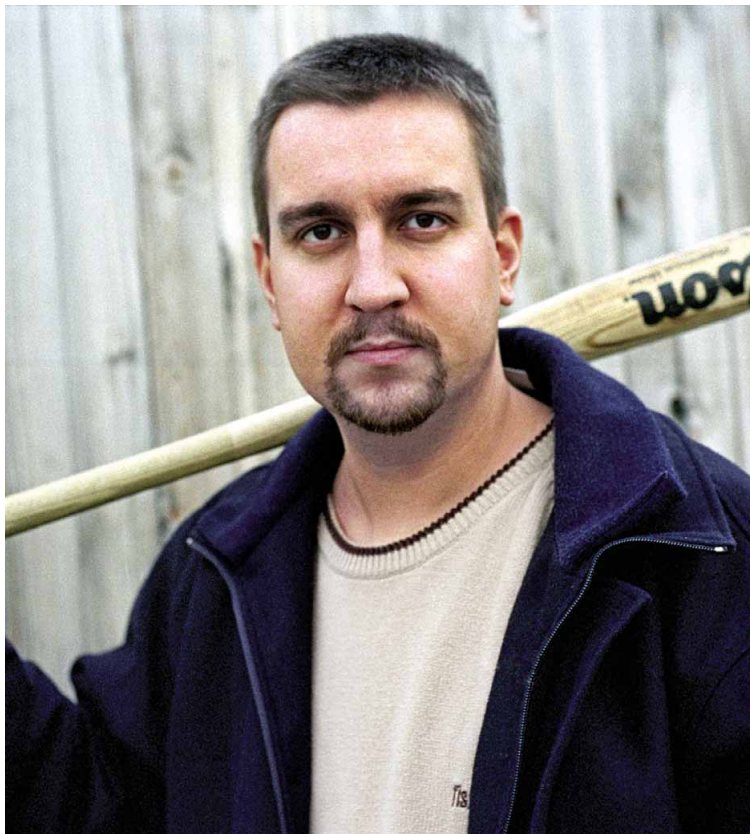


GameStars

Petr Vochozka

Der Chef des tschechischen Studios Illusion Softworks landete mit Mafia den Action-Hit des Jahres 2002 und schwört weiterhin auf Ballern mit Hirn.



Alter: 28

Nationalität: Tscheche

Wohnort: Brunn,
Tschechische Republik

Beruf: Studioleiter

Ausbildung: Abitur

Motto: Hab ich nicht!

Historie

Wann	Was gemacht?
1993	Gründung von Vochozka Trading (Vertrieb von Amiga- und PC-Spielen in Tschechien)
1997	Gründung Illusion Softworks
1999	Hidden & Dangerous
1999	Hidden & Dangerous: Fight for Freedom
2000	Hidden & Dangerous (Sega Dreamcast)
2000	Flying Heroes
2002	Hidden & Dangerous Deluxe
2002	Mafia
2003	Vietcong
2003	Hidden & Dangerous 2 (geplant)

Die Meilensteine des Petr Vochozka



Hidden & Dangerous: Beinharte Sabotage-Einsätze im Zweiten Weltkrieg fesselten Action-Fans in einem der ersten richtigen Taktik-Shooter.



Mafia: Der kriminell gute Action-Kracher des Jahres 2002 mit seiner filmreifen Handlung in der glaubwürdigen Großstadt setzte im Genre neue Maßstäbe.



Vietcong: Dank großer Missionsvielfalt, dichter Atmosphäre und guter KI die bisher beste Umsetzung des Vietnam-Krieges.



12 Fragen zu Bier und den Osbournes

Dein erstes PC-Spiel?

Privateer.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Tetris, NHL 93, Elasto Mania.

Dein Lieblings-Multiplayer-Titel?

Vietcong.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Puh, es sind zu viele.

Du wartest momentan auf?

Rome, Söldner, Baphomets Fluch 3, Half-Life 2 und natürlich Doom 3 – schon wegen der Technologie.

Dein Non-Computer-Hobby?

Meine Freundin, mein Hund, Filme und tschechische Comics.

Deine Lieblings-Filme?

Ich mag Thriller und Komödien.

Deine Lieblings-TV-Serie?

The Osbournes finde ich ziemlich cool!

Deine Lieblings-Musik?

O. Osbourne, L. Kravitz und Rammstein.

Der beste Tag in deinem Leben?

Als ich an meinem letzten Schultag den Schritt vom Gymnasium ins Leben machte.

Dein Lieblingsessen?

