## Minecon 2016

# WER WEINT, KOMMT REIN

**Die Minecon 2016 ist keine Spielemesse, wie man sie aus Los Angeles oder Köln kennt. Sie ist ein Familienfest – mit 14.000 Gästen.** Von Markus Schwerdtel

Gratis Profitipp für alle, die irgendwann mal zur Minecon fahren wollen: Nintendo 3DS, Spielkarten oder ein dickes Buch mitbringen. Denn in den langen, langen Warteschlangen vor der Eröffnungsveranstaltung, der Samstagabend-Show oder der Merchandise-Shop-Eröffnung am zweiten Messetag kann man jede Ablenkung gut gebrauchen. Ist man aber erst mal drin, gibt's genug zu tun. Vorträge, Shows, Paneldiskussionen, Fragestunden, Wettbewerbe und nicht zuletzt Verkaufsstände bietet das Programm. Wir haben mit rund 14.000 Minecraft-Fans die Minecon 2016 im Anaheim Convention Center (gleich um die Ecke von Disneyland) besucht und dabei jede Menge erlebt.

**Kinderüberraschung**

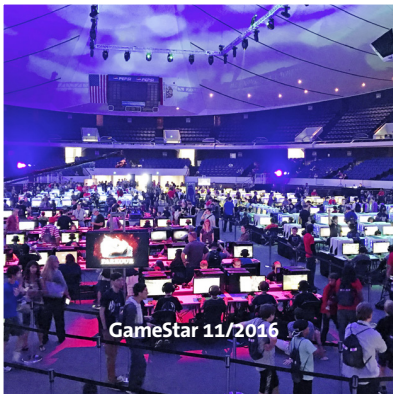
Die E3 ist eine Spielebranchen-Veranstaltung, die Besucher sind zu 80 Prozent männlich und zu 99 Prozent erwachsen. Die Gamescom ist eine öffentliche Messe, und auch wenn hier noch immer die jungen Männer im Publikum überwiegen, trauen sich doch immer mehr Frauen und Familien nach Köln. Die Minecon dagegen ist eindeutig eine Familienveranstaltung. Nahezu jeder Erwachsene hat Nachwuchs dabei, als kinderloser Mann ist man eine Ausnahme. Man trifft jede Menge Familien, Großeltern mit ihren Enkeln. Oder Väter, die für ein Vater-Sohn-Wochenende angereist sind – und die oft genug auch selber Minecraft spielen.

Beim Warten auf die Show am Samstagabend kommen wir zum Beispiel mit John und Corey ins Gespräch, die mit ihren 7-jährigen Söhnen da sind. »Wir waren gestern in Disneyland und wollten eigentlich heute heimfahren«, erzählt John. »Aber dann haben wir zufällig gesehen, dass hier die Minecon ist, und haben einfach noch ein paar Tage drangehängt. Meine Frau freut sich.« Und wie sind die vier Spontanbesucher noch an Tickets gekommen? Schließlich waren die 14.000 Minecon-Karten angeblich innerhalb von sechs Minuten ausverkauft. John lacht: »Unsere Jungs haben vor dem Ticketschalter fürchterlich herzerweichend geweint, da hat uns die nette Lady noch reingelassen.« Man stelle sich das auf der Gamescom vor.

**John Carmack? Langweilig!**

Der hohe Kinderanteil macht sich im Messealltag bemerkbar. Im extrem spannenden Vortrag von John Carmack und Saxs Persson über die Schwierigkeiten bei der Entwicklung von Minecraft VR sitzen vielleicht 1.000 Zuhörer, allesamt reiferen Alters und eher ohne Kinder. Denn während wir interessiert Carmacks Worten lauschen, zeigen in der Halle nebenan die Youtuberinnen StacyPlays und Sqaishey dem jungen Publikum, wie sie Minecraft für ihre Videos nutzen – das ist natürlich viel, viel spannender für die Youngsters.

Ein Glück, dass das Konferenzprogramm in dieser Hinsicht sehr ausgewogen und auf unterschiedliche Interessen abgestimmt ist. Die jungen Besucher freuen sich, ihre Youtube-Idole wie Stampy, Squid, OMGChad, Squaishey und viele andere endlich mal live zu sehen, und stellen sich – mal wieder – in endlos lange Schlangen, um mit ihren Stars ein Selfie zu machen. »Ernsthafte« Minecraft-Spieler besuchen vielleicht lieber Tutorials zum Thema Command Blocks, Rube-Goldberg-Maschinen oder Diskussionen über Community Management auf kleinen Servern. Und wer es gern Meta mag, gibt sich Vorträge über Minecraft in Schulen, Krankenhäusern oder in der Stadtplanung. Das Niveau der Vorträge ist dabei durchweg hoch. Logisch, hier referieren Experten vor Fans. Langweilig wird es auf jeden Fall nie, zumal immer fünf Vorträge gleichzeitig stattfinden – volles Programm also.

