

# GameStars

## Ignacio Pérez

Die Spiele des Militär-Fans aus Spanien gehören zu den schwersten des Echtzeit-Genres. Sein neuestes Projekt Commandos 3 macht da keine Ausnahme.



**Alter:** 32

**Nationalität:** Spanier

**Wohnort:** Madrid

**Beruf:** Studioleiter und  
Spieldesigner.

**Ausbildung:** Abgebrochenes  
Studium, viele gute Bücher,  
Filme, Comics und Musik.

**Motto:** Der Zweck heiligt  
niemals die Mittel.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1975	Ersten Spielzeugsoldaten bekommen
1979	Computerspiel-Premiere: Pong
1998	Commandos
1999	Commandos – Eine Frage der Ehre
2003	Praetorians
2003	Commandos 3

### Die Meilensteine des Ignacio Pérez



**Commandos:** Sechs Soldaten kämpfen im Zweiten Weltkrieg hinter feindlichen Linien. Das damals neue Spielprinzip etabliert Pyro als Kult-Entwickler.



**Praetorians:** 24 Missionen lang erobern Sie für Rom und Ruhm fast ganz Europa. Dank des Pyro-typischen hohen Schwierigkeitsgrads nur für gewiefte Taktiker.



**Commandos 3:** Schon im Sommer 2003 sollen erneut sechs Spezialisten durch Missionen in Stalingrad, Berlin und der Normandie schleichen.



## 14 Fragen zu U-Booten und Zinnsoldaten

### Dein erstes Computerspiel?

Silent Service.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Civilization, GTA 3 und natürlich Warhammer Dark Omen.

### Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Monopoly und Risiko als Brettspiele.

### Du wartest momentan auf?

Rise of Nations.

### Deine Lieblings-Webseite?

Keine, ich surfe kaum im Internet.

### Dein Lieblings-Film?

Lawrence von Arabien.

### Deine Lieblings-TV-Serie?

Hill Street Blues.

### Der beste Tag in deinem Leben?

Vielleicht schon morgen.

### Deine Lieblings-Musik?

Pink Floyd.

### Dein Lieblings-Buch?

Zu viele, ich lese wirklich eine Menge.

### Deine beste Entscheidung?

Die langweilige Universität für einen Spiele-Job zu verlassen.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Miniatursoldaten.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Irgendwas mit Kino oder Literatur.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

Fleisch, Fisch, Kuchen usw.

## »Kreativität ist nicht mehr so wichtig wie früher«

Ignacio Pérez über fiese Publisher, verbuggte Rucksäcke und GTA 3.

### GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

**Ignacio Pérez** Recht langweilig: Ich gründete 1992 eine Vertriebsfirma, um Software in Spanien zu verkaufen.

### GameStar Das bisher schlimmste Erlebnis für dich in der Spiele-Branche?

**Ignacio Pérez** Vor Jahren zeigten wir einem Publisher eine Spielidee: Er machte den Titel – aber mit einem anderen Entwickler. Eine recht traurige Geschichte.

### GameStar Was würdest du ändern in der Spieleindustrie, wenn du könntest?

**Ignacio Pérez** Kreativität ist nicht mehr so wichtig wie früher und verliert weiter an Bedeutung. Das ist schlecht. Lizenzen und große Marketingbudgets sind eine tolle Sache, aber sie dürfen den kreativen Kern der Spiele-Entwicklung nicht verdrängen.

### GameStar Was bringt die Zukunft für Pyro und dich selbst? Bleiben deine nächsten Titel im Weltkriegs-Szenario?

**Ignacio Pérez** Ein paar davon sicher, aber es wird natürlich auch neue Welten geben. Generell strebe ich bessere und größere Spiele voller Innovationen an. Ich will einfach wieder mehr Neuerungen.

### GameStar Was für ein Spiel würdest du mit endlosen Ressourcen entwickeln?

**Ignacio Pérez** Eine Art Civilization, jedoch in Echtzeit und mit wirklich riesigen Schlachten. Das würde mich reizen.

### GameStar Wie wäre es denn mal mit einem Shooter oder einem Rollenspiel?

**Ignacio Pérez** Ich finde es verlockender, gewohnte Genre-Grenzen aufzubrechen, um eine völlig neue Erfahrung zu erzeugen. Ich denke, GTA 3 hat das vor einem Jahr wirklich hervorragend geschafft.

### GameStar Was war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?

**Ignacio Pérez** Im ersten Commandos konnte der Fahrer das Schlauchboot samt Insassen in den Rucksack packen und so seine Kollegen durch den Level schleppen.

### GameStar Kennst du deutsche Spiele?

**Ignacio Pérez** Natürlich, etwa Anno 1503 oder die Siedler-Reihe. Alles gute Titel mit toller Spieliefe, aber wohl zu komplex für die meisten Leute außerhalb Deutschlands.

### GameStar Was denkst du als PC-Mann über die aktuellen Konsolen wie

Xbox, Playstation 2 oder Gamecube?

**Ignacio Pérez** Der Konsolen-Markt boomt. Die Leute wollen spielen, und zwar ohne Hardware-Ärger oder Installations-Stress. Die Titel sind leicht zu beherrschen. Strategiespielen und anderen typischen PC-Genres steht eine harte Zukunft bevor.

### GameStar Wie wird deiner Meinung nach der Markt in fünf Jahren aussehen?

**Ignacio Pérez** Ich fürchte, Spiele verlieren an Tiefe. Es ist wie bei Hollywood-Filmen: Mach es leicht, und du erreichst Millionen von Menschen. Viele Publisher werden diesem Credo folgen und nur mehr leichte Kost servieren. Anzeichen dafür gibt es schon jetzt genug. Ich denke da nur an die Deer Hunters und Moorhühner, die sich auf immer mehr PCs ausbreiten. Und das wird sogar schlimmer, je mehr Leute spielen. Gerade die Konsolen sind an dieser Entwicklung stark beteiligt, weil es dafür hauptsächlich einfache, schnell zu begreifende Programme gibt. Es liegt an den Kunden, durch ihr Kaufverhalten die anspruchsvollen Titel für die Industrie wieder interessanter zu machen.

»Mach es leicht,  
und du erreichst  
Millionen von Menschen«

### GameStar Was wolltest du den Spielern da draußen schon immer mal sagen?

**Ignacio Pérez** Spiele sind nicht nur ein unterhaltsames Hobby für eingeschworene Freaks, sondern Kunst. Nirgendwo sonst in Kultur und Unterhaltung arbeiten talentiertere und kreativere Leute als in unserem Bereich. Es wird Zeit, dass das der Öffentlichkeit bewusst wird. Die Spiele-Industrie sollte auf einer Stufe mit der Film und Literatur-Branche stehen.

### GameStar Welche wichtige Frage wolltest du dir selber schon immer mal stellen?

**Ignacio Pérez** Spiele entwickeln ist ein Knochenjob: Termindruck, Stress, schlaflose Nächte und viele Enttäuschungen. Warum mache ich das bloß? **MS**

### Berufswunsch: Commando

Ignacio Pérez: »Verrückt, aber wahr: Schon als kleiner Junge wollte ich einen Titel wie Commandos machen. Da waren Computerspiele sogar noch nicht einmal erfunden! Ihr glaubt mir nicht? Dieses Bild von 1976 ist der Beweis.«

