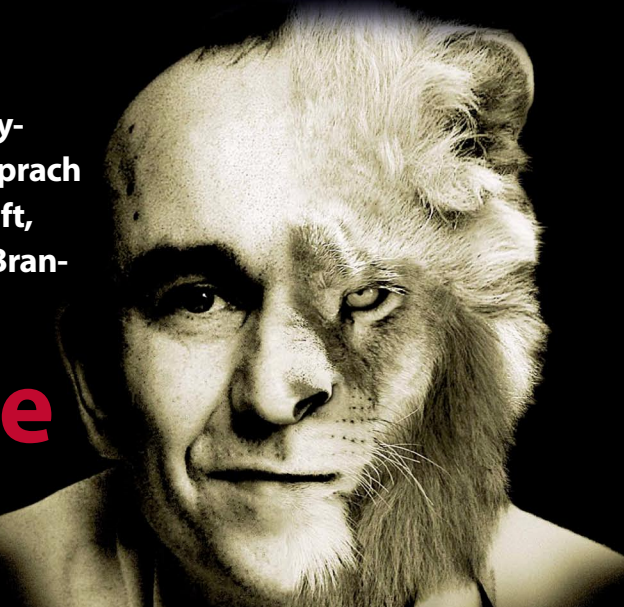


Der britische Design-Veteran Peter Molyneux (Populous, Black & White, Fable) sprach mit GameStar über das Spiel der Zukunft, die neue Rolle des PCs und warum die Branche mehr Leute wie ihn braucht.

»Meine Spiele sind riskant«



GameStar ... Peter, du hast den Ruf, visionäre Spielkonzepte zu entwickeln, zum Beispiel die lernende künstliche Intelligenz für Black & White oder die Simulation eines ganzen Heldenlebens in Fable. Aber die Spielebranche folgt deinen Ideen selten, sie bleiben meist Eintagsfliegen.

... Peter Molyneux Ja, das ist wohl so.

... Ist das schmeichelhaft oder frustrierend?

... Die meisten Menschen in der Branche sind einfach vernünftiger als ich. Meine Projekte führen in den Bereich, wo die Standards aufhören und die Unsicherheit beginnt. Dort fühlt man sich immer etwas unwohl und arbeitet deshalb umso härter. Meine Richtung der Spieleentwicklung ist oft riskant und auch teuer.

... Wieso gibt es dich noch?

... Ich habe das große Glück, dass ich Leute hinter mir weiß, die meine Ideen unterstützen.

... Es gibt nie Streit?

... Doch, den gibt es immer wieder, auch mit meinen eigenen Mitarbeitern bei Lionhead. Ich bin zum Beispiel mittlerweile zu Tode gelangweilt von Zwischensequenzen. Also habe ich meinen Leuten gesagt: Ihr dürft in Fable 2 insgesamt acht Minuten Zwischensequenzen

einbauen, und keine Sekunde mehr. Das gab gewaltigen Krach. Ich muss immer noch jeden Tag für dieses Konzept kämpfen.

... Wie löst ihr das Problem der fehlenden Zwischensequenzen im Spiel?

... Indem die meisten Situationen interaktiv bleiben. Das heißt, der Spieler kann weiterhin frei handeln, auch wenn um ihn herum etwas Wichtiges passiert. Es gibt in Fable 2 zum Beispiel eine Szene, in der der Spieler ein Schiff

»Ich muss immer noch jeden Tag für mein Konzept kämpfen«

verlässt und sein Hund auf dem Steg freudig auf ihn zugerannt kommt, um ihn zu begrüßen. Wenn man dem Spieler dabei volle Bewegungsfreiheit lässt, kann natürlich viel schiefgehen: Er steht vielleicht an der falschen Stelle, der Hund springt vorbei, landet im Wasser, ertrinkt und so weiter. Die Designer wollten deshalb unbedingt eine Zwischensequenz daraus machen. Ich habe Nein gesagt. Es gibt eine viel bessere Lösung: Der Spieler muss eine Verbindung mit seinem Hund spüren. Er muss sich über das Wiedersehen genauso freuen wie der Hund. Dann gibt er selbst Acht, dass nichts Unerwartetes passiert.

... Welche Vision hat Peter Molyneux derzeit?

... Ich glaube, Spiele an sich sind auf einer Reise. Die Spiele, die wir heute erschaffen,

sind dramatisch anders als die Spiele, die wir morgen entwickeln werden.

