

# GameStars

Neue Serie:  
**GameStars**  
zum Sammeln!

## Peter Molyneux

Der Bullfrog-Gründer gilt als genialer Erfinder neuer Spiele-Ideen und steckt hinter Klassikern wie Populous, Magic Carpet und Dungeon Keeper.



Alter: 38

Nationalität: *Englisch*

Wohnort: *Elstead (bei London)*

Beruf: *Designer und Programmierer*

Ausbildung: *Diplom für  
Computer-Wissenschaften*

Motto: *Das Beste ist nie gut genug*

### Historie

Wann	Was gemacht?
1987	Molyneux gründet Bullfrog
1989	Populous
1991	Powermonger
1992	Populous 2
1993	Syndicate
1994	Theme Park und Magic Carpet
1995	Molyneux verkauft Bullfrog an Electronic Arts
1997	Dungeon Keeper erscheint, kurz darauf verläßt Molyneux Bullfrog und gründet Lionhead

### Die Meilensteine des Peter Molyneux



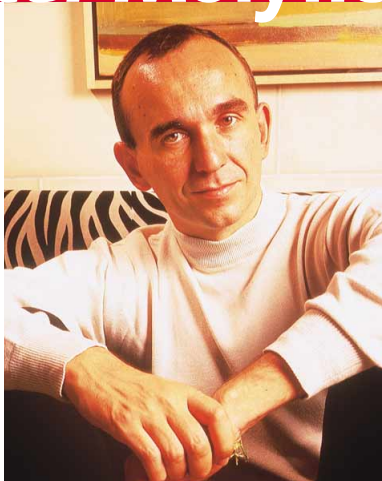
**Populous:** Mit dem isometrischen Aufbau-  
spiel um rivalisierende Pixel-Völker erfand  
Molyneux die sogenannten »God Games«.



**Magic Carpet:** Der orientalische Teppich-  
flieger-Ausflug ins 3D-Genre ver-  
band geschickt Strategie und Action.



**Dungeon Keeper:** Molyneux' letztes Werk für  
Bullfrog versetzte den Spieler als bösen  
Kerkermeister in düstere Monster-Höhlen.



## 10 Fragen zu Spielen und Kühlschränken

### Dein erstes Computerspiel?

Wizardry auf dem Apple 2

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Civilization 2, Total Annihilation, Mario 64

### Größte Spiele-Enttäuschung?

Colonization

### Deine beste Entscheidung?

Damals ein Pong-Gerät gekauft zu haben

### Dein schönster Tag war ...

...der, an dem ich gemerkt habe, daß Populous ein Erfolg wird

### Deine Lieblings-Web-Seite?

www.3dcafe.com

(kultiger Treff für 3D-Grafiker)

### Dein derzeitiger Rechner?

Pentium II, 300 MHz von Dell

### Dein Non-Computer-Hobby?

Brettspiele

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Gen-Ingenieur

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

...Riesenmengen von Schokolade und kastenweise Bier

## »Spiele müssen einfacher werden«

*Molyneux über seine ersten Programmierer-Gehversuche, den größten Bug, und was sich in der Branche ändern sollte.*

**GameStar:** Wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?

**Peter Molyneux:** Ich sollte Anfang der 80er eine Amiga-Datenbank programmieren. Commodore hat mir fünf Rechner geliehen, ich habe den Job fertig gemacht und dann mit dieser Referenz einen Spiele-Entwickler angerufen.

**GameStar:** Was ist dein bestes Spiel?

**Peter Molyneux:** Populous, weil es mein gesamtes Leben verändert hat.

**GameStar:** Und dein schlechtestes?

**Peter Molyneux:** Ganz klar Powermon-ger. Wir hatten unheimlich viel Druck, es pünktlich abzuliefern. Ich habe mir hinterher geschworen, so etwas nie wieder zuzulassen.

**GameStar:** Welches *»Künftig sollten sich die Spiele den*  
war der größte Bug, den du je übersehen hast?

**Peter Molyneux:** Bei *Menschen anpassen.«*  
Dungeon Keeper. Wir

haben in der Schlußphase 30 Stunden ohne Schlaf geschuftet, aber die Computer-gesteuerten Imps waren zu langsam. Also habe ich eine Zeile geändert: Wenn die Imps nicht flott genug arbeiten, lieber PC, dann gib ihnen einen Klaps. Leider habe ich vergessen, dem Computer zu sagen, daß er die armen Kerle dabei nicht totprügeln soll.

**GameStar:** Welche Phase der Spiele-Entwicklung magst du am meisten?

**Peter Molyneux:** Das Beste ist immer die zweite Hälfte. Das Programm ist dann schon spielbar, und man kann neue Ideen ausprobieren. Wir sitzen

abends zusammen, genehmigen uns ein paar Biere, haben ganz tolle Einfälle und flitzen gleich am nächsten Morgen in die Firma und probieren sie aus.

**GameStar:** Was ist dein Job bei dem aktuellen Projekt Black & White?

**Peter Molyneux:** Ich programmiere und designe. Ich meine, eigentlich macht jeder bei Lionhead alles. Ich bin derjenige, der das Ganze organisiert.

**GameStar:** Du programmierst selbst?

**Peter Molyneux:** Ja klar, täglich. In C++.

**GameStar:** Glaubst du, daß Computerspiele irgendwann so weit verbreitet sein werden wie Musik-CDs und Fernsehen?

**Peter Molyneux:** Damit Computerspiele überleben, müssen sie für die Masse tauglich werden. Die meisten Programme werden von Hardcore-Spielern für Hardcore-Spieler entwickelt, und dieser Markt wird nie größer.

**GameStar:** Was kann man da tun?

**Peter Molyneux:** Die Titel müssen einfacher werden, vor allem einfacher zu bedienen. Künftig sollten sich die Spiele den Menschen anpassen. Momentan bitten wir die Leute, daß sie ihre Spielweise dem Programm anpassen.

**GameStar:** Wenn du uneingeschränkte Möglichkeiten hättest, was für ein Spiel würdest du entwickeln?

**Peter Molyneux:** Eines, das sich direkt an das Gehirn anschließen läßt. Eine eigene, neue Welt, in der man tatsächlich mitten drin wäre.

## Der original Molyneux Anti-Kater-Cocktail



**D**amit Peter Molyneux nach langen Nächten einen klaren Kopf für schwere Design-Entscheidungen hat, schwört er auf sein bewährtes Rezept gegen Brummschädel.

Füllen Sie ein großes Glas zu 3/4 mit handelsüblichem Tomatensaft.

Dazu:

- ein kräftiger Schuß Tabasco
- eine Spur Worcestershire-Sauce
- ein Teelöffel Meerrettich
- ein rohes Ei
- eine Stange Sellerie

und das ganze mit Pernod auffüllen – wohl bekomm's!

PS