

GameStar befragte den **Spore-Chefentwickler und Sims-Schöpfer Will Wright** zu Wissenschaften, lehrreichen Spielen und neuen Konsolen.

»Ich bin kein Genie«



GameStar ❖ Will, viele Menschen bezeichnen dich als Genie. Haben sie Recht?

❖ **Will Wright** Ich bin bestimmt kein Genie, sondern in erster Linie hartnäckig. Meiner Erfahrung nach zählt sich Hartnäckigkeit auf lange Sicht deutlich mehr aus als Genialität.

❖ Stimmt, in einem Interview hast du kürzlich gesagt: »Wenn man wirklich an das glaubt, was man tut, darf man sich nicht so leicht entmutigen lassen.« Woran glaubt Will Wright?

❖ Meine persönliche Motivation ist es, den Entdeckertrieb meiner Mitmenschen zu wecken. Und ihnen die Augen dafür zu öffnen, wie schön unsere Welt doch ist.

❖ Ein sehr poetischer Gedanke, doch wie kann man ihn heutzutage umsetzen? Hat sich die Spieleindustrie nicht grundlegend gewandelt, seitdem du 1989 deinen ersten Hit **Sim City** entwickelt hast?

❖ Natürlich, aber die Fortschritte wirken sich in erster Linie organisatorisch und technologisch aus. Denn heute sind die Entwicklerteams größer, und wir verfügen über weitaus mehr technische Möglichkeiten.

Will Wrights Spiele sollen stets auch lehrreich sein. In **Sim City** 1 von 1989 erfahren Sie mehr über den Aufbau einer Stadt. **Die Sims** 2 von 2000 stellt das Familienleben in den Mittelpunkt. Und Wrights aktuelles Projekt **Spore** 3 behandelt die Evolution.

❖ Wie wirkt sich das auf deine Arbeit aus?

❖ Ein Spiel zu gestalten ist heutzutage ähnlich kompliziert, wie ein neues Automodell zu entwerfen. Aufgrund der komplexen Zusammenhänge muss ich jede meiner Entscheidungen genauer abwägen als früher und stehe daher unter größerem Druck.

❖ Dafür lässt dich Electronic Arts aber auch genau die Spiele entwickeln, die du entwerfen möchtest, also **Die Sims** und **Spore**. Wäre die Branche besser dran, wenn alle Designer so viel Freiraum hätten?

❖ Wohl nicht. Im Moment braucht unsere Branche erstmal kluge Köpfe mit grundverschiedenen Ideen und Fähigkeiten. Wenn man die fände und ihnen mehr Freiraum ließe, könnte das der Industrie helfen.

❖ Woher stammen deine Ideen? Was war das erste Spiel, das du je gespielt hast?

❖ An mein allererstes Spiel erinnere ich mich nicht mehr. Das erste Spiel, das mich wirklich fasziniert hat, war **Go** [ein fernöstlicher Brettspielklassiker, Anmerkung der Redaktion], das ich mit sieben oder acht Jahren gelernt habe. Mein erstes Computerspiel war ein **Star-Trek**-Programm auf dem PDP11 [ein schrankgroßer 16-Bit-Computer der 70er und 80er Jahre, Anm. d. Red.]. Dieses Spiel verlief rundenbasiert und wurde auf ausgedruckten Papierbögen gespielt.

Zur Person: Will Wright

Der Amerikaner Will Wright (48) entwickelt seit 24 Jahren Spiele und zählt zu den kreativsten Köpfen der Branche. 1987 gründete er gemeinsam mit Jeff Braun das Studio Maxis, 1989 veröffentlichte er seinen ersten Hit **Sim City**. Mit **Die Sims** schuf er im Jahr 2000 die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten. Derzeit arbeitet er an **Spore**.



❖ Beim **Go** lernen die Spieler etwas über Strategie und Taktik. Auch viele deiner Programme haben Bildungswert, **Sim City** etwa behandelt den Aufbau einer Stadt. Gehören Spielen und Lernen zusammen?

❖ Absolut. Der Spieltrieb und das Bedürfnis, Geschichten zu erzählen, sind tief in der menschlichen Psyche verwurzelt. Denn beide Aktivitäten dienen dazu, selbst etwas zu lernen oder anderen etwas beizubringen.

