

# GameStars

## Trevor Chan

Im fernen Hong Kong programmiert und entwickelt der Capitalism-Vater komplexe Aufbau- und Strategiespiele.



Alter: 26

Nationalität: *Chinesisch*

Wohnort: *Hong Kong, China*

Beruf: *Spiele-Entwickler*

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Spiele schaffen, die nicht nur unterhalten, sondern auch erleuchten.*

### Historie

Wann	Was gemacht?
1995	Capitalism
1997	Capitalism Plus
1997	Seven Kingdoms
1998	Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
1999	Seven Kingdoms 2

### Die Meilensteine des Trevor Chan



**Capitalism Plus:** Sogar an der Harvard- und der Stanford-Universität benutzen Studenten die überarbeitete Version zu Lernzwecken.



**Seven Kingdoms:** Das Strategiespiel vereinigt in überkomplexer Weise Echtzeitkämpfe, Wirtschaft, Diplomatie und Ressourcen.



**Seven Kingdoms 2:** In der grafisch und spielerisch verbesserten Fortsetzung führen Sie jetzt auch Monsterhorden an.





## 12 Fragen zu Nudelsuppe und Basketball.

### Dein erstes Computerspiel?

Pac Man.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Civilization, Railroad Tycoon und Seven Kingdoms 2.

### Du wartest momentan auf...

The Sims.

### Größte Spiele-Enttäuschung?

Deer Hunter.

### Deine Lieblings-Webseite?

www.ign.com

### Dein Lieblingsfilm?

The Rock.

### Dein Lieblingsessen?

Nudelsuppe mit Hühnchen.

### Deine beste Entscheidung?

Capitalism während meiner Freizeit zu entwickeln.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Fotografieren.

### Dein Lieblingssport?

Basketball.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Filmregisseur.

### Bei dir im Kühlschrank liegt...

Salat und Eistee.

## »Das Thema eines Spiels ist seine Seele.«

Trevor Chan über den Apple II, Wirtschaftssimulationen und Spiele in Hong Kong.

**GameStar** Wie bist du zu Computerspielen gekommen?

**Trevor Chan** Mein erster Computer, ein Apple II, war für mich eine unglaubliche Maschine. Zum ersten Mal begriff ich, daß Computerspiele mehr Tiefe und Variationsmöglichkeiten haben können als die damals typischen Videospiele. Als ich selbst zu programmieren anfang, wußte ich, daß es nichts auf der Welt gibt, was dieser großartigen Erfahrung beim Spielen so nahe kommt. Seitdem komme ich nicht mehr davon weg.

**GameStar** Deine Wirtschafts-Simulation Capitalism war dann der Anfang?

**Trevor Chan** Naja, zuerst lernte ich Basic und später eine Maschinensprache, aber auf dem Apple habe ich es nicht geschafft, ein Spiel nach meinen Vorstellungen zu vollenden. Für mich ist das Thema eines Spiels seine Seele. Es soll Spaß machen und gleichzeitig einen Bezug zum Spieler herstellen. Die sich ständig verändernde Geschäftswelt und ihre Dynamik war dann genau das richtige Umfeld für mein erstes Spiel. Allerdings hat es von da an nochmals über zwei Jahre gedauert, bis es fertig war.

**GameStar** Welche Spiele hatten denn den größten Einfluß auf dich?

**Trevor Chan** Es waren natürlich viele, aber am meisten, denke ich, beeindruckten mich Sim City und Civiliza-

tion. Beide schaffen eine faszinierende Welt mit fast realistischen Abläufen (Sim City) und komplexen, strategischen Elementen (Civilization).

**GameStar** Wie sieht die Zukunft deiner Firma Enlight Software aus?

**Trevor Chan** Nachdem ich quasi als Ein-Mann-Firma vor sechs Jahren angefangen habe, arbeiten wir momentan mit 18 Mitarbeitern an Cyber-Campus, einer Wirtschaftssimulation. Aufgabe ist es, die Verwaltung einer Universität zu übernehmen. Zudem wollen wir eine 3D-Engine für taktische Schlachten entwerfen, die wir in der nächsten Generation der Echtzeit-Strategiespiele einsetzen werden.

**GameStar** Hat sich seit der Übergabe Hong Kongs von Großbritannien an China viel verändert?

**Trevor Chan** Nein, eigentlich nicht. Die neue Regierung fördert sogar die Software-Industrie. Aber bislang gibt es hier nur eine Handvoll Spielefirmen, von denen die meisten speziell auf den hiesigen Markt zugeschnitten sind. Für den

Weltmarkt sind diese chinesischen Produkte deswegen eher ungeeignet.

**GameStar** Welche Entwicklung erwartest du für kommende Strategiespiele?

**Trevor Chan** Früher waren Spiele, die sich 100.000mal verkauften, ein absoluter Hit. Heute erreicht man dieses Ziel wegen gestiegener Kosten erst mit

rund 300.000 Stück. Daher achten fast alle Publisher mehr denn je auf die Gunst der Käufer und lassen fast nur noch Nachfolger von Verkaufsschlägern produzieren. Solange immer wieder nach erfolgreichen Spielprinzipien verlangt wird, ändert sich auch nichts. Andererseits sollten Spieler, die gerade die frischen Ideen von früher vermissen, das den Herstellern mitteilen, indem sie mehr unbekannte, aber innovative Spiele kaufen. **JS**

### Trevor Chans Spezialitäten

Da die einzigartige Geschichte von China seit über 2.300 Jahren schriftlich festgehalten wird, fällt es Trevor Chan besonders leicht, seinem Faible für fernöstliche Historie nachzugehen. Zumal er den Vorteil hat, daß er als Hong-Kong-Chinese die Abschriften der Texte in seiner Muttersprache lesen kann.



Diese Sammlung chinesischer Geschichtsbücher wälzt Trevor Chan in seiner Freizeit.