche Altersgruppen gesprochen, und der ehemalige Blizzard-Mann David Brevik verrät, was junge Teams aus seinen Fehlern beim ersten Diablo lernen können (»Laut Vertrag bekamen wir 300.000 Dollar. Für drei Jahre Arbeit mit 15 Mann. Was habe ich mir dabei gedacht?«).

Da erzählt ein Designer von Evolve zum Thema »Meine größten KI-Katastrophen«, wie er fast seine Kollegen erwürgt hätte. Kurz vor Release habe er sich gewundert, dass computergesteuerte Monster an manchen Engstellen festhängen. Das sei vorher nicht so gewesen. Die (stark vereinfachte) Erklärung: Ein Jahr (!) zuvor haben seine Kollegen bestimmte Formeln der Levelgeometrie geändert, aber vergessen, der KI-Abteilung Bescheid zu sagen. Was letztlich die Wegfindung zerschoss und dazu führte, dass die Designer unter enormem Zeitdruck eine Lösung suchen mussten. Die fanden sie auch, aber nicht für alle Stellen. Deshalb gibt es in Evolve nun ein paar unsichtbare Mauern, an denen die KI nicht vorbeikommt. Die Witcher-3-Entwickler wiederum enthüllen, wie sie mit einem vergleichsweise kleinen Team rund 1.400 filmhafte Dialoge basteln konnten, in denen die Charaktere nicht wie in The Witcher 2 stocksteif herumstehen, sondern sich bewegen und gestikulieren. Ebenfalls vereinfacht gesagt: Weil

man im Dialogeditor nur die Stimmung der Charaktere (wütend etc.) angeben muss, damit der Editor automatisch zufällige, passende Animationen und Gesten einfüllt. Das Ganze wird mehrfach ausgewürfelt, bis das Ergebnis dem Designer gefällt, am Schluss wird poliert, fertig. Was für ein cleveres Tool!

Spiele sind schwierig!

All das hat mir nicht nur Artikelideen beschert, sondern auch eine neue Perspektive. Und nein, ich war auch bisher niemand, der behauptet hat, es sei einfach, Spiele zu entwickeln – ich bekomme ja schon Kopfweg, wenn ich Codezeilen nur anschau. Außerdem habe ich lange genug – Achtung: schamlose Eigenwerbung! – unser Entwicklermagazin Making Games gelesen, um zu wissen, worüber sich Designer den Kopf zerbrechen. Ich weiß, wie viele Überstunden viele von ihnen schieben, wie viel Herzblut sie in ihre Spiele stecken. Das alles in Vorträgen und persönlichen Gesprächen zu hören, ist aber noch mal etwas Anderes. Vor allem, weil auf der GDC der sonst übliche Puffer fehlt: das Marketing. Die Entwickler reden frei von der Leber weg, weil sie mir nichts verkaufen müssen. Ihre Spiele sind fertig, die meisten blicken zurück. Ein Designer (der anonym bleiben soll) seufzt gar, wie schlecht er die Steuerung seines eigenen Spiels findet. Das möchte ich mal auf einem Presse-Event erleben.

Auf der GDC herrscht eine entspannte Atomsphäre; es ist eine Messe, auf der junge Designer von alten lernen, aber auch eine, die Platz bietet für Gedankenspiele und neue, wirre Ideen. Was es alleine an bizarrem Virtual-Reality-Zubehör gibt, etwa ein Gebläse, das Spielern Wind vorgaukelt. Nicht alle dieser Ideen werden zünden (etwa das Gebläse, das Spielern Wind vorgaukelt), aber es macht Spaß, zu sehen, wie experimentierfreudig diese Branche immer noch ist. Und wie Anton Ego aus Ratatouille noch sagt: Die wahre Herausforderung für einen Kritiker besteht darin, das Neue zu entdecken und gegen Skepsis zu verteidigen – denn Neues hat es in den Augen der Mitmenschen meist schwer. Wer wissen will, was das in der Praxis bedeutet, muss nur mal mit dem Kollegen Stange über Virtual Reality sprechen. Oder umblättern und seinen Artikel lesen. ★



Bild: GDC

David Brevik erzählt von der Entstehungsgeschichte des ersten Diablo.

Auf den Gängen herrscht reges Treiben, die Stimmung ist dennoch entspannt. Vor allem verglichen mit der lauten und stickigen E3 in Los Angeles.



In den Ausstellungshallen gibt es nicht nur Software zu sehen, sondern auch kuriose Hardware wie einen Kurbel-Controller (rechts).



Bild: GDC



Bild: GDC

Inspirierende Gedankenspiele: Bei der jährlichen »Game Design Challenge« sollen sich die eingeladenen Designer diesmal ein Spiel ausdenken, das man 30 Jahre lang spielen kann. Nina Freeman von Fullbright Games (Gone Home) entwirft eine interaktive Seifenoper, deren »Spieler« über den weiteren Verlauf der Handlung abstimmen. »Meine Mutter schaut sowas ja auch jahrzehntelang im Fernsehen«, sagt sie.