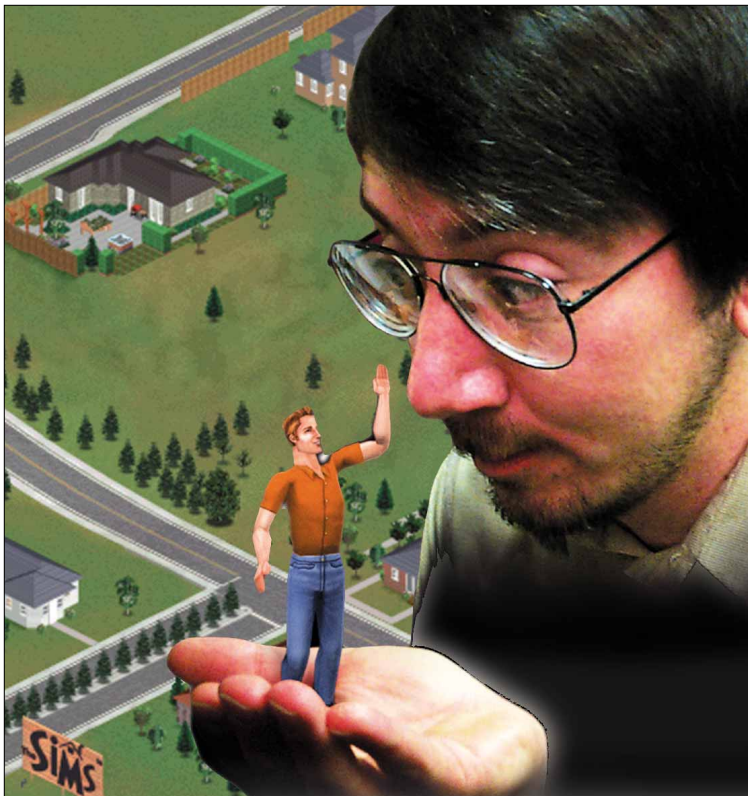


# GameStars

## Will Wright

Er gilt als einer der kreativsten Köpfe der Branche: Will Wright ist der Erfinder der Sim-Spiele. In seiner Freizeit baut er Kampfroboter.



Alter: 40

Nationalität: Amerikaner

Wohnort: Orinda, Kalifornien

Beruf: Haushaltswaren-Verkäufer

Ausbildung: 5 Jahre College, kein Abschluss

Motto: Traue nie einem schmunzelnden Walross.

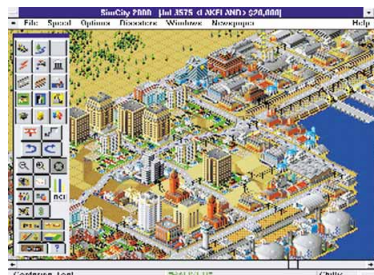
### Historie

Wann	Was gemacht?
1983	Raid on Bungeling Bay
1989	Sim City
1991	Sim Earth
1992	Sim Ant
1994	Sim City 2000
1997	Sim Copter
2000	Die Sims

### Die Meilensteine des Will Wright



**Sim City:** Ein wahrer Meilenstein der Spielgeschichte – das einzigartige Spieldesign zog Millionen Fans in seinen Bann.



**Sim City 2000:** Der zweite Teil der Städtebau-Simulation glänzte mit SVGA und wurde ein kommerzieller Mega-Hit.



**Die Sims:** Ein Erfolg jenseits von Ego-Shootern und Echtzeit-Strategie. Der Familiensimulator war die Nr. 1 der Verkaufscharts.



## 13 Fragen zu Zen und Kampfrobotern.

### Dein erstes Computerspiel?

Flight Simulator.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Steel Panthers 3, Civilization, Go.

### Du wartest momentan auf?

Black & White.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Sim Copter (hätte viel besser sein können – besonders die Grafik).

### Deine beste Entscheidung war?

Ein Kind zu bekommen.

### Dein Lieblings-Buch?

Zen oder die Kunst, ein Motorrad zu warten (von Robert M. Pirsig).

### Dein Lieblings-Film?

2001 – Odyssee im Weltraum.

### Deine Lieblings-Fernsehserie?

X-Files.

### Deine Lieblings-Band?

Enigma.

### Deine Lieblingswebsite?

www.sciencedaily.com

### Dein Non-Computer-Hobby?

Kampfroboter für Robotwars bauen.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Spielzeug-Bauer.

### Bei dir im Kühlschrank liegt...

Käse und Bier.

## »Ich möchte etwas Einzigartiges schaffen«

Will Wright über Sim-Spiele, die X-Box und Hawaii-Hemden.