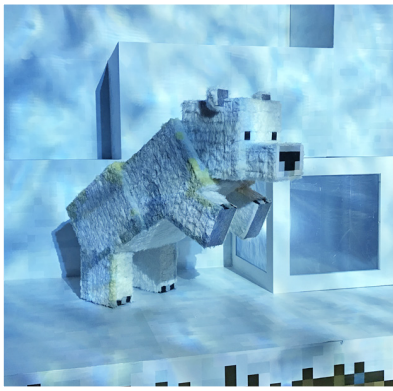


**Echte Biome**

Neben den Vortragsräumen gibt es auch eine kleine Ausstellungsfläche (etwa halb so groß wie eine der Gamescom-Hallen). Die beherbergt zum Beispiel eine kleine Indie-Area mit den Lieblings-Indiespielen der Mojang-Mitarbeiter. Lego hat eine Riesenwanne mit Teilen aufgestellt, mit denen man einen Wettbewerbsbeitrag basteln kann. Und natürlich eine Anspielzone mit allen möglichen Hardware-Plattformen, auf denen Minecraft läuft. An rund 50 Stationen gibt's sogar Minecraft VR auf Oculus und Gear VR. Dabei laufen die Entwickler eifrig zwischen den Spielenden herum und fragen nach ihrer Meinung – sie nutzen die Minecon als Riesen-Fokusgruppe, um weiter an der VR-Version zu schrauben. Beliebt bei den Kindern sind vor allem die in Lebensgröße nachgebauten Biome, etwa ein begehbarer kleiner Wald oder eine Eishöhle. Und zugegeben, vielleicht hatten wir auch als Erwachsene ein bisschen Spaß beim Erkunden der Klotzwelten.

**Wettkampf mit deiner Mudder**

Normalerweise finden in der Arena des Anaheim Convention Centres Sportevents statt, während der Minecon 2016 sponsort dagegen Twitch die sogenannte Tournament Zone. In den Minecraft-Minispielen Parkour, Build Battle, Walls und Sky Wars können sich die Besucher miteinander messen, es stehen aber auch Schaukämpfe mit Youtubern und Entwicklern auf dem Programm. Zu gewinnen gibt es zwar kein Preisgeld, dafür aber etliche Xbox-Konsolen. Wir erinnern uns: Minecraft gehört seit einiger Zeit Microsoft. Apropos Wettbewerb: Mit dem Costume Contest gibt es gleich am ersten Tag eines der Highlights der Minecon 2016. Dabei geben sich die Minecraft-Cosplayer unfassbare Mühe, von klassischen Creeper-Kostümen über Tiere (Wölfe, Hühner, Schafe etc.) bis hin zu aufwändigen Enderdrachen mit LED-Lichteffekten ist alles vertreten. Und wieder sind es jede Menge Kinder, die sich verkleiden, oft auch als Charaktere aus dem Telltale-Adventure Minecraft: Story Mode. Schade nur, dass der Wettbewerb mit einer Stunde viel zu kurz angesetzt war, die letzten der über 50 Teilnehmer wurden von den lustigen Moderatoren zu schnell über die Bühne gescheucht. Auf die Standardfrage, wer denn das Kostüm gebastelt hat, war übrigens die häufigste Antwort: »My Mom.« Was einmal mehr zeigt: Minecraft ist ein Familienhobby, und die Minecon ist das Fest dazu. ★



## Interview

# DIE ZUKUNFT VON MINECRAFT

**Wir haben uns währen der Minecon 2016 mit den Köpfen hinter dem Phänomen Minecraft unterhalten um herauszufinden, was auf uns zu kommt.** Von Markus Schwerdtel

**Matt Booty**
Corporate Vice President Minecraft Team, Microsoft Studios

**Saxs Persson**
Studio Manager, Microsoft Studios

**Jonas Martensson**
CEO, Mojang AB

**GameStar: Wird Minecraft VR in Zukunft die normale Version ersetzen?**
**Saxs Persson:** Nein, das natürlich nicht. Ich stelle mir das eher so vor wie bei Kino und DVD, wo man ja auch den gleichen Inhalt auf unterschiedliche Weisen konsumiert. VR ist eine sehr intensive Erfahrung, das wird das normale Minecraft nicht komplett ersetzen. Aber VR ist jetzt ein integraler Bestandteil des Spiels. Bei allem, was wir jetzt machen, denken wir VR mit. Wir überlegen bei jedem Feature, wie wir es in VR umsetzen. Konkret arbeiten wir gerade an 3D-Eingabe, zum Beispiel mit den Oculus Touch Controllern.

**Was ist mir VR für die Konsolenversionen? PlayStation VR steht vor der Tür!**
**Saxs Persson:** Da ist es ähnlich wie mit HTC Vive, das ja auch schon draußen und recht erfolgreich ist. Wir sind ein kleines Team und versuchen erst mal, VR auf einer Plattform – Oculus – vernünftig hinzubekommen. Es gibt immer noch jede Menge Kleinigkeiten, die wir lösen müssen. Und dann denken wir über weitere Versionen nach.

