

Die Zukunft im Fokus

Vom 29. bis 30. Januar veranstalteten nordmedia und der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BUI) den Fachkongress Game Focus Germany (GFG). Bei der dritten Auflage lockten die Organisatoren ähnlich viele Besucher an, wie bei der letztjährigen Veranstaltung.

von Jan Bruhnke

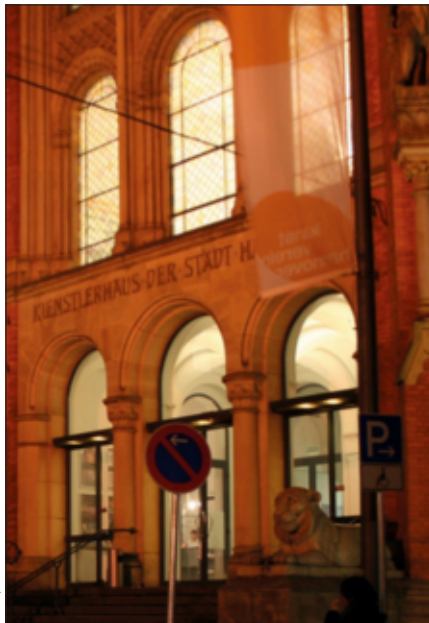


Bild: J. Bruhnke

Erleuchtend Das Künstlerhaus in Hannover war Schauplatz für den dritten Games Focus Germany

Die engagierten Veranstalter hatten diesmal wieder ein intensives Rahmenprogramm zusammengestellt, um mit Fachvorträgen ein breites Publikum aus Spiele-Publishern, Entwicklern, Medieninteressierten und Presse der wachsenden Games- und Interaktive-Branche zu vernetzen. Veranstaltungsort für die etwa 200 Fachbesucher war auch diesmal das Künstlerhaus Hannover, in dessen drei Räumen man sich zum intensiven Kongress traf.

Die Welt spielt online

Die Kernthemen des ersten Tages kreisten unter anderem um die zunehmende Online-Distribution von Spielen und den Zukunftsmarkt der Serious Games. Dies bestätigte auch Branchenveteran Kevin Brunner von Telltale Games USA, der die Veranstaltung mit einem aufschlussreichen Vortrag zum Thema „Shifting the Paradigm: new mechanics of interactive entertainment“ eröffnete. Die Märkte entwickeln sich laut Brunner klar in Richtung Online und werden auch von den Genres noch deutlich vielfältiger werden. Neben weiteren Referenten wie etwa Ian Bavererstock (Kuju Entertainment, UK), der detaillierte Einblicke in den Gamesmarkt Großbritannien gab, stellte zum Abschluss Arend Strümann

von CCP Games interessante Konzepte zum Sci-Fi-Rollenspiel EVE Online vor. Er zeigte innovative Möglichkeiten auf, wie man Ideen von Community-Mitgliedern gewinnbringend in die Entwicklung von Spielwelten einfließen lassen kann.

Schluss mit lustig?

Unter dem Motto „Serious Games“ oder wie man hierzulande sagt, digitale Lernspiele, fand am ersten Abend zusätzlich eine Podiumsdiskussion unter der Leitung von GamesMarkt-Chefredakteur Harald Hesse statt. Dazu fand man sich in der entspannten Atmosphäre im Club Sol y Mar zur Speed-Link-Netzwerkparty ein, bei der eifrig diskutiert wurde. Zum Kernthema wurden Nutzen, Erlösmodelle und Zukunftschancen in diesem interessanten Segment analysiert. Zu den Teilnehmern gehörten Dr. Maic Masuch (Universität Duisburg-Essen), Dr. Florian Stadlbauer (Deck13 Interactive), Dr. Martin Riemer-Streicher (Niedersächsisches Wirtschaftsministerium) und Thomas Zeitner (Games Campus Cologne).

Bisherige Erfolge im Education-Genre motivieren Firmen, zunehmend auch in diese Sparte zu investieren. Als Paradebeispiel im Promotion-Bereich fiel hier natürlich der auf Unreal-3-Engine basierende Shooter America's Army, der Millionen an Jugendlichen zum Download und am Ende zum Dienst für das Vaterland ermutigte. Im zivilen Bereich möchte man diese Konzepte ins Positive umsetzen. Im Gesundheitsbereich entdeckt man immer mehr, dass Spielen und Lernen spannend und hilfreich zugleich sein kann. Mit „Remission“ gibt es beispielsweise ein Spiel, das sich an krebskranke Kinder richtet. Die Kombination aus gewollten Lernvorgängen und psychologischen Effekten



Im Gespräch V.l.: Dr. Martin Riemer-Streicher, GamesMarkt-Chefredakteur Harald Hesse und Thomas Zeitner vom GCC bei der Podiumsdiskussion zum Thema Serious Games

wirkt sich positiv auf den Krankheitsverlauf aus. Am 6. März 2009 wird man sich auf der „Serious Games Conference“ im Rahmen der CeBIT ausschließlich mit diesem vielversprechenden Zukunftsmarkt beschäftigen.

Thomas Zeitner vom GCC betonte zur Halbzeit der Veranstaltung erneut die Bedeutsamkeit des Zukunftsmarkts Games, in dem auch Deutschland eine sehr entscheidende Rolle spielt. Bei den weltweiten Computerspielerlösen gehen in etwa 5 bis 6 Prozent auf das Konto von deutschen Studios. Ein Markt, der hierzulande jedes Jahr um bis zu 18 Prozent expandiert. In dieser immer noch wachsenden Branche seien gerade jetzt Investitionen in spezialisierte Ausbildungsberufe und inländische Studios extrem wichtig.

Der zweite Tag begann ähnlich aufschlussreich wie der Vortag. Der US-Amerikaner Garrett Moering von Atari Interactive gab etwa Ratschläge zum Erstellen und Planen von Computerspielekonzepten, um einen Major-Publisher für eine Idee zu begeistern. Zeitgleich informierte ein Pool aus internationalen und nationalen Referenten über Fördermodelle und -strategien für Spieleentwickler im In- und Ausland. > jb

Entspannung Zwischen den Fachvorträgen konnte auch einmal gesellig im digitalen „Mario Kart“ Platz genommen werden