... Wohin geht die Reise?

... Es gibt noch viel unentdecktes Land in sozialen Netzwerken. Wir haben Online-Spiele wie World of Warcraft, Online-Welten wie Second Life und Freudesnetzwerke wie Facebook. Warum fügen wir die nicht zusammen? Und schaffen so ein Spiel in einer simulierten Welten innerhalb eines sozialen Netzwerks, in der jeder seine eigene Vision zum Leben erweckt. Das wäre etwas, dass noch niemand je erlebt hat, eine einzigartige Erfahrung.

... Dazu müssten die Spieler bleibende Spuren in der Welt hinterlassen können. Das ist einer der Schwachpunkte aktueller Online-Reichen: In World of Warcraft ist nichts dauerhaft, besiegte Monster stehen bald wieder da, Schlachtsuren sind verschwunden.

... Etwas verändern zu können, ist sehr wichtig, aber in Online-Welten auch sehr schwierig. Eine Möglichkeit könnte der Vergleich von Welten sein, wo ich in meiner spiele und du in deiner, und dann sehen wir die Unterschiede. Wir haben allerdings festgestellt, dass zu viel Veränderungsfreiheit gar nicht so gut ist. Recht früh in Fable 2 muss man sich zum Beispiel entscheiden, ob man einer Wache hilft oder nicht. Abhängig davon wird der Stadteil



Peter Molyneux im Gespräch mit GamePro-Chefredakteur Markus Schwerdtel und den GameStar-Redakteuren Christian Schmidt und Heiko Klinge (von links).

schöner und sicherer oder zu einer Hochburg für Gauner. Dieser Grad von Einfluss ist natürlich toll, aber die Spieler waren sich der Konsequenzen ihrer Handlungen oft nicht bewusst. Also starteten sie das Spiel immer wieder neu, um die Situation richtig zu lösen. Das ist nicht Sinn der Sache. Wir mussten diese Funktion einschränken.

❖❖❖ **Wo bleibt dann in Online-Spielen der Gestaltungsspielraum, die Selbstverwirklichung?**

❖❖❖ Der dauerhafte Einfluss des Spielers zeigt sich in seinem Helden. Stell dir vor, du triffst die Spielfigur eines anderen Menschen und kannst an ihr sofort ablesen, was sie schon erlebt hat – mehr noch, sogar ihren Charakter, etwa ob es ein vertrauenswürdiger Typ ist oder ein Raufbold mit Narben von vielen Kämpfen. Jede Figur wäre einzigartig.

❖❖❖ **Mit der man sich in eine Art globalem Super-Spiel selbst darstellen würde. Wo bleibt in dieser Zukunft das Solo-Spiel?**

❖❖❖ Interessante Frage, nicht wahr? Ich stelle mir Solo-Spiele wie Vorhänge vor. Manchmal möchtest du deine Vorhänge geschlossen lassen und allein bleiben. Dann wieder willst du sie aufreißen und dich allen zeigen. Die Spiele der Zukunft werden wohl eine Mischung aus beidem bieten. Reine Solo-Spiele sind jedenfalls nicht die Liebhaber der Saison.

❖❖❖ **PC-Spiele auch nicht. Auch Fable 2 erscheint nur für Konsole. Hat der PC auf Dauer eigentlich eine Zukunft?**

❖❖❖ Der PC ist immer noch sehr wichtig. Aber er wird immer mehr zu einer Plattform für Leute, über die niemand spricht. Bei den Casual Games [Gelegenheitsspielen] ist der PC ausgesprochen erfolgreich. Er wird gerade von einem neuen Publikum erobert.

❖❖❖ **Ein eher ungeliebtes Publikum.**

❖❖❖ In der Spieleindustrie schaut man auf diese Leute herab. Aber hinter den Casual-Spielern steckt nicht nur enorm viel Geld. Was oft vergessen wird: Sie sind vielleicht auch die Hardcore-Zocker von morgen.

❖❖❖ **Die Spieleindustrie entdeckt gerade die älteren Gelegenheitsspieler. Du würdest langsam in die Zielgruppe passen.**

❖❖❖ Tue ich auch! Ich habe die letzten Monate Tribal Wars gespielt. Ich glaube, es wurde in Deutschland entwickelt. Es ist großartig, hat 800.000 Spieler und saugt mir alle zwei Wochen sechs Euro aus der Tasche. Gerade wurde ich wegen angeblichen Cheats gesperrt. Dabei habe ich gar nicht betrogen!