Alles, was ungesund ist! Daher mag ich auch die bayerische Küche und bayerisches Bier besonders gern.

Deine beste Entscheidung?

Einen Hund zu kaufen.

»Mach das beste Spiel, oder lass es gleich bleiben«

Petr Vochozka über die Zukunft der Mafia-Spielereihe, die Probleme des technischen Fortschritts und talentierte Mitarbeiter als Schriftsteller.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Petr Vochozka Schon als Kind steckte ich viel Geld in Videospiele und besorgte mir 1988 meinen ersten Computer – einen Atari 800XL. Damit habe ich stundenlang gezockt und irgendwann angefangen, eigene Spiele zu programmieren. Nachdem ich meine ersten Titel verkauft hatte, beschloss ich, in der Branche zu bleiben.

GameStar Was ist deiner Meinung nach das Erfolgsrezept guter Entwickler?

Petr Vochozka Mach das beste Spiel, oder lass es gleich bleiben. Leicht gesagt, oder?

GameStar Habt ihr Pläne für ein Addon oder einen Multiplayer-Patch für Mafia?

Petr Vochozka Derzeit für keins von beiden, wir arbeiten an anderen Projekten.

GameStar Aber ein zweiter Teil von Mafia liegt nach dem Erfolg doch nahe?

Petr Vochozka Jedes erfolgreiche Spiel sollte eine Fortsetzung haben. Also schließen wir Mafia 2 für die Zukunft nicht aus.

GameStar Gibt es irgendetwas, das du beim Spieledesign hasst?

Petr Vochozka Hassen wäre zu hart ausgedrückt. Aber es ist ein Jammer, dass wir am Anfang der Entwicklung aufgrund des schnellen Fortschritts nicht genau wissen, welche Technologie wir am Ende verwenden. Andernfalls könnten wir die Spiele wie geplant umsetzen und würden uns und den Fans viele Änderungen und damit Verzögerungen ersparen.

GameStar Deine Meinung zur Xbox?

Petr Vochozka Die Verkaufszahlen werden steigen, und die Xbox wird sich eta-

blieren – ohne jedoch die PS2 (und PS3) von der Spitze verdrängen zu können. Nintendo muss sich auch in Zukunft mit Platz bei Konsolen drei begnügen.

GameStar Was wäre denn dein Spiel-Traumprojekt, wenn du unendlich Zeit und Ressourcen hättest?

Petr Vochozka Ich würde ein voll funktionierendes Abbild der realen Welt schaffen. Alle Menschen haben Namen, führen ihr

Leben und haben Gefühle. Und alles, was der Spieler anstellt, wirkt sich auf diese simulierte Welt aus. Eines Tages will ich etwas in dieser Art machen – schließlich lässt sich in einer solchen lebendigen Umgebung praktisch jede Spielmechanik verwirklichen.

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

Petr Vochozka Entwickler-Studios wie Illusion Softworks sollten mehr Geld bekommen als die Publisher! (lacht)

»Jedes erfolgreiche Spiel sollte eine Fortsetzung haben.«

GameStar Was wird der nächste große Schritt in der Spiele-Entwicklung sein?

Petr Vochozka Schlaudere KI, bessere Physik und mehr Interaktion mit der Spielwelt. Außerdem rechne ich mit stärkeren Storys und mehr filmartig inszenierten Szenen.

GameStar Was war das Seltsamste, was dir bis jetzt in deiner Karriere passiert ist?

Petr Vochozka Ich warte noch darauf, das etwas wirklich Seltsames, Absurdes passiert – genau das ist seltsam!

GameStar Alle Kritiker haben die filmreife Story von Mafia gelobt. Habt ihr dafür einen professionellen Autor verpflichtet?

Petr Vochozka Nein, die Geschichte stammt von einem unserer Designer. Auch das komplette Storyboard erstellte unser Team. Wir haben sehr talentierte Leute bei Illusion, die mehr können als nur programmieren!

GameStar Möchtest du den Spielern da draußen etwas sagen?

Petr Vochozka Eigentlich nur eine Sache: Genießt unsere Spiele! **GV**

Ganz schön versaut

Petr Vochozka ist bekennender Tier- und Filmfreund. Deshalb besuchte er das Schweinchen namens Babe bei der diesjährigen E3 in Los Angeles in den Universal Studios. Allerdings schätzt Vochozka neben den schauspielerischen Qualitäten vor allem die kulinarischen Eigenschaften der rosa Ringel-schwanz-Träger: Zu einem Schweinebraten mit Knödeln kann er einfach nicht nein sagen.

