

Reboot Develop 2018

# KÖNIGSMUND LOCKT SPIELEMACHER

**Ob Obsidian Entertainment oder Platinum Games, Tim Schafer oder Patrice Desilets: Die fünfte Reboot-Entwicklerkonferenz war reich an illustren Teilnehmern, die zwar in Dubrovnik aus dem Nähkästchen plauderten, sich aber kaum in die Karten blicken ließen.**

Von Stephan Freundorfer

Es sind keine kleinen Brötchen, die Damir Durovic mit seiner Entwicklerkonferenz Reboot Develop 2018 backen will – das wird dem Besucher bereits bei der Eröffnungszeremonie klar. Ein 25-köpfiges Orchester schmettert wohlbekannte Star-Wars-Melodien, anschließend hält der umtriebige Kroat eine kurze Rede und präsentiert ambitionierte Pläne. Zur Konferenz-Marke Reboot gehören bereits ein Spieleheft und eine Games-Messe in Zagreb, 2019 soll eine Entwicklerkonferenz in Kanada dazukommen. Auch die Veranstaltung im Sheraton-Hotelkomplex südlich der Hafenstadt Dubrovnik will er kommendes Jahr noch umfangreicher machen und um einen Ausbildungs-Event erweitern. Und als Nachweis internationaler Bedeutsamkeit wird der Reboot-Auftakt sogar mit einer Enthüllung abgeschlossen. Croteam kündigt den Ego-Shooter Serious Sam 4: Planet Badass an. Der arg kurze Teaser allerdings endet mit einem lapidaren »Wir sehen uns auf der E3 2018«.

Es wird noch weitere Ankündigungen dieser Art geben in den drei Reboot-Tagen, mehr als Mini-Appetithäppchen sind sie aber nie. Bei einem Vortrag mit dem Titel »Die Action Richtung Zukunft bringen« bestätigen Atsushi Inaba und Hideki Kamiya von Platinum Games zwar, dass sie an einem ganz neuen, supertollen Titel arbeiten. Mehr als Plattitüden (»Das Team steht voll hinter dem Projekt«) liefern sie aber nicht. Zumindest erfährt der Zuhörer aber, dass ihre Klassiker wie Devil May Cry oder Bayonetta ordentlich Kasse gemacht hätten. Und dass man Nintendo immer noch überreden will, eine Switch-Version des ebenso schrägen wie erfolglosen Wii-U-Actionspiels The Wonderful 101 zu bringen. Auch die finnischen Entwickler Housemarque haben was Neues im Gepäck: Nach zwei Jahren Arbeit kündigen die Macher von Baller-Action wie Super Stardust oder Resogun (beide PS4) ihren Titel Stormdivers an – mit einer nichtssagenden, 20 Sekunden langen Kamerafahrt durch einen nebligen Polygonwald und dem Hinweis, bei dem Titel »machen wir uns unsere zentralen Stärken zunutze«. Etwas überraschend, wo man doch die halbe Stunde zuvor noch davon faselte, dass Action für Housemarque tot sei.

## Geschichts- und geschichtenträchtig

Dass viele namhafte Entwickler gerne zur Reboot kommen, obwohl sie die Veranstal-

Auftakt mit Stil: Ein Orchester eröffnet die Reboot-Konferenz mit »Star Wars«-Klängen – passend zum Selbstverständnis des Veranstalters und der nahen Hafenstadt Dubrovnik.



