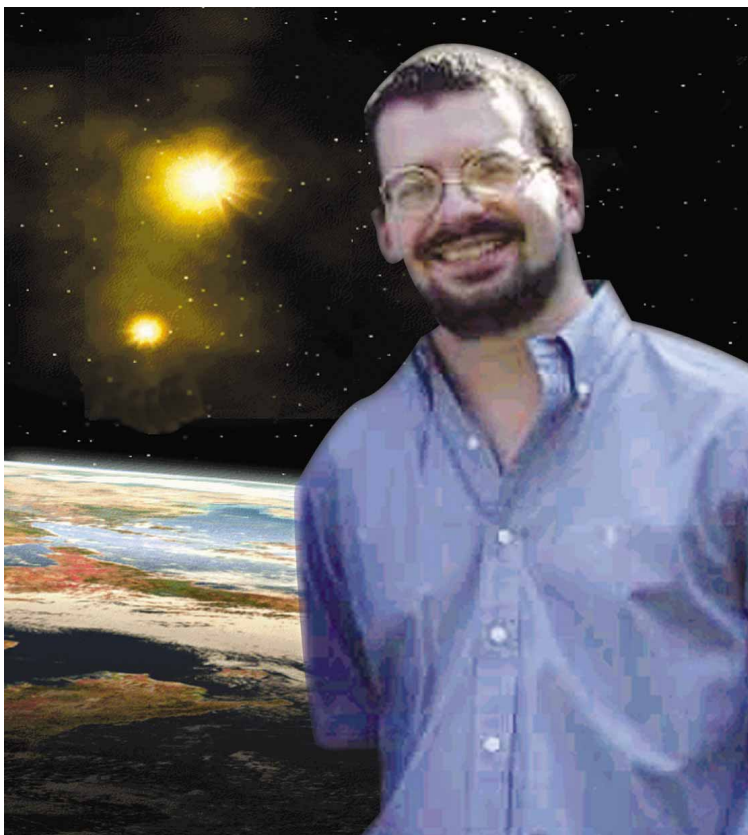


# GameStars

## Brian Reynolds

Der Strategie-Liebhaber gehört zu den Vätern der Civilization-Reihe, gründete mit Sid Meier Firaxis und ist seit kurzem Chef von Big Huge Games.



**Alter:** 33

**Nationalität:** US-Amerikaner

**Wohnort:** Baldwin, Maryland

**Beruf:** Spieledesigner, Programmierer und Geschäftsführer von Big Huge Games

**Ausbildung:** Studium der Europäischen Geschichte und Philosophie, University of the South.

**Motto:** Größe allein reicht nicht.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1981	Quest 1 (Basic-Spiel)
1991	geht zu Microprose
1992	Rex Nebular (Chef-Programmierer)
1993	Return of the Phantom (Chef-Progr.)
1994	Dragonsphere
1994	Colonization (Co-Designer)
1996	Civilization 2 (Chef-Designer)
1996	gründet Firaxis mit Sid Meier
1999	Alpha Centauri (Chef-Designer)
2000	gründet Big Huge Games

## Die Meilensteine des Brian Reynolds



**Colonization:** Zusammen mit Sid Meier entwickelte Reynolds dieses Strategiespiel, das vor allem Elemente aus Civilization nutzte.



**Civilization 2:** Bei der gelungenen Modernisierung des Rundenstrategie-Klassikers war Brian Reynolds der Hauptverantwortliche.



**Alpha Centauri:** Das interstellare Strategiespiel hat zwar keine schöne Grafik, bietet aber ungeheuer viel Spieltiefe und eine tolle KI.



## 10 Fragen zu Klavier und Kühlschrank.

### Dein erstes Computerspiel?

Colossal Cave auf einem Großrechner.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Age of Empires 2, Chessmaster, C++-Compiler.

### Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Age of Empires 2, danach StarCraft

### Worauf wartest Du momentan?

Age of Empires 3 – auch wenn es langsam peinlich wird.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Dass die Ultima-Reihe nicht mehr für Solo-Spieler fortgesetzt wird.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Klavierspielen.

### Deine Lieblings-Web-Site?

[www.oldmanmurray.com](http://www.oldmanmurray.com), solange ich nicht darauf vorkomme.

### Deine beste Entscheidung?

Big Huge Games zu gründen. Noch nie zuvor war ich glücklicher, hatte mehr Spaß und habe mehr gearbeitet.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika. Das wäre ziemlich cool.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

... etwa acht super-scharfe Soßen, sechs Arten von Salat-Dressing, Milch, New-castle Brown Ale, Grapefruit-Saft, aktuelle Weißweine, Eiscrème und Lutscher.

## »Ich finde es einfach toll, bei einer Firma zu arbeiten, wo jeder Strategietitel liebt.«

Brian Reynolds über Schulrechner, die Civilization-Reihe und deutsche Brettspiele.