❖ In Deutschland gibt es eine Debatte darüber, wie stark Spiele Menschen beeinflussen. Einige Politiker forderten sogar ein Verbot gewalthaltiger Programme. Was hältst du davon?

❖ Eines vorneweg: Ich glaube selbstverständlich, dass Spiele Menschen beeinflussen – sonst würde ich nicht in dieser Branche arbeiten. Die Gewaltdebatte verdeutlicht im Wesentlichen, dass das Medium Computer-



Will Wright und Jeanette Biedermann bei der Vorstellung von Die Sims 2 auf der Games Convention 2004.



spiel noch nicht erwachsen ist. Zudem erkennt man daran, dass die Spieler und diejenigen, die nur beim Spielen zuschauen, aus unterschiedlichen Generationen stammen.

Was heißt das?

Nun, viele Argumente der Gewaltdebatte könnte man so auch auf Filme, Bücher oder das Fernsehen anwenden. Weil diese Medien aber weiter verbreitet sind, akzeptieren die Leute, dass viele ihrer Inhalte nur für Erwachsene gedacht sind. Von diesem Verständnis sind Computerspiele noch weit entfernt. Ich hoffe aber, dass wir solche Diskussionen in 15 Jahren nicht mehr führen müssen.

Von der Zukunft zurück in die Gegenwart und zu deinem aktuellen Projekt Spore. Was hat dich zu diesem Spiel inspiriert?

Zu Spore gab's sogar ganz viele Inspirationen. Unter den wichtigsten sind das Buch zum Kurzfilm »Powers of 10«, das Seti-Programm, die Arbeiten von E.O. Wilson und Richard Dawkins – sowie einiger meiner bevorzugten Science-Fiction-Werke.

Damit wären wir wieder bei Star Trek, das sich ja häufig um die Forschung dreht. Wurde auch Spore von wissenschaftlichen Erkenntnissen beeinflusst? Mal abgesehen von Darwins Evolutionstheorie ...

Aber ja, durchaus. Spore wurde unter anderem beeinflusst von Lee Smolins Forschungen zur Funktionsweise der Galaxien, der »Rare Earth«-Hypothese, James Lovelocks Gaia-Theorie und dem Panspermie-Ansatz. Hinzu kommt eine bunte Mischung aus Anthropologie und Soziologie.

Lass uns die komplexen Wissenschaften wieder ein wenig vereinfachen: Kannst du Spore in einem Wort zusammenfassen?

Zoom.

Warum Zoom?

Weil ich glaube, dass die Perspektive das wahrhaft Einzigartige an Spore ist. Die Spieler zoomen sich durch mehrere Ansichten des Universums – sowohl zeitlich als auch räumlich, von der winzigen Urzeit-Amöbe zur gigantischen Zukunftsgalaxie.

Rein spielerisch sind die fünf Phasen von Spore aber eher simpel, zumindest im Vergleich zu »klassischen« Spielen wie Age of Empires oder Civilization. Warum?

Früher kaufte ich mir stets die neuesten Programme und spielte sie dann wochenlang immer und immer und immer wieder. Für Spore überlegte ich, welche Kernelemente aus diesen Titeln mir am besten gefallen hatten. Mein Plan war, sie in einem Spiel zusammenzufassen und so zu vereinfachen, dass man damit immer mal wieder 20 Minuten lang Spaß haben kann.

Spore setzt darüber hinaus auf Inhalte, die von Spielern selbst geschaffen werden. Glaubst du, dass Kreativität wichtiger ist als eine komplexe Mechanik?

Ja. Ich möchte den Spielern lebendige Welten schenken, in die sie mit all ihrer Vorstellungskraft eintauchen können. Das ist mir wichtiger, als ein Programm grundlos mit komplexen Mechaniken vollzustopfen.

Spore-Spieler dürfen ihre Schöpfungen ins Internet stellen, damit diese in den Partien anderer Fans auftauchen. Sind von Fans geschaffene Inhalte und Internet-Tauschbörsen die Zukunft der Spiele?

In gewissem Sinne sind sie ein wichtiger Teil der Zukunft für alle fortschrittlichen Medien, also zum Beispiel auch für das Internet.

Wenn der Austausch zwischen den Spielern so wichtig ist, warum hat Spore dann keinen Multiplayer-Modus, in dem sich die Fans gegenseitig bekämpfen?