Dank preisgünstiger Komplettpakete können sich zahlreiche Indies den Besuch der Konferenz und die dreitägige Präsentation ihrer Werke leisten.



tung nicht ausgiebig für Eigen-PR nutzen können oder wollen, hat mehrere Gründe. Ein nicht zu unterschätzender: Dubrovnik ist für die Kreativarbeiter aus England, Kanada, USA oder Japan ein begehrliches Ziel. Schließlich hat Hollywood die Altstadt für sich entdeckt, als Kulisse für »Game of Thrones« oder den jüngsten »Star Wars«-Film. Und viele Sprecher sind wohl auch inspiriert von der direkten Atmosphäre und dem wissbegierigen, internationalen und vielfältigen Publikum aus allen Bereichen der Spieleindustrie – von Design über Programmierung bis Marketing, von jungem Indie-Einzelkämpfer bis zu erfahrenen Führungspersonlichkeiten wie Obsidian-Spieldirektor Josh Sawyer (Pillars of Eternity 2) oder dem Ex-Ubi-Mann Patrice Desilets (Assassin's Creed). Als Mitgründer von Panache Digital Games hat der Franko-kanadier bei seinem amüsanten Vortrag übrigens nicht nur ein paar schöne, wenn auch



Serious Sam 4 und Stormdivers werden auf der Reboot zwar enthüllt, mehr als plumpe Teaser gibt es aber erst auf der E3.



Patrice Desilets philosophiert gut gelaunt über den Menschen und die Arbeit im Spielestudio, bevor er ein paar Szenen aus seinem kommenden Werk *Ancestors* zeigt.



Die Reboot-Konferenz lockt auch japanische Spielestars erfolgreich nach Kroatien: Hier auf der Bühne Atsushi Inaba und Hideki Kamiya von Platinum Games.

seichte Tipps für einen harmonischen Studioalltag auf Lager. In seiner Eigenschaft als Kreativchef bei der Entwicklung von *Ancestors: The Humankind Odyssey* gewährt er dem Publikum auch einen kleinen, diskreten Einblick in eine Pre-Alpha-Version. Als 3D-Action-Adventure erzählt *Ancestors* unser aller Entwicklungsgeschichte, die sich offensichtlich mit dem täglichen Überlebenskampf im Dschungel und der Jahrtausende dauernden Geschichte der Entstehung der Menschheit beschäftigt.

Auch wenn die Reboot-Entwicklerkonferenz nur wenig echte Spieleneuheiten produziert, so gibt sie doch einen facettenreichen Einblick in die Branche, lässt etliche namhafte Protagonisten persönlicher werden als gewohnt und bietet vor allem auch Indies aus aller Welt eine Bühne. Die machen sich im Foyer und Konferenzbereich des Sheraton drei Tage lang mit ihrer Hardware breit, präsentieren unablässig und enthusiastisch die Ergebnisse oft jahrelanger Einsiedelei. Welche Titel es uns auf der Reboot besonders angetan haben, erzählen wir im Kasten. ★



## Die Indie-Highlights der Reboot

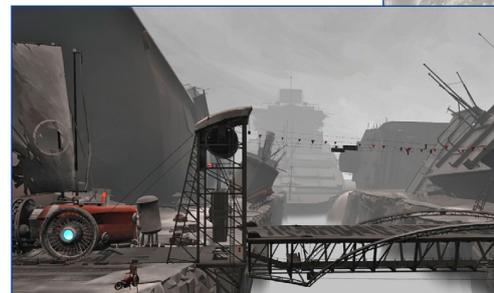
### Lost Words

Terry Pratchetts Tochter Rhianna schrieb bereits für *Tomb Raider* oder *Mirror's Edge* und liefert auch für *Lost Words* der englischen Entwickler *Sketchbook Games* die Story. Und dieser kommt eine buchstäblich grundlegende Rolle im Spiel zu. Mit einem Mädchen hüpfet der Spieler nämlich durch deren Tagebuch, nutzt Sätze und Wörter als Plattformelemente oder zur Lösung von Puzzles. Neben der Buch-existiert noch eine klassischere Hüpfspielwelt, in der ebenfalls Wörter zum Einsatz kommen.