❖❖❖ **Werden sich auch die Online-Rollenspiele den Konsolen zuwenden?**

❖❖❖ Davon sind wir doch nur noch einen Schritt entfernt. Jeder wartet darauf, dass es endlich passiert. Eigentlich hätte es längst soweit sein müssen. Andererseits ist es sehr schwierig, solche Spiele zu erschaffen.

❖❖❖ **Du giltst als Archetyp des innovativen und kreativen Designers. Werden Leute wie du in der Spieleindustrie heute noch gebraucht?**

❖❖❖ Ja. Es gibt nicht genug talentierte Spieledesigner. Das liegt zu großen Teilen daran, dass die Spielehersteller schlicht kein Interesse daran haben, die talentierten Leute hervorzuheben, die an ihren Projekten arbeiten. Die wollen eine starke Marke, keine Leute wie Peter Molyneux, die vielleicht weggehen und ihr eigenes Studio eröffnen. Dabei brauchen wir dringend mehr Vorbilder, die für die Industrie werben und sagen, wie aufregend das hier alles sein kann. Ohne solche Leute wird die Branche immer langweiliger werden.

❖❖❖ **Übt der Name Peter Molyneux überhaupt noch Zugkraft auf junge Leute aus?**

❖❖❖ Schon. Aber du bist immer nur so gut wie dein letztes Spiel. Und sind wir mal ehrlich, Black & White 2 hat da nicht geholfen.

❖❖❖ **Welche Positionen in deinem Team sind im Moment am schwierigsten zu besetzen?**

❖❖❖ Die von Designern und technischen Architekten. Für Designer gibt es zwar viele Lehrgänge und Ausbildungen, aber die wahre

Peter Molyneux

Der Brite **Peter Molyneux** (49) gründete 1987 das legendäre Entwicklerstudio Bullfrog, mit dem er in den folgenden zehn Jahren Klassiker wie Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park und Dungeon Keeper entwickelte. 1997 verließ Molyneux das zwei Jahre zuvor von Electronic Arts gekaufte Bullfrog, um das neue Studio Lionhead zu gründen, dem er bis heute vorsteht. Für Lionhead erdachte Molyneux die umstrittenen Götterspiele Black & White und Black & White 2, das Kino-Aufbauspiel The Movies und zuletzt das Rollenspiel Fable. Seit April 2006 gehört Lionhead Microsoft. Molyneux' aktuelles Projekt, die Fortsetzung Fable 2, erscheint nur für die Xbox 360. Parallel arbeitet er seit mehreren Jahren unter dem Codenamen »Dimitri« an einer Lebenssimulation.



Kunst ist Kommunikation. Also die Fähigkeit, eine Idee aufzugreifen, sie zu entwickeln und andere damit zu inspirieren. So etwas kann man nur schwer unterrichten. Technische Architekten sind die Leute, denen man ein übergeordnetes Problem gibt, und die den Lösungsansatz entwickeln. Meinen technischen

Architekten sage ich zum Beispiel: »Ich brauche für Fable 2 einen Hund, der sich lebensecht verhält!«, Die Jungs überlegen dann, wie das funktionieren könnte.

❖❖❖ **Wie inspirierst du Interessenten, in dein Team zu kommen?**

❖❖❖ Indem ich ihnen sage: »Ihr werdet Dinge erfinden, die noch nie erfunden wurden.« Das ist der wichtige, der große Satz. Wenn sie für eine Bank arbeiten, werden sie dort nur die nächste Datenbank programmieren.

❖❖❖ **Und es ist Aufgabe der Spiele-Entwickler, das zu kommunizieren?**

❖❖❖ Genau. Computerspiele sind ein Problem, das noch nicht gelöst ist. Ich prophezeie: Da werden in Zukunft noch gewaltige, fantastische Dinge geschehen. **CS HK CHS**

»Computerspiele sind ein Problem, das noch nicht gelöst ist«



Mit seinem Studio Lionhead entwickelte Molyneux 2001 das ambitionierte **Black & White**.



Das aktuelle Projekt von Peter Molyneux ist das Rollenspiel **Fable 2** für die Xbox 360.