

# GameStars

## Wolfgang Walk

Der Macher des Strategie-Geheimtipps Incubation wechselte 2001 von Blue Byte zu Massive und war Projektleiter für das Unterwasser-Spiel Aquanox.



**Alter:** 41

**Nationalität:** deutsch

**Wohnort:** Karlsruhe

**Beruf:** Projektmanager

**Ausbildung:** Wirre Studien der VWL, Mathematik, Informatik.

Literatur- und Philosophie-studium wegen Computerspiels abgebrochen.

**Motto:** Das Leben ist zu wertvoll, um es dem Schicksal zu überlassen.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1995	Chewy: Esc von F5
1996	Siedler 2
1996	Schleichfahrt
1997	Extreme Assault
1997	Incubation
1998	Incubation Mission-CD
1999	Siedler 3
2000	Battle Isle 4
2001	Aquanox

## Die Meilensteine des Wolfgang Walk



**Incubation:** Die großartige Rundenstrategie mit 3D-Graphik sahnte im GameStar-Test satte 87 Prozent ab, verkaufte sich aber nur mäßig.



**Battle Isle 4:** Der vermutlich letzte Teil der einst ruhmreichen Strategieserie erfüllte die hochgesteckten Erwartungen nur teilweise.



**Aquanox:** Zwar mit kleinen Macken behaftet, aber wohl das bislang grafisch beste Spiel aus Deutschland. Ein Nachfolger ist in Arbeit.



## 10 Fragen zu Fernsehern und Grünzeug

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Monkey Island 1, Incubation und außerdem irgendein RPG, das möglichst langwierig sein muss.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Battle Isle 4 unfertig abgeben zu müssen.

### Dein Lieblings-Autor?

Viele: Tolkien, Kafka, Dostojewski, Gaiman, Kästner, Henscheid, Pratchett.

### Deine Lieblings-Musik?

Led Zeppelin, Pearl Jam, Beck, Lovekrauts, Threestyle.

### Dein Lieblingsfilm?

Clockwork Orange, Fight Club, Das Leben des Brian.

### Dein glücklichster Tag?

Vier glücklichste Tage: Hochzeit, die Geburten der beiden Kinder. Und als vor 14 Jahren der Fernseher kaputtging...

### Dein Lieblingsessen?

Das Curryhuhn von (Jowood-Entwicklungsleiter) Erik Simon.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Literatur, Fußball, Gitarre, Musik.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Schriftsteller oder Musiker.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

Milch, jede Menge Grünzeug (sorgt meine Frau für), Käse, Aufschnitt, kein Schimmel...

## »In den USA erwartet man kein gutes Spiel aus Deutschland.«

Wolfgang Walk über Aquanox, Splatter-Patches und die Einsicht der Publisher.

**GameStar** Wie bist du in die PC-Spielebranche gekommen?

**Wolfgang Walk** Wir hatten eine Rollenspiel-Gruppe, für die ich Abenteuer geschrieben habe. Eines Tages sagte einer unserer Helden (im realen Leben Programmierer): »Du machst immer so schöne Abenteuer, möchtest Du nicht mal die Dokumentation für ein Computerspiel schreiben?« Ein paar Jahre später stellten wir bei Blue Byte ein Spiel vor, aber statt eines Deals erhielt ich ein Angebot. Der Rest der Truppe riet mir zu, weil die sowieso alle noch einen anderen Job hatten. Ich bin den Jungs zu Dank verpflichtet.

**GameStar** Warum bist du von Blue Byte zu Massive gegangen?

**Wolfgang Walk** Als es klar war, dass ich bei Blue Byte aufhöre, bekam ich einige Angebote – und das von Massive war das beste: Seit meiner Arbeit am legendären Schleichfahrt wollte ich unbedingt beim Nachfolger mitmachen.

**GameStar** Was für ein Spiel würdest du entwickeln, wenn du endlose Ressourcen und alle Zeit der Welt hättest?

**Wolfgang Walk** Mir schwebt eine neue Form des Adventures vor – seit Jahren schon. Jetzt wäre die Technik kein Problem mehr. Mehr will ich nicht verraten. Vielleicht klappt's ja eines Tages.

**GameStar** Was könnte man tun, damit deutsche Spiele im Ausland, speziell in den USA, mehr Erfolg haben?

**Wolfgang Walk** In Amerika verzichten, darauf hinzuweisen, dass das Spiel aus Deutschland kommt. Genauso wie man hierzulande keinen guten Film aus Pakistan erwartet, erwartet man in den USA auch kein gutes Spiel aus Deutschland.

**GameStar** Was sagst du zu der aktuellen Diskussion um Gewalt in Spielen?

**Wolfgang Walk** Dem kann und sollte man sich stellen. Auf stur schalten und sagen: »Die Eltern sind schuld« ist genauso eindimensional wie die Behauptung, Spiele-Entwickler seien gewissenlose Kriminelle. Mittelfristig wird man aber nicht drum herumkommen, in Schulen Medienkompetenz zu vermitteln: Wie wirkt ein bestimmtes Medium, mit welchen Mitteln erreicht es die Wirkung, welche Manipulationen werden beim Empfänger ausgelöst – kurzfristig und mittelfristig. Dies soll dann aber bitte für alle Medien gelten: vom Buch über Comic hin zu Fernsehen und Computerspiel.

**GameStar** Was wäre das Erste, was du einer »Schulklasse« von angehenden Designern mit auf ihren steinigen Weg geben würdest?

**Wolfgang Walk** Das Programm muss dem Spieler Spaß machen, nicht dem Designer.

**GameStar** Wie wird der Markt in fünf Jahren aussehen? Was ist das nächste große Ding?

**Wolfgang Walk** Auf die Gefahr hin, mich lächerlich zu machen: soziale Multiplayer-Plattformen. Chaträume mit 3D-Avataren und Ausstattung. Virtuelle Kneipen sozusagen. Und spätestens nach dem zehnten virtuellen Bier fängt das Programm an, den Voice-Chat mit einem Lall-Synthesizer zu verfremden. Dann weiß man, es ist Zeit, die Kiste abzuschalten. Gilt das eigentlich noch als Spiel?

»Gewalt in Spielen ist nicht cool.«

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

**Wolfgang Walk** Gebt dem Kunden endlich die nötige Geduld, auf fertige Spiele zu warten, dem Markt die Fähigkeit, auch außerhalb des Weihnachtsgeschäfts Spiele zu verkaufen, den Publishern die Einsicht, dass sich fertige Spiele besser verkaufen als verbuggte – dann haben wir Entwickler auch keine billigen Entschuldigungen mehr für schlechte Spiele...

**GameStar** Zum Schluss: Möchtest du den Spielern da draußen was sagen?

**Wolfgang Walk** Splatter-Patches sind nur was für alberne kleine Kinder. Gewalt im Spiel ist uncool, wenn sie den Kern des Spiels nicht verbessert. **GUN**

### Projekt Hausbau

Projektmanager Walk (oben) verschiebt gerade einen Releasetermin (Mitte). Assistant Producer Willy Kabuhike (links) schaut entgeistert zu.

