Dusmania 5.0 - Hobbyentwickler-Treffen

Übersicht
- Sechsta Sinn
- Elite Software
- Poke53280

Zum mittlerweile 5. Mal fand die „Dusmania“ statt, ein Treffen deutscher Hobbyentwickler

links

- Untergrund- Spiele
- Spieleentwickler.org
- Dusmania

Diesmal im hessischen Nieder-Roden, nahe Frankfurt. Vom Erfolg waren die Organisatoren fast überrannt worden, über 200 Leute hatten sich im Vorfeld und während der anderthalb Tage angemeldet. Los ging’s am Samstag Nachmittag mit Diskussionsrunden zu Themen rund um Spieleentwicklung. Am frühen Abend startete die Marathon-Präsentation des Hauptthemas: Spiele, Spiele, Spiele. Der Name „Dusmania“ leitet sich aus der Abkürzung für „Deutsche Untergrundspiele“. Zwei Monate vorher stand das Treffen noch auf der Kippe, dann fanden sich mit dem Hobby-Entwicklerportal „Spieleentwickler.org, dem Entwickler-Team „Poke53280“ und den Machern der Website „Deutsche Untergrundspiele“ doch Veranstalter. Jedes angemeldete Team hatte etwa fünfzehn Minuten, für die Präsentation seines Spiels. Alle teilnehmenden Teams waren wahlberechtigt und verteilten Punkte für die vorgestellten Games.
Zu sehen waren oft erstaunlich hochkarätige Projekte. Viele haben - natürlich - klar erkennbare Vorbilder, doch das jemand das Rad neu erfindet, ist schließlich auch bei Profi-Entwicklerstudios selten der Fall. Die Hobby-Entwickler kämpfen mit anderen Problemen: Während Profi-Teams meist einen großen Stab an Leuten haben, die alle für bestimmte Bereiche zuständig sind, werkeln die Hobby-Entwickler in ihrer Freizeit, neben Job, Schule oder Studium. Zu Beginn machen fast alle die Erfahrung, dass eine Idee schnell gefunden ist, doch die Umsetzung viel schwieriger, als gedacht. Level-Design ist nicht alles: Wer schreibt eine fesselnde Story zur Idee? Von solchen Erfahrungen berichten fast alle Teams. Einige der Projekte haben wir uns näher angesehen.

Sechsta Sinn
Ein Beispiel, die Gruppe „Sechsta Sinn“ aus Köln. Die Jungs basteln zur Zeit an einem Spiel namens „Die verbotene Welt“. Um 19 Uhr soll die Präsentation ihres Spiel beginnen, um 18 Uhr basteln einige Programmierer noch hektisch an kleineren Bugs herum. Trotzdem findet der leitende Programmierer Matthias Gall noch Zeit, uns das Projekt vorzustellen.

mehr

„Elite Software“
Klingt nach kommerziellem Unternehmen, sind aber ebenfalls Hobby-Entwickler. Tatsächlich stecken nur drei Personen hinter Elite Software. Die sitzen auch noch in Deutschland verteilt und kommunizieren vor allem über eMail oder Telefon.

Da ist eine solche Veranstaltung willkommener Anlass, sich mal wieder persönlich zu treffen.

mehr

Poke53280
Dieses Team besteht aus vier Leuten, die die Liebe zu alten Amiga-Spielen zusammengeführt hat. „Hurrican“ ist eine Art Remake und Reminiszenz an den Amiga-Klassiker „Turrican“. Was nicht heißt, das die Entwickler nur kopiert hätten. Level-Design, Grafik, Code und Sound stammen alle von Poke. Hurrican ist eines der hoffnungsvollsten Projekte der Hobby-Entwicklerszene. Sogar auf die CD eines großen deutschen Spiele-Magazins hat es die bereits veröffentlichte Demo geschafft.

mehr

9.9.2003
neues.online editiert fürs web: michael schneider | beitrag: v.hirsch

 copyright 3sat online