

GameStars

Demis Hassabis

Mit 16 arbeitete Hassabis schon an Peter Molyneux' Seite. Nur sechs Jahre später gründete er seine eigene Spieleschmiede: Elixir-Studios.



Alter: 25

Nationalität: Brite

Wohnort: London, England

Beruf: Spiele-Designer

Ausbildung: Abschluss in Computer-Wissenschaft (magna cum laude) an der Universität Cambridge

Motto: Kaizen. (Japanisch für das Streben nach persönlicher Weiterentwicklung)

Historie

Wann	Was gemacht?
1981	Mit vier Jahren lernt er Schach
1989	Weltweit bester Schachspieler seines Alters
1994	Theme Park
1998	Mitarbeit an Black & White
1998	Acht Goldmedaillen bei der Denksport-Olympiade
1998	Gründung der Elixir-Studios

Die Meilensteine des Demis Hassabis



Theme Park: Hassabis arbeitete mit Peter Molyneux zusammen am Aufbauspiel-Klassiker. Bei der Fertigstellung 1994 ist er gerade 17 Jahre.



Black & White: Hassabis war anfangs für die KI der Kreaturen zuständig. 1998 verließ er Lionhead, um seine Firma Elixir zu gründen.

Aktuelles Projekt



Republic: Einen ganzen Staat will Hassabis in diesem Strategiespiel simulieren. Das ehrgeizige Projekt ist das erste seiner Firma Elixir.



13 Fragen zu Poker und Fußball.

Dein erstes Computerspiel?

Populous 2.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Civilization, Soul Calibur und StarCraft.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

StarCraft.

Du wartest momentan auf?

Deus Ex 2.

Deine Lieblings-Musik?

Radiohead.

Dein Lieblings-Essen?

Pasta.

Dein Lieblings-Buch?

Herr der Ringe.

Dein Lieblings-Film?

Fight Club.

Deine Lieblings-Fernsehserie?

Ich sehe kaum fern.

Dein Non-Computer-Hobby?

Schach, Fußball und mitternächtlicher Büro-Poker.

Deine beste Entscheidung war?

An dem Programmier-Wettbewerb teilzunehmen, der mir den Job bei Bullfrog einbrachte.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Fußballer beim FC Liverpool.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Lebensform-Experimente.

»Spiele müssen Charakter und Seele haben!«

Demis Hassabis über Shooter, KI und brennende Haare.

GameStar Wie kam es, dass du Spiele-Designer wurdest?

Demis Hassabis Mit 13 Jahren nahm ich an einem Wettbewerb der Zeitschrift Amiga Power teil. Aufgabe war, einen Space-Invaders-Klon zu programmieren, und der Preis ein Job bei Bullfrog. Obwohl mein Programm nicht fertig wurde, entschloss ich mich, es einzusenden und wurde sogar Zweiter. Das Resultat: Mit 16 konnte ich bei Bullfrog ein Jahr lang Berufserfahrung sammeln.

GameStar Was ist deiner Meinung nach der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel?

Demis Hassabis Man muss eine fantastische Idee als Basis haben. Ich persönlich bin sogar nur mit einem einmaligen Konzept zufrieden. Es ist extrem wichtig, dass man als Lead Designer von Beginn an eine klare Vision des fertigen Spiels hat. Die muss so stark sein, dass er sie auch in den unvermeidlichen harten Zeiten der Entwicklung klar vor Augen behält – ohne Kompromisse. Aufgeschlossenheit und Flexibilität gehören jedoch auch dazu, um jederzeit neue Ideen einfließen lassen zu können, die das Spiel noch besser machen.

GameStar Wie sähe denn das Spiel aus, das du mit endlosen Ressourcen und aller Zeit der Welt entwickeln würdest?

Demis Hassabis Das wäre ein Programm, das sich anpasst, um jedem das auf ihn zugeschnittene Erlebnis zu bieten. Jeder würde etwas Eigenes spielen.

GameStar Würdest du gerne mal einen Shooter entwickeln?

Demis Hassabis Ich würde durchaus was anderes machen als Strategie- und Simulationstitel, und vielleicht werde ich das

demnächst auch tun – aber ich bin mir nicht sicher, ob es ein Shooter sein wird...

GameStar Was hasst du an der Entwicklung von Spielen?

Demis Hassabis Dass es so lange dauert.

GameStar Was würdest du an der Branche ändern, wenn Du könntest?

Demis Hassabis Mehr Leute sollten sich trauen, Grenzen zu sprengen, um etwas wirklich Neues zu versuchen. Klar, das ist härter und riskanter, aber nur dadurch werden sich Spiele weiterentwickeln.

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

Demis Hassabis Momentan sind Programme mit gewalttätigen Inhalten hoch

»Ich bin süchtig nach deutschen Brettspielen!«

im Kurs. Aber die Spiele-Industrie entwickelt sich in Richtung Massenmarkt. Bleibt das so, wird nach anderen Programmen verlangt, deren Kern nicht Gewalt und Töten sind. Ich kann es kaum erwarten zu sehen, was der nächste Kreativitätssprung bringen wird. Die größte Verbesserung wird in einer glaubwürdigen und höher entwickelten KI liegen. Das wird Entwicklern die Möglichkeit geben, echte dynamische Storys zu entwerfen.

GameStar Kennst Du deutsche Spiele?

Demis Hassabis Ich bin süchtig nach deutschen Brettspielen. Meine Favoriten sind: Die Siedler von Catan, El Grande, Taj Mahal und Modern Art. Bei den Computerspielen mag ich am liebsten die Battle-Isle-Serie von Blue Byte.

GameStar Das verrückteste Erlebnis in deiner Karriere in der Spielebranche?

Demis Hassabis Peter Molyneux und ich arbeiteten in den frühen Morgenstunden an einem Projekt. Ich hatte nicht viel ge-

schlafen, und aus irgendeinem Grund sahen meine Haare am Hinterkopf aus wie eine verkrüppelte Ananas – als wenn ich unter Strom gestanden hätte. Ich hatte also meine Kopfhörer auf und konzentrierte mich auf den Code vor mir, als ich plötzlich Verbrennungsgeruch wahrnehmen konnte. Dann fühlte ich, wie mein Hinterkopf immer wärmer wurde und bemerkte, dass meine Haare brannten. Ich schnellte herum und sah Peter lachend mit einem Feuerzeug in der Hand... Später behauptete er, er hätte nur versucht, mir mit dem Ananas-Problem zu helfen.

GameStar Gibt es etwas, das du den Spielern schon immer mal sagen wolltest?

Demis Hassabis Verlangt, dass die Hersteller für euch Spiele mit Charakter und Seele programmieren!

PET

Das Wunderkind

Demis Hassabis brachte sich mit vier Jahren das Schachspiel bei und gewann schon als kleiner Steppke zahllose Preise. Im Alter von zwölf Jahren war er der weltweit beste Spieler seines Jahrgangs.

