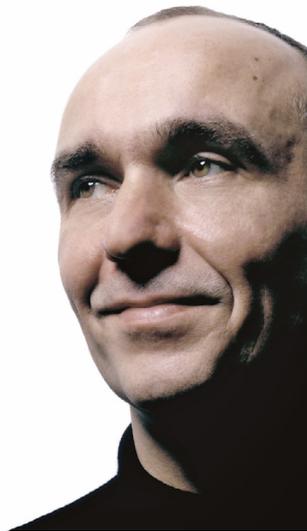


Peter Molyneux im Exklusivinterview

»SO BLEIBEN SIE DOCH STEHEN!«

Peter Molyneux arbeitete als Fischstäbchenpanierer im Fischstäbchenpanierwerk seines Stiefvaters, bis ihn im Alter von 12 Jahren eine gebrauchte gekaufte Dampfmaschine ersetzte. Fasziniert von der heißen Luft beschloss der junge Peter, sie fortan selbst zu produzieren. Heute macht er »irgendwas mit Medien«. Als Cousin achten Grades der britischen Königin ist zudem eine Sackgasse und ein abgewrackter Müllschlepper nach ihm benannt. Von Michael Graf



GameStar: Mister Molyneux, möchten Sie ...

Peter Molyneux: Ich weiß, ich weiß, es ist eine Ehre. Also für Sie. Ich bin mir felsenfest sicher, dass Sie noch ihren Enkelkindern von diesem Augenblick erzählen werden. Es geht schließlich um nichts Anderes als die Zukunft des Spielens, einen Augenblick von außerordentlicher Tragweite für nachfolgende Generationen. Ich freue mich für Sie, dass Sie dabei sein können.

Ich wollte nur fragen, ob Sie noch ein Glas Wasser ...

Nein, denn sehen Sie: Wasser ist gut, sicherlich, das hat es immer gegeben, seit Jahrmillionen, vermute ich. Aber mir geht es um mehr, deshalb trinke ich ja Tee. Ich war schon immer jemand, der Grenzen ausgelotet hat. Jetzt möchte ich sie endgültig sprengen. Dafür sind Grenzen doch da, dass man sie überwindet. Außer die britischen, deshalb treten wir bald aus der EU aus, aber das jetzt nur nebenbei.

Apropos Grenzen sprengen, damals bei Black & White ...

Black & White, ja. Das war mal, und für damals war das auch okay, da gab's ja auch den BSE-Skandal und deshalb die Riesenkühe, die, ich weiß nicht, ob's Ihnen aufgefallen ist, auch Schwarz und Weiß gefleckt waren. Gewissermaßen Black & White auf der Metaebene. In meinem nächsten Spiel gibt es aber nicht nur Schwarz und Weiß, sondern noch mehr, viel mehr sogar.

Was denn genau?
Rot.

Rot?
Rot.

... und soo lang waren die Balken, die sich bei der Ankündigung von Fable gebogen haben.



Okay ...

Es wird großartig, fantastisch, es wird Leben verändern. Ich möchte der Welt etwas absolut Neuartiges, noch nie Dagewesenes schenken. Ich meine, sicher, auf Kickstarter haben die Leute einen Batzen Geld dafür hingeblättert, dass ich genau dasselbe mache wie immer ...

... für Godus, das immer noch nicht fertig ist?

Das ist die Sagrada Familia auch nicht. Na und? Wird Antoni Gaudí deshalb in Foren gedisst? Nein, und wissen Sie warum? Weil er 1926 in Barcelona von einer Straßenbahn überfahren wurde und es damals noch keine Foren gab, darum. Diese Art von Respekt erbitte ich mir auch, die 162 nach Ipswich fährt hier sogar direkt am Haus vorbei. Aber das ist nicht der Punkt. Der Punkt ist: Manchmal bleibt Kunst eben unvollendet. Das liegt im Ermessen des Künstlers.

Wird Ihr neues Spiel also kein Götterspiel?

