

GameStars

Brett Sperry

Der Westwood-Gründer ist ein Spiele-Veteran der ersten Stunde und geistiger Vater von Hits wie Dune 2 oder der Command&Conquer-Serie.



Alter: 35

Nationalität: *US-Amerikaner*

Wohnort: *Las Vegas, USA*

Beruf: *Präsident von Westwood*

Ausbildung: *Studium der Architektur und Psychologie an der Arizona State University*

Motto: *Meine Spiele müssen Tiefe und Breite haben.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Gründung von Westwood
1991	Eye of the Beholder 1
1992	Dune 2, Legend of Kyrandia
1992	Eye of the Beholder 2
1993	Lands of Lore 1
1994	Kyrandia 2: Hand of Fate
1995	Command&Conquer
1996	Command&Conquer 2
1998	Dune 2000
1999	Command&Conquer 3

Die Meilensteine des Brett Sperry



Legend of Kyrandia: Westwoods erster Ausflug ins Adventure-Genre war witzig, gutaussehend und sehr leicht zu bedienen.



Dune 2: Dieses Spiel schuf das Echtzeit-Genre. Erstmals wurden Basisbau, Ressourcen-Sammeln und Hektik-Kämpfe kombiniert.



Command&Conquer: Der Strategie-Klassiker löste einen Echtzeit-Boom aus, zig Nachahmer überfluteten den Spielemarkt.



8 Fragen zu Porsche und Apfelwein.

Dein Lieblingsspiel?

Missile Command.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Ultima Online, Baldur's Gate und Everquest.

Du liest zur Zeit?

Die Biographie von Josef Stalin und ein Buch über die geplante Marsmission.

Deine Lieblingsmusik?

Techno und House, vor allem die Musik von Fatboy Slim.

Deine Lieblings-Webseite?

www.ebay.com

Dein schönstes Erlebnis?

Das erste Mal in meinem Porsche über den Highway zu düsen.

Dein Computer?

Ein Pentium III/550 mit 256 MByte RAM, Plasmamonitor und 20-GByte-Festplatte für meine Fotos.

Bei dir im Kühlschrank liegt...

Jede Menge Cidre (Apfelwein).

»Ich war Programmierer, Designer und Grafiker in einem.«

Brett Sperry über seine ersten Schritte als Programmierer, seine Firma Westwood und Standardisierung bei PCs.

GameStar Wie hat deine Karriere in der Spielebranche begonnen?

Brett Sperry Ich habe mir so um 1980 das Programmieren in Basic auf dem Apple II beigebracht. Ich wollte damals ein paar richtig ehrgeizige Programme verwirklichen, bin aber bald an die Grenzen der Hardware gestoßen: Die Rechner waren zu langsam, der Platz war zu gering – damals waren das nur 16 Kilobyte. Dann habe ich angefangen, als bezahlter Programmierer zu arbeiten; und als Designer und Grafiker, denn damals hast du das alles selbst ge-

samt mit Louis Castle. Damals gab es eine Menge neuer Systeme, die der letzte Schrei in Sachen Technik waren: der Macintosh 128, der Atari ST und der Amiga 1000. Wir hatten uns vorgenommen, uns mit Westwood auf diese modernen Computer zu spezialisieren. Zunächst haben wir weiterhin Konvertierungen auf die neuen Systeme gemacht, vor allem für Epyx. Etwa zwei

Jahre später haben wir dann angefangen, eigene Sachen zu entwickeln. Das erste Programm war Questron 2 für SSI, ein Rollenspiel. Schließlich haben wir auch Spiele für den PC gemacht, zum Beispiel Eye of the Beholder 1 und 2. Und natürlich Dune 2, das kam 1992.

GameStar Was würdest du in der Industrie ändern, wenn du könntest?

Brett Sperry Ich wünsche mir mehr Standardisierung. Ich finde, neue Grafikkarten und solche Dinge sollten sofort mit jedem PC funktionieren. Es muß ja nicht die Einheits-Hardware von Konsolen sein. Vielfalt ist gut, solange alles festen Standards entspricht und funktioniert. Das würde die Entwicklung von Spielen viel einfacher machen. **CS**

»Wenn es mehr Standards gäbe, wäre die Entwicklung von Spielen einfacher.«

macht, auch die Grafik und die Soundeffekte. Eines meiner ersten Projekte, das veröffentlicht wurde, war ein Spiel namens Dragon Fire für den Apple II. Das war 1983. Das nächste Spiel war die Konvertierung von Impossible Mission auf den Apple II für Epyx. Die Firma gab mir keinen Quellcode, keine Grafiken, nichts; ich mußte alles von Grund auf neu programmieren. Und ich mußte das Spiel in 75 Tagen fertig bekommen. Damals waren die Entwicklungszeiten noch enorm viel kürzer.

GameStar Was war dein nächster Meilenstein?

Brett Sperry Das war wohl die Gründung von Westwood im Jahr 1985, zu-

Bretts Bilder

Brett Sperrys größtes Hobby ist die Fotografie: In seiner Freizeit zieht er mit der Kamera los, um interessante Motive auf Film zu bannen, vor allem Gebäude und romantische Panorama-Perspektiven. Ganz ohne Computertechnik geht's natürlich nicht – die Bilder bringt er mit speziellen Bearbeitungsprogrammen an seinem PC auf Hochglanz. Für uns hat der Westwood-Chef ein paar Kleinode aus seinem Portfolio ausgewählt.

