

# GameStars

## Wes Eckhart

Der Produzent bei Simulationsschmiede Novalogic war erst Student, dann Kartenabreißer und schließlich Beta-Tester. Nun entscheidet er, wo die Helikopter kreisen.



**Alter:** 30

**Nationalität:** US-Amerikaner

**Wohnort:** Los Angeles

**Beruf:** Producer bei Novalogic

**Ausbildung:** abgebrochenes Studium (Elektroingenieur, Computer-Wissenschaften)

**Motto:** »Rubbing is racing.«

(Zitat aus dem Film »Tage des Donners«)

### Historie

Wann	Was gemacht?
1992	Armored Fist
1995	Comanche 2
1997	Comanche 3
1997	Armored Fist 2
1998	Delta Force
1999	Delta Force 2
2000	Tachyon (auch als Sprecher)
2001	Delta Force: Landwarrior
2001	Comanche 4
2002	Delta Force: Black Hawk Down

## Die Meilensteine des Wes Eckhart



**Armored Fist:** Wes Eckharts erste Projektbeteiligung bei Novalogic. Damals half er aber nur als Beta-Tester an einigen Wochenenden aus.



**Delta Force:** Das intelligente, spannende Soldatenspektakel schickte uns 1998 zum ersten Mal als Teil der Elite-Truppe in den heißen Wüstensand.



**Comanche 4:** Voxelgrafik ist out, echte Polygone müssen her! Und mit denen zaubert Novalogic ein wahres Action-Feuerwerk auf den PC.



## 14 Fragen zu Billy Idol und Bier

### Dein erstes Computerspiel?

Zork.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Wasteland, Descent, Gran Turismo 3.

### Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Delta Force.

### Du wartest momentan auf?

Medal of Honor: Spearhead.

### Deine Lieblings-Webseite?

www.eonline.com

### Dein Lieblings-Film?

Star Wars.

### Deine Lieblings-TV-Serie?

Alias.

### Deine Lieblings-Musik?

Billy Idol.

### Dein Lieblings-Buch?

Der Herr der Ringe.

### Dein Lieblingsessen?

Steaks.

### Deine beste Entscheidung?

Meiner Frau endlich einen Heiratsantrag zu machen.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Rollerblading.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Rennfahrer in der Nascar-Serie.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

Cola, Milch, und Bier aus der Karibik.

## »Ich würde Weihnachten nach hinten verschieben.«

Wes Eckhart über Beta-Tests, America's Army und Gran Turismo 3.

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

**Wes Eckhart** Ich hatte gerade das College geschmissen und arbeitete in einem Kino als Aushilfe. Da sprach mich ein Freund an, der bei Novalogic arbeitete. Ich sollte ein Wochenende reinkommen, um beim Beta-Test von Armored Fist zu helfen. Ich dachte mir, dies ist mit Abstand das Coolste auf der ganzen Welt: Spiele spielen, bevor sie erscheinen! Danach habe ich bei Novalogic zuerst im technischen Support gearbeitet. Später als Missionsdesigner.

### GameStar Was war der größte Bug, den du in deiner Karriere je übersehen hast?

**Wes Eckhart** Der größte was?

### GameStar Was ist der Schlüssel zum Erfolg beim Designen von Spielen?

**Wes Eckhart** Mit wirklich guten Leuten zu arbeiten. Mein Team ist sehr talentiert. Ich mache eigentlich kaum etwas selbst und habe vor allem ein Auge auf das Projekt. Die harte Arbeit erledigen andere! Das Beste, was man als Producer machen kann, ist flexibel gegenüber diesen Leuten zu sein und ihr Talent zu honorieren.

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

**Wes Eckhart** Das perfekte Rennspiel. Gran Turismo 3 für die Playstation 2 war schon sehr cool, aber ich glaube, ich könnte es noch besser hinkriegen.

### GameStar Wie findest du America's Army?

**Wes Eckhart** Ich halte es für eine großartige Sache. Wir haben uns den Titel auf der Spielemesse E3 genau angesehen und mit den Entwicklern geredet. Es ist natürlich in erster Instanz ein Rekrutierungsmittel. Kinder werden heute mit PC-Spielen groß, und die US-Army weiß das. Und es ist ja auch nicht wirklich ein Spiel. Viel mehr eine perfekte Simulation.

### GameStar Wie entwickelt sich der Markt in den nächsten fünf Jahren?

**Wes Eckhart** Oh, das ist nicht einfach. Aber wenn man sich mal anschaut, was heute schon illegal über das Internet vertrieben wird, also Musik und Filme, dann glaube ich, dass der legale Internet-Vertrieb von Spielen nur der nächste logische Schritt sein sollte. Und ich glaube, dass noch viel mehr online passieren wird und dass die Genres da verschmelzen werden. Also vor allem Rollenspiele und Ego-Shooter.

### GameStar Warum habt ihr für euer neues Spiel, Black Hawk Down, so ein hartes und realistisches Szenario gewählt?

**Wes Eckhart** Das ist das fünfte Delta-Force-Spiel. Und wir haben dafür bis jetzt immer fiktive Szenarios im Nahen Osten entworfen. Wir wollten einfach mal was Neues machen. Und dann passierte das am 11. September und der Einsatz in Afghanistan folgte. Das brachte uns irgendwie auf Somalia. Wir haben eine Menge recherchiert, um nicht nur das abzubilden, was Buch und Film schildern. Im Spiel passiert wesentlich mehr. Für die Leute, die damals wirklich dabei waren, ist der Einsatz übrigens nicht gescheitert: Sie haben einfach ihren Job gemacht.

### GameStar Was würdest du an der Spiele-Industrie ändern, wenn du könntest?

**Wes Eckhart** Ich würde Weihnachten weiter nach hinten verschieben.

### GameStar Was war das Verrückteste, was je in deiner Karriere passiert ist?

**Wes Eckhart** Wie arbeiteten an der Panzersimulation Armored Fist 2 und waren zu Recherchezwecken in der Marine-Corps-Base »21 Palms« in Süd-Kalifornien. Und da fanden gerade Schleichübungen in ei-

nem Feld statt. Wir standen also da, schauten über das Gras, sahen nichts. Plötzlich – mein Herz blieb fast stehen! – steht jemand genau vor uns auf. Wie der da hingekommen ist, weiß ich bis heute nicht.

### GameStar Was kannst Du an Deinem Job überhaupt nicht ausstehen?

**Wes Eckhart** Ganz klar das Missverhältnis zwischen den coolen Ideen, die man vor der Entwicklung eines neuen Titels hat und dem, was am Ende dabei rauskommt. Gründe

»Rollenspiele und Ego-Shooter werden verschmelzen.«

gibt es viele: Mal mangelnde Zeit, mal entpuppt sich eine Sache als nicht umsetzbar. Gelegentlich liegt es aber auch daran, dass man der einzige auf der ganzen Welt ist, der etwas gut findet. **PET**

### Auch Designer brauchen Idole!

Wes Eckhart liebt Elvis Presley. Folglich war er natürlich im Sommer 25. Todestag in Graceland. Hail to the King, baby!