**GameStar** Wie verlief dein persönlicher Weg in die Spielebranche?

**Will Wright** Um 1980 verkaufte mir ein Freund einen Apple 2. Ich brachte mir das Programmieren bei und kaufte einige Spiele – damals gab es in ganz New York nur zwei Computerläden. Von da an war ich süchtig.

**GameStar** Was ist eigentlich das Erfolgsgeheimnis deiner Sim-Reihe?

**Will Wright** Das offene Design und die Kreativität. Jeder Spieler macht andere Erfahrungen mit unseren Spielen und erzielt ein anderes Ergebnis, sei es nun eine Stadt, eine Familie oder ein ganzer Planet.

**GameStar** Was wäre dein absolutes Traumprojekt (Geld spielt keine Rolle)?

**Will Wright** Ein sich ständig entwickelndes und anpassendes Programm. Es könnte sich selbst programmieren und würde beim Spielen meinen Spaßfaktor messen. Mit der Zeit würde es sich in eine neue Art von Spiel entwickeln, die ganz davon abhängt, was ich bislang damit getan habe.

**GameStar** Würdest du gern mal zur Abwechslung einen actionreichen Ego-Shooter designen?

**Will Wright** Nicht wirklich. Es gibt so viele coole Dinge, die noch niemand getan hat. Ich möchte lieber etwas Einzigartiges schaffen, als in einem so überfüllten Gebiet zu arbeiten.

**GameStar** Was würdest du in der Spiele-Industrie ändern, wenn du die absolute Macht hättest?

### »Kreativität ist das Geheimnis der Sim-Reihe.«

**Will Wright** Ich würde verfügen, dass alle neuen Spiele nicht mehr in alte Genres passen dürften. Außerdem müsste ab sofort jeder bei der Arbeit Hawaii-Hemden tragen.

**GameStar** Könntest du einen Kommentar zur X-Box abgeben?

**Will Wright** Ich glaube, das Beste daran ist die Festplatte. Vermutlich ist das US-Erscheinungsdatum der Playstation 2 der entscheidende Faktor: Wenn Sony zehn Millionen Exemplare verkauft hat, ehe die X-Box kommt, ist es egal, ob sie besser ist.

**GameStar** Kennst Du eigentlich ein deutsches Spiel?

**Will Wright** Zur Amiga-Zeit habe ich viele deutsche Spiele gezockt. Einer meiner Favoriten war Carrier... Carrier Irgendwas. Ein tolles Strategiespiel in 3D. War das aus Deutschland?

**GameStar** Du meinst Carrier Command – das ist aus England. Andere Frage: Was war das Absurdeste, was dir in deiner Karriere passiert ist?

**Will Wright** Kurz nach der Fertigstellung von Sim City saß ich in meinem Büro an einer frühen Version von Sim Earth. Wir arbeiteten gerade an den Routinen für die Kontinentaldrift, die fehlerhaft waren. Wir ließen das Programm testhalber laufen und – es gab ein Erdbeben! In der echten Welt! Wir rannten alle vor die Tür, schauten uns an und dachten: »Seltsam.«

**GameStar** Was wird der nächste große Trend in Sachen Spiele sein?

**Will Wright** Ich denke, der nächste »Rüstungswettlauf« wird um bessere künstliche Intelligenz gehen. Es ist egal, wie toll die Figuren aussehen, solange sie sich blöd verhalten.

**GameStar** Gibt es irgendetwas, das du der Spielergemeinde sagen möchtest?

**Will Wright** Hallo da draußen. Könnt ihr mich hören? Ich hoffe, es geht euch gut. Macht das Beste aus eurem Leben, probiert alles aus, geht auch mal ein Risiko ein. Oder so. Hört ihr mich? Ist dieses Micro an? GUN

### Will interviewt sich selbst

**Will** Ich würde gern fragen, ob Will sich selbst eine Frage stellen will?

**Wright** Ja gern. Ich würde gern wissen, ob Will eine Frage hat.

**Will** Gut. Meine Frage: Hast du eine Frage, Will?

**Wright** Natürlich. Ich würde gern von Will hören, ob er Fragen hat.

**Will** Nun gut, hat Will eine Frage?

(...STAPELVERARBEITUNGSFEHLER...  
FALSCHER CODE...)

**Wright** Nein, eigentlich nicht.

**Will** Ich weiß keine Frage.

**Wright** Nein danke, keine Fragen für mich.

**Will** Nee, mir fällt nichts ein.

**Will Wright** Ich bin wohl kein so guter Interviewer ;-)