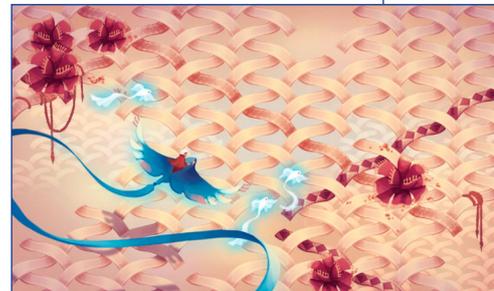
### Far: Lone Sails

Die Schweizer Entwickler *Okomotive* nennen ihr bereits im Mai für PC erscheinendes Werk ein »Vehikel-Abenteuerspiel«. In einer Post-Apokalypse-Welt durchquert der Spieler in seinem großen Vehikel ein ausgetrocknetes Meer, kommt dabei an düsteren Resten menschlicher Zivilisation vorbei und versucht durch Finden von Ressourcen sein Gefährt immer weiter voranzutreiben. *Far: Lone Sails* ist ebenso ungewöhnlich wie stimmungsvoll, woran nicht zuletzt der fesselnde Soundtrack gehörig Anteil hat.



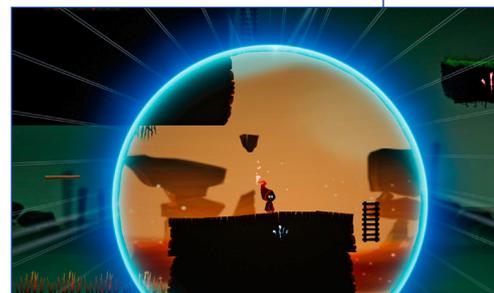
### Weaving Tides

Ein junges österreichisches Team, das mit der märchenhaften Waldexkursion *Niva* bereits ein Indie-Projekt erfolgreich an den Start gebracht hat, setzt in *Weaving Tides* auf eine einzigartige Welt aus Stoff sowie eine ungewöhnliche Mechanik. Der Spieler sitzt als Knabe auf einer Kreatur, die an eine Mischung aus Rochen und Drache erinnert und die einen endlosen Schweif besitzt. Durch geschickten Flug ober- und unterhalb der gewobenen Landschaft werden Löcher gestopft, Gegner lassen sich durch Umkreisen fesseln.



### Unbound: Worlds Apart

Die Alien Pixel Studios aus Bukarest haben sich für ihr Plattform-Abenteuer von Titeln wie *Braid* und *Limbo* inspirieren lassen. Protagonist ist der kleine Zauberer Soli, der von links nach rechts durch Welten wandert und auf Knopfdruck ein kreisförmiges Portal um sich erschaffen kann. In dem Portalbereich herrscht eine alternative Realität, in der beispielsweise die Architektur der Welt verändert ist (also neue Plattformen erscheinen oder Hindernisse verschwinden) oder die physikalischen Gesetze auf den Kopf gestellt sind.



### Saint Kotar

Heimspiel für *Tanais Games*: Das kroatische Entwicklerstudio schickt in seinem Psychohorror-Abenteuer *Saint Kotar* gleich drei Protagonisten in das namensgebende Städtchen irgendwo in einer gottverlassenen Gegend des Balkanlandes. Sonderbare Dinge geschehen dort, es geht um Teufelsanbetung, Hexerei und Mord in düsterer Kulisse. Zwischen den Charakteren lässt sich wechseln, die Mechanik ist klassisches 2,5D-Point&Click. Noch im Frühjahr soll es eine Demo und eine Kickstarter-Kampagne geben.



### Colossus Down

Nach dem schräg-schwarzhumorigen Abenteuer *Agatha Knife*, in dem ein kleines Mädchen durch die Erfindung einer neuen Religion ihre Liebe zu Tieren und deren Fleisch in Einklang bringen musste, schicken *Mango Protocol* aus Barcelona ein weiteres siebenjähriges Mädchen in ein durchgeknalltes Szenario. In *Colossus Down* geht es um die kleine Nika, die sich einen dicken Mech zusammenschraubt, um alles umzunieten, was sie nicht cool findet. Die Entwickler sprechen von »Castle Crashers meets Bastion«.

