

# GameStars

## Wilfried Reiter

Er ist Miterfinder des erfolgreichsten deutschen PC-Spiels aller Zeiten – und werkelt derzeit bei Max Design am heiß erwarteten Nachfolger Anno 1503.



**Alter:** 33

**Nationalität:** Österreicher

**Wohnort:** Schladming,  
Österreich

**Beruf:** Spieleentwickler

**Ausbildung:** Bürokaufmann

**Motto:** Heute ist wichtiger  
als morgen.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1988	Erste Firma gegründet (Spielevertrieb)
1991	Mitgründer Max Design
1991	Think Cross
1992	1869
1993	Burntime
1994	Oldtimer
1998	Anno 1602
1999	Start der Entwicklung von Anno 1503

## Die Meilensteine des Wilfried Reiter



**1869:** Die Wirtschaftssimulation im 19. Jahrhundert verband Handel mit Schifffahrt und wurde zu Wilfried Reiters erstem großen Erfolg.



**Burntime:** Haufenweise Mutanten und jede Menge schwarzer Humor sorgten in dem Rollenspiel mit düsterem Endzeitanario für Motivation.



**Anno 1602:** Das immer noch beliebte Aufbauspiel hat sich seit der Veröffentlichung 1998 weltweit mehr als zwei Millionen Mal verkauft.



## 12 Fragen zu Musik und Kühlschrank.

### Dein erstes Computerspiel?

Jumpman Junior.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Age of Empires 2, Return to Castle Wolfenstein, Colin McRae Rally.

### Du wartest momentan auf?

Doom 3.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

X – Beyond the Frontier. Als alter Elite-Fan hatte ich zu hohe Erwartungen.

### Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Half-Life.

### Deine Lieblings-Musik?

Mit Metallica im Hintergrund programmiert es sich

ganz gut.

### Deine beste Entscheidung?

Mein Sicherheitsdenken über Bord zu kippen und meiner Überzeugung zu folgen.

### Dein Lieblings-Film?

Besser geht's nicht.

### Deine Lieblings-TV-Serie?

Bei Star Trek bleibe ich immer wieder mal hängen.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Gute Bücher und alles, was man in den Bergen so anstellen kann.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Filme zu machen wäre nicht schlecht.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

## »Es entsteht eine Beziehung zwischen dem Städtchen und seinem Erschaffer.«

Wilfried Reiter über Anno 1602, Wegweiser in Media-Märkten und Ego-Shooter.

**GameStar** Wilfried, wie bist du in die PC-Spielebranche gekommen?

**Wilfried Reiter** Eigentlich gab es für mich keinen Weg daran vorbei. Schon bald nachdem ich meinen ersten C64 bekommen hatte, wusste ich: Das ist mein Medium! Der Sprung in die Branche kam, als zwei Freunde – Martin und Albert – angefangen haben, ein Spiel zu entwickeln. Mich adoptierten sie als Helferlein. Bald darauf haben wir Max Design gegründet.

**GameStar** Was ist das Verrückteste, was du in der Branche je erlebt hast?

**Wilfried Reiter** Kurz nach Veröffentlichung unseres ersten Spiels wurde es von unserem damaligen Vertriebspartner auf einer Messe in Berlin vorgestellt.

Kaum waren wir dort angekommen, als uns Gerüchte zu Ohren kamen, dass unser Vertrieb pleite sei und wir unsere Forderungen vergessen könnten. Wir waren total geschockt! Zum Glück blieb es beim Gerücht, wir bekamen unser Geld und gingen auch nicht pleite.

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

**Wilfried Reiter** Momentan ist am Spielmarkt fast kein Platz mehr für weniger umfangreiche, aber gut gemachte Spiele. Dadurch geht viel Innovation verloren.

**GameStar** Anno 1602 ist das erfolgreichste Spiel im deutschsprachigen Raum. Gab es da einen bestimmten Moment, an dem du gemerkt hast: Hey, das wird richtig groß?

**Wilfried Reiter** Richtig realisiert habe ich das, als in unserem Media Markt am Eingang schon ein Wegweiser in Richtung

Anno wies. Ich bekam mit, wie innerhalb weniger Minuten ein halbes Dutzend Spiele verkauft wurde. Ich war völlig aufgewühlt, weil eine leise Ahnung in mir aufkam, was das bedeuten könnte.

**GameStar** Was ist für dich das Erfolgsgeheimnis hinter Anno 1602?

**Wilfried Reiter** Anno hat eine Atmosphäre, die den Spieler sofort in den Bann zieht. Man kann seine Bastelleidenschaft ausleben, und so entsteht wirklich eine Beziehung zwischen dem virtuellen Städtchen und seinem Erschaffer. Der Spieler entwickelt ein Verantwortungsgefühl und ver-

gisst irgendwann ganz, dass er vor einem Computer sitzt.

**GameStar** Was bereitet dir am meisten Spaß bei der

Entwicklung von Anno 1503?

**Wilfried Reiter** Computer sind inzwischen schon unwahrscheinlich leistungsfähig geworden. Unsere Ideen zu Anno 1503 werden dadurch viel besser von der Technik unterstützt, als es früher der Fall war.

**GameStar** Und was macht weniger Spaß?

**Wilfried Reiter** Die Frage »Wann ist euer Spiel denn endlich fertig?« wird langsam zum roten Tuch für mich.

**GameStar** Wie könnte sich ein typisches Aufbauspiel in fünf Jahren von einem heutigen unterscheiden?

**Wilfried Reiter** Ein wichtiger Fortschritt könnte sein, dass genügend Rechenpower vorhanden ist, um dem Volk des Spielers noch mehr Persönlichkeit und Individualität zu verleihen. Es wäre dann möglich, dass der Spieler in seinen Provinzen Statthalter mit hervorragender KI einsetzen

kann. Dafür muss er im Gegenzug ständig auf der Hut sein, dass keine Konkurrenten aus den eigenen Reihen erwachsen.

**GameStar** Würdest du gerne mal einen ganz wilden Ego-Shooter entwickeln?

**Wilfried Reiter** Die Herausforderung bei der Entwicklung eines Shooters ist, ein Umfeld mit prickelnder Atmosphäre zu schaffen. Interessant fände ich auch, Elemente wie Charakterentwicklung oder eine Art Spieleruf einfließen zu lassen. Das wäre gut nutzbar, um die Story vorantreiben zu können. Es würde mich schon mal reizen, mich in diesen Disziplinen zu messen...

PS

### Reiter der Berge

In seiner Freizeit verschwindet Wilfried Reiter in die Alpen, sein Beweisbild kommentiert er so: »Es stammt von einer Wanderung auf den Dachstein. Das ist unser höchster Berg in der Umgebung (3.004 m). Generell klettere ich ganz gern auf unseren Bergen herum und find's spannend, wenn es dabei richtig knifflig wird. Dein Adrenalinspiegel erreicht beispielsweise neue Höhen, wenn du schon drei Meter oberhalb der letzten Sicherungsstelle herumkletterst, keinen weiteren Griff findest und spürst, wie dir langsam die Kraft ausgeht.«