Götterspiel, haha, ich bitte Sie! Götter sind doch Firlelfanz, die könnte sogar Derek Smart simulieren. Nein, ich möchte darauf aufbauen, was ich schon in Fable 3 begonnen habe. Damals habe ich nur ein einziges Königreich simuliert, in meinem nächsten Spiel sollen es hingegen vier sein, inklusive der kompletten Hierarchien. Und da kann man sich von der allerkleinsten Nummer bis ganz nach oben durcharbeiten. Allerdings nicht nur für eine Seite, man dient allen vier Seiten, obwohl die zugleich in einen niemals endenden Krieg verstrickt sind. Daraus entsteht ein packendes Hin und Her, man muss Verborgenes enthüllen, wie bei Game of Thrones! Und jede Partie stellt die Spieler vor neue Herausforderungen.

Wie genau können wir uns das spielerisch vorstellen?

Das kann man sich nicht vorstellen, man muss es erleben! Darum geht es ja bei Revolutionen: Auf dem Papier klingt das immer alles total handzahn, aber dann werfen sie die Adeligen in die Gefängnisse und hauen ihnen die Köpfe ab. Wenn das mal keine lebensverändernde Erfahrung für diese Adligen war, dann weiß ich auch nicht!

Eine »lebensverändernde Erfahrung« hatten Sie auch für Ihr Würfelspiel Curiosity versprochen. Und dann fand der Spieler, der den Würfel schließlich knackte – überhaupt nichts.

Also, Sekunde mal. Erstens fand er nicht nichts, sondern ein Video von mir, in dem ich den Teilnehmern danke, und das ist schon etwas sehr Tolles, was nicht jeder hat. Und zweitens hat diese Erfahrung sehr wohl sein Leben verändert: Er war noch nie zuvor so wütend. Solche extremen Gefühle möchte ich mit meinen Spielen auslösen.

Äh ... zurück zu Ihrem nächsten Projekt. Welches Genre Planen Sie?

Genre, Schmenre! Habe ich mich jemals an Genre-Konventionen gehalten? Da pfeife ich drauf, und zwar Wiener Walzer! Ich sage doch, das wird etwas völlig Neuartiges. Alleine schon die detaillierte Darstellung der vier Königreiche mit ihren Königinnen! Und dann natürlich noch den Damen und Buben ...

Buben, Damen, Könige? Das klingt wie Spielkarten ...

Äh, hallo, ja, was denn sonst? Haben Sie nicht zugehört? Das wird großartig! Da darf eine schwarze Acht nicht auf einer schwarzen Sieben oder – bewahre! – auf einer roten Sechs liegen, nein, sie muss auf einer roten Sieben liegen! Und obendrauf muss eine rote Neun! Nur, wenn man diese Hierarchien einhält und die Karten klug verschiebt, kann man alle Stapel aufdecken und den Königreichen Erlösung bringen. Und dann werden die Karten neu gemischt und alles geht von vorne los.

Also, bei allem Respekt ...

Danke, den habe ich mir verdient.

Wir waren noch nicht fertig. Bei allem Respekt klingt das so, als würden Sie Solitaire beschreiben.

Soli... was? Nie gehört, sorry. Mein Spiel heißt »Peter Molyneux' Super Epic Kingdom Battle Royale«. Hier, schauen Sie, ich habe sogar das originale Designdokument dabei!

Das ist ein benutztes Papiertaschentuch, auf das jemand mit zittriger Schrift »Kartenspiel« gekrakelt hat ...

Ja, Hammer, oder? Die Idee kam mir während einer Hearthstone-Partie. Und wenn Blizzard das kann ... ich bitte Sie, muss ich weiterreden?

Aber es ist Solitaire! Karten nach Zahlen und Farben stapeln und verschieben – das ist Solitaire!

Hören Sie doch bitte auf, Spielennamen zu erfinden! Ach, übrigens, eines habe ich vergessen: »Peter Molyneux' Super



Ich glaube, ich hab einen im Tee.

Ich glaube, ich hab unsere Tees vertauscht.

Epic