An konkurrenzbetonten Mehrspieler-Titeln arbeiten doch schon viele talentierte Entwickler. Ich kenne jedoch nur wenige, die sich mit Multiplayer-Mischformen beschäftigen. Mit Spore möchte ich den Vorteil eines Online-Rollenspiels aufgreifen, nämlich die riesige, von den Spielern beeinflussbare Welt. Die verbinde ich mit den Vorzügen eines Solo-Titels: Der Spieler darf der alleinige Held sein, die Geschwindigkeit selbst regeln – und sogar betrügen.

Spore wird auch für das Nintendo DS erscheinen. Was hältst du von originellen Konsolen wie dem DS und der Wii im Vergleich zur Xbox 360 und der Playstation 3?

Die Xbox 360 und die PS 3 entwickeln den Markt eher traditionell weiter und locken nur wenige frische Spieler an. Die Nintendo-Konsolen bieten hingegen ein neuartiges Spielerlebnis. Deshalb ködern sie auch Menschen, die mit dem Medium bislang nichts anfangen konnten. Dadurch wird unsere Branche hoffentlich weiter wachsen.

Glaubst du, dass du ein Spiel wie Spore vor 20 Jahren hättest entwickeln können?

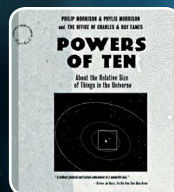
Nein, vor allem nicht in technischer Hinsicht. In meinen Anfangstagen als Entwickler musste ich das letzte bisschen Rechenkraft aus dem Prozessor herauskitzeln. Heutzutage sind die Computer so mächtig, dass es nahezu keine technischen Grenzen mehr gibt.

Will, vielen Dank für das Gespräch. GR

Wrights Inspirationen

Powers of 10

Das Buch Powers of 10 basiert auf einem Kurzfilm von 1977, der das Universum in mehreren Zoomstufen zeigt. Bei jedem Schritt springt die Kamera um den Faktor zehn näher heran, vom kompletten All bis hin zu einzelnen Elementarteilchen.



SETI

Das weitgehend privat finanzierte Projekt Search for Extraterrestrial Intelligence (SETI) dreht sich um die Suche nach außerirdischem Leben; unter anderem lauschen die Forscher nach Funksignalen.



E.O. Wilson

Der US-Soziobiologe Edward Osborne Wilson (78) stellte die umstrittene These auf, dass der Mensch keinen völlig freien Willen hat, sondern von seinen Genen gesteuert wird. Zudem engagierte er sich für den Umweltschutz und gegen das Artensterben.



R. Dawkins

Der britische Biologe Richard Dawkins begründete die Theorie des »egoistischen Gens«, das den Körper nur als Überlebensgefäß benutzt. Zudem erklärte er, dass sich jede Kultur aus »Memen« zusammensetzt, also aus Bausteinen (Lieder, etc.), die ähnlich wie Gene vererbt werden und sich weiterentwickeln.



L. Smolin

Der US-Forscher Lee Smolin verfasste mehrere Werke zur Quantenphysik, die sich mit Elementarteilchen befassen, die kleiner als Atome sind. Zudem beschäftigte er sich mit der Stringtheorie, laut der alle Materie aus winzigen, schwingenden »Saiten« besteht.



Rare Earth

Die Hypothese »Rare Earth« (»seltene Erde«) dreht sich darum, dass wir die Entstehung komplexer Lebensformen auf unserem Planeten lediglich einer Kette unglaublicher Zufälle verdanken. Daher dürften Außerirdische selten sein, falls sie überhaupt existieren.



J. Lovelock

Der britische Forscher Dr. James Ephraim Lovelock begründete die Gaia-Theorie, laut der sich alle lebenden (Tiere, Pflanzen) und leblosen Teile (Steine, etc.) der Erde gegenseitig beeinflussen, sodass der Planet wie eine Art riesiger Organismus funktioniert.



Panspermie

Laut der Panspermie-Theorie ist das Leben auf der Erde möglicherweise außerirdischen Ursprungs. Demnach könnte in grauer Vorzeit ein Komet auf unserer Heimatwelt eingeschlagen sein, der die allerersten Mikroorganismen ins Urmeer streute. Dies geschieht auch am Anfang von Spore.