### GameStar Wie bist du eigentlich zur Spielentwicklung gekommen?

**Brian Reynolds** Schon als ich elf Jahre alt war, durfte ich mit dem Großrechner meines Vaters spielen, der Ende der 70er am SDI-Programm der US-Regierung gearbeitet hatte. Das hat sich bei mir dann etwas verschärft, als meine Schule den gleichen Computer bekam und ich der Einzige war, der damit umgehen konnte. An der Universität war es ähnlich. Weil ich mehr über Informatik wusste als meine Tutoren und sogar als Neuling selbst Kurse hielt, habe ich das Fach gewechselt und europäische Geschichte und Philosophie studiert. Später hat ein Freund mir Ultima 6 geschenkt. Seit der Zeit beschäftige ich mich vor allem mit Spieleprogrammierung. Im letzten Uni-Jahr habe ich eine Demo erstellt und an Origin, Sierra und Microprose geschickt. Bei Letzteren bin ich dann schließlich gelandet.

### GameStar Was meinst du: Warum ist die Civilization-Serie so erfolgreich?

**Brian Reynolds** Die Reihe hat eine Vielzahl von Stärken, allem voran dieses mächtige, einfallsreiche Szenario, mit dem jeder etwas anfangen kann. Und sie verwendet praktisch die gleichen Städte und Einheiten wie das unglaublich süchtig machende Brettspiel-Vorbild Empire.

### GameStar Was magst du am meisten an deiner Arbeit als Entwickler?

**Brian Reynolds** Ich liebe Strategiespiele einfach, liebe es, sie zu machen und zu spielen. Programmcode zu schreiben ist

für mich das Größte. Und Spielsysteme und -oberflächen immer weiter zu verfeinern. Ich finde es einfach toll, täglich bei einer Firma zu arbeiten, bei der jeder ein Spielefreak ist und Strategietitel liebt.

## »Ich finde, Programmierer sollten die Rechte an ihrer Arbeit behalten.«

Selbst ein Buchautor, der sein Werk an einen Verlag verkauft, kann jederzeit darauf zurückverweisen und ihm gewisse Stilelemente entnehmen. Programmierer müssen alle Rechte an ihrem Werk aufgeben, wenn sie noch einen Job finden wollen.

### GameStar Was würdest du in der Spiele-Industrie gerne ändern?

**Brian Reynolds** Ich finde, Programmierer sollten die Rechte an ihrer Arbeit behalten.

ben, wenn sie noch einen Job finden wollen. Weil mich das wirklich stört, machen wir das bei Big Huge Games übrigens anders. Unsere Leute dürfen ihren Programmcode mitnehmen und auch später noch Teile daraus verwenden.

### GameStar Kennst du eigentlich Strategiespiele aus Deutschland?

**Brian Reynolds** Klar, vor allem Brettspiele. Die Siedler von Catan, El Grande, Durch die Wüste, Ra und noch ein paar weitere. Mein Freund und Kollege Doug Kaufman hat eine Sammlung von ungefähr 300 Brettspielen, und etwa einmal im Monat treffen sich unsere Familien damit. Deutsche Computerspiele kenne ich nicht so viele, ich habe nur mal ein bisschen mit Anno 1602 rumprobiert. **PS**

## BRIAN'S ORIGINAL SOUTHERN MINT JULEP

Brian Reynolds macht komplexe Spiele. Sein Lieblingsdrink ist logischerweise nichts für Dosentrinker. Das komplizierte Rezept des Southern Mint Julep wurde seit Generationen – aus der Zeit vor der Klimaanlage – von seiner Familie gehütet. Brian benutzt ausschließlich Minze aus dem eigenen Garten, und jeweils zum Jahreszeitenwechsel steigen die Cocktail-Feste »First of the Season« und »Last of the Season«.

- 16 Blätter Minze pro Glas
- Kentucky Bourbon
- gestoßenes Eis, möglichst fein und sehr kalt
- Zucker
- Limonen
- schlankes Glas
- weiße Leinen-Servietten
- Sieb
- 2 größere Mixgläser

1. Die 16 Minzeblätter, ein Esslöffel Zucker, 40 ml Bourbon und eine Limonenschnitte in das Mixglas, zehn Minuten ziehen lassen, dann das Ganze durch ein Sieb in das zweite Mixglas.

2. Jetzt werden die Zutaten für den Drink in Schichten ins eigentliche, dünne Glas gegeben.

Erst etwa 15 ml gestoßenes Eis, dann gut 5 ml Zucker, anschließend rund 5 ml der frischen Minze-Bourbon-Mixtur. Das wird so lange wiederholt, bis das Glas voll ist. Obendrauf kommt immer eine Schicht Eis; zwischendurch kann auch mal ein zusätzlicher Schuss Bourbon mit rein.

3. Wegen der Kälte kommt die Serviette ums Glas – Prost!

