

GAME FACE

Kulturelles Computer- und Videospiele Entwicklermagazin

SONDERAUSGABE 2004 | NO.1



GC / GDC SPECIAL

SILVER STYLE / THE FALL

STRANDIMPRESSIONEN

MEDIENWOCHE

FUTURE LAB

**GC GDC
SONDERHEFT**

TEXT: JASON DELLA ROCCA + H. U. A. FERNANDEZ

Repräsentierend für die vielen ausländischen Gäste bei der GCDC haben wir zwei herausgegriffen und um Statements zur Veranstaltung gebeten:

"The International Game Developers Association is focused on building a global community of game developers. Germany has always had a strong presence in the PC game scene and are continuing to expand their creative reach. It is only natural that the IGDA helps to set up local developer communities via our chapter program. With over 80 such chapters worldwide, the chapters in Frankfurt am Main, Hamburg and soon in Berlin, will help German developers connect with their peers worldwide, as well as next door.

Despite the extremely technical nature of developing games, there is a inherent human side to the creative process. Having a strong social/personal network is a critical part of maintaining a healthy game industry. The GCDC event is an important part of this, allowing developers to share ideas and learn from each other. I was honored with the invitation to come speak with German developers."

Jason Della Rocca (IGDA)

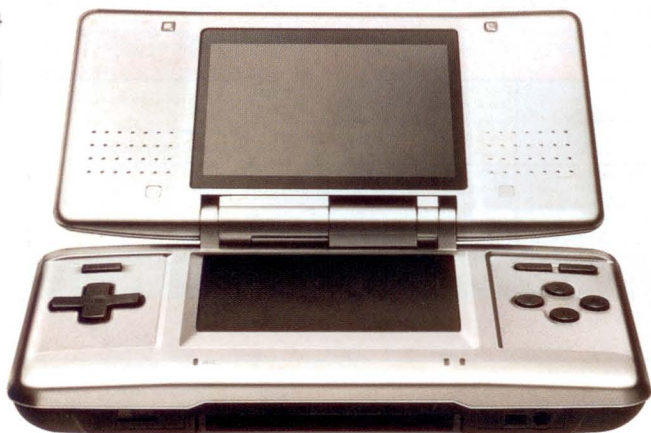
"Our session will focus on utilizing outsourcing as a reliable means to completing game developments. Developers are turning more and more towards the use of specialized groups in order to help reach their development goals. Attendees can look forward to an in-depth discussion on how they can establish a productive relationship that will bring value to their developments as well as their businesses.

By discussing proven results, we hope to give German developers a fresh perspective on how they can empower their developments in order to achieve high quality results. We look forward to the event and hope to see as many people as we can while we're at the show. Germany has a lot of great game developers and the world will be watching Leipzig in order to find out the latest and greatest news."

The Fernandez Brothers (STREAMLINE STUDIOS)

SPECIAL

08104



INTERVIEW MIT MARKO HEIN (NINTENDO OF EUROPE)

TEXT: MARKO HEIN INTERVIEWER: PETER C. KRELL FOTO: ALEX HATZLHOFFER



Genauso wie die neue PSP Konsole von Sony ist die neue Handheld Plattform von Nintendo derzeit in aller Munde und auch wenn anders als bei der E3 in LA - bei der diesjährigen GC keine Prototypen dieser neuen tragbaren Konsole vorgestellt werden, lohnt es sich auch für deutsche Entwickler zu erfahren, was es mit dieser neuen

Art von Entertainment-Plattform auf sich hat. Jenseits des enormen Hypes könnte es sein, dass ein Funken Wahrheit daran ist, wenn sich Innovationsmogul Nintendo hinstellt und behauptet, eine Revolution im Entertainment Business auszulösen. Dass so etwas mitunter Innovationspioniere wie Bill Gates auf den Plan schlagen kann, zeigen die jüngsten Veröffentlichungen zu angeblichen Übernahme-Verhandlungen seitens Microsoft gegenüber Nintendo. Hier ein paar abgesegnete Fakten.

GF: "Why not" - Nintendo blickt auf 15 Jahre Hand Held Konsolen Erfahrung zurück. Jetzt schickt man sich an, mit der Nintendo DS Konsole Handheld Entertainment neu zu definieren. Wodurch zeichnet sich diese neue Konsole aus?

MH: Der Nintendo DS ist eine mobile Gaming-Plattform, die absolut neuartige, revolutionäre Videospiele möglich macht, gleichzeitig aber leicht zu handhaben sein wird. Er wird durch seine zahlreichen innovativen Features ein völlig neues Spielerlebnis bieten. Zwei Bildschirme, Voice

NINTENDO DS™

Control, Touch Screen und Wireless-Funktionalität erlauben neue Interaktivität zwischen Spieler und System sowie zwischen Spieler und Spieler. Dazu wird es von Beginn an eine riesige Palette an DS-Titeln geben. Außer unseren eigenen Spielmachern sind weltweit rund 100 Software-Schmieden wie EA, Sega, Konami, Capcom, Ubisoft und Atari bei der Arbeit. Schon heute sind ca. 120 neuartige DS-Titel in der Entwicklungsphase. Und weil der Nintendo DS abwärts kompatibel ist, können ab Marktstart zusätzlich ca. 400 Game Boy Advance-Titel auf dem neuen Gerät gespielt werden.

GF: Zwei Screens, Touch Screen, Mikrofon, Wireless, 3D, 16 Kanal Sound, zwei Prozessoren, etc. Da scheint alles dabei zu sein. Welche Möglichkeiten des innovativen Gameplays werden von Euch antizipiert? Bzw. was habt Ihr schon alles Interessantes gesehen?

MH: Vor allem ist es wichtig, dass man die technischen Features nicht isoliert betrachtet, sondern was sie dem Spieler an neuen Interaktionsmöglichkeiten mit dem System bringen. Eine neue Funktion mehr garantiert nicht zwangsläufig ein Mehr an Spielspaß. Der entscheidende Faktor ist und bleibt die Software, die solche neuen Features auch optimal nutzen kann. Das ist der eigentliche Knackpunkt beim Nintendo DS: Er öffnet den Entwicklern völlig neue Wege und Möglichkeiten der Kreativität. Ein konkretes Beispiel: Die beiden Bildschirme ermöglichen es zweierlei Informationen weiterzugeben und zwar solche, die alle Spieler erhalten und solche, die individuell gefiltert werden. Damit lassen sich Spiele entwickeln, wie man sie bisher nicht gesehen hat. Und das ist nur eine Möglichkeit von vielen. Wir haben auf der E3 ja schon demonstriert, welche Vielfalt von Ideen man mit den neuen