**Dann arbeitet ihr ja bestimmt schon an einer Fassung für Nintendo NX?**
**Matt Booty:** Nicht blinzeln jetzt! Nein, ganz ehrlich, wir sind wirklich ein kleines Team im Vergleich zu den Mannschaften, die an irgendwelchen AAA-Spielen arbeiten. Das heißt, wir machen Sachen eher seriell hintereinander und nicht parallel. Aber natürlich haben wir seit der Wii-U-Version sehr gute Beziehungen zu Nintendo. Und soweit es unsere Kapazitäten zulassen, werden wir die auch weiter pflegen.

**Minecraft wird immer komplexer, der Einstieg immer schwieriger. Habt ihr keine Angst, so potenzielle Spieler zu verschrecken?**
**Saxs Persson:** Ja, natürlich denken wir darüber ständig nach. Aber wenn man mal drauf achtet: Die erste Stunde im Spiel ist immer gleich. Man entscheidet sozusagen selber, wann und wie viel Komplexität man sich antun möchte. Die Spieler gehen da in total unterschiedliche Richtungen. Redstone ist ein gutes Beispiel. Das ist eine simple Mechanik für Türschalter und dergleichen mehr. Aber so vielseitig einsetzbar, dass man auch Minicomputer damit bauen kann – sofern man denn möchte.

**Minecraft ist eine mächtige Marke geworden, trotzdem gibt es mit Story Mode von Telltale erst ein Spinoff. Kommt mehr?**
**Jonas Martensson:** Oh, Angebote hätten wir genug! Nein, ohne Quatsch. Das ist eine Diskussion, die wir oft führen, und sie passt zu dem, worüber wir schon vorher gesprochen haben: Wir machen Sachen gerne richtig und nehmen uns dann auch die Zeit. Das ist eben gerade für eine Marke wie Minecraft extrem wichtig. Die Zusammenarbeit mit Telltale war zum Beispiel so etwas, da wussten wir schon sehr früh, dass das klappen wird. Was aber garantiert nicht passieren wird, sind fünf Comics, drei Spinoff-Spiele und zwei Bücher innerhalb eines Jahres.

**Dazu passt die Frage: Was ist mit einem Minecraft 2?**
**Jonas Martensson:** Hey, die Frage habe ich ja noch nie gehört! [lacht] Die Antwort ist aber erst mal: Nein, wird es nicht geben. Beziehungsweise: Fragt uns doch in zehn Jahren noch mal. Minecraft entwickelt sich immer weiter, da ergibt ein »offizieller« zweiter Teil einfach keinen Sinn.

**Keine Spinoffs, kein Minecraft 2 – ist das ein schlaues Geschäftsmodell? Wer vor fünf Jahren seine zehn Euro bezahlt hat, der bringt euch heute kein Geld mehr ein.**
**Jonas Martensson:** Ja nun, wir haben ja durch die Realms-Server schon so eine Art Abo-Modell. Aber das haben wir ehrlich gesagt weniger aufs Geldverdienen getrimmt, sondern einfach gemacht, weil unsere Spieler eine konsistente »Heimat« haben wollten. Aber auf keinen Fall denken wir über irgendwelche Free2Play-Elemente nach!

**Matt Booty:** Ganz ehrlich, das mit dem »vor fünf Jahren bezahlt und immer noch spielen«, das ist vielleicht das Wichtigste für uns überhaupt. Es ist bei uns wie bei anderen Entertainmentmarken, die 20, 30 Jahre oder länger überleben wollen: Unsere Entscheidungen – ob wir einen Film machen, T-Shirts, was auch immer – müssen immer sicherstellen, dass wir den langfristigen Erfolg nicht gefährden. Jetzt plötzlich noch mal Geld zu verlangen oder auf ein Abo-Modell umzustellen, wäre so eine gefährliche Entscheidung. Ein großer Teil der Diskussionen im Team dreht sich – neben tatsächlichen Gamedesign-Fragen – um »machen oder nicht machen«. Es darf einfach nicht passieren, dass wir in fünf Jahren auf eine Entscheidung zurückblicken und sagen müssen: »Das war der Anfang vom Ende.«

**Wenn ihr in die Zukunft schaut, spielen wir in 20 Jahren noch Minecraft?**
**Jonas Martensson:** Ja, wir spielen es noch. Aber es wird natürlich anders sein, auch wenn wir immer versuchen werden, diese besondere erste Spielstunde gleich zu gestalten. Wir hoffen natürlich, dass wir es schaffen, weiterhin so innovativ zu bleiben.

**Gibt es denn so etwas wie einen strategischen Plan, irgendwo in einer Schublade?**
**Saxs Persson:** Sagen wir es mal so, die nächsten sechs Monate sind noch ziemlich gut planbar. Aber spätestens bei 18 Monaten wird es extrem schwammig. Nein, es gibt keinen langfristigen Plan.
**Matt Booty:** Das hat aber auch einen guten Grund: die Spieler! Wir haben das Glück, diese unglaublich engagierte Community zu haben, die immer wieder neue Ideen liefert. Heute morgen zum Beispiel hat Jens Bergensten in seinem Vortrag ständig gesagt: »Das war ein Fan-Vorschlag via Twitter.« Eigentlich müsste man zur Zukunft von Minecraft in Wahrheit die Spielerschaft befragen, denn die bestimmt tatsächlich und ganz konkret mit, was ins Spiel kommt. ★