

Nachspiel

Made in Switzerland

Die grossen Videospiele, die sogenannten Blockbusters oder AAA-Titel, werden in Nordamerika und in Japan entwickelt oder allenfalls in England, in Frankreich oder in Deutschland – sicher aber nicht in der Schweiz. Ein grosses Game-Studio mit klangvollem Namen gibt es hier nicht, aber doch einige Firmen, deren technologische Entwicklungen Einfluss finden in die Top-Spiele auf dem internationalen Markt. Dies zeigte sich letzte Woche am Animationsfilmfestival Fantoché in Baden anlässlich einer Podiumsdiskussion mit dem Titel «Game Culture – Creating Video Games in Switzerland». Die Diskussionsrunde wurde initiiert von der Kulturstiftung Pro Helvetia, die im Herbst 2010 mit dem Projekt «Game Culture» das Computerspiel auf die kulturpolitische Bühne der Schweiz hieven will.

Die in Genf ansässige Firma Pixelux Entertainment stellte ihre «Digital Molecular Matter»-Technologie (DMM) vor. Mit Hilfe von DMM lässt sich die Zerstörung von digital generierten Objekten physikalisch korrekt und in Echtzeit simulieren. Das ist ein nützliches Tool in Actionspielen. Zur Anwendung gekommen ist DMM bereits im «Star Wars»-Spiel «The Force Unleashed» von Lucas Arts.

Mindestens so ambitioniert wie DMM ist auch die «City Engine» von Procedural, mit welcher dreidimensionale Städte wesentlich leichter kreiert werden können als mit herkömmlichen Technologien. Zu den Kunden von Procedural gehören namhafte Studios wie etwa Rockstar North («GTA»-Serie) – und auch im langersehnten Strategiespiel «Starcraft 2» von Blizzard soll die «City Engine» zum Einsatz kommen. Entwickelt wurde die Technologie an der ETH Zürich. In Kooperation mit dieser renommierten Hochschule ist auch das Forschungslabor Disney Research entstanden, in dem World Disney neue Technologien für den Animationsfilm und das Videospiel entwickelt. Pixelux, Procedural und Disney Research: Diese Beispiele zeigen, wie sich das softwaretechnische Know-how der Schweiz für die milliardenschwere Game-Industrie nutzen lässt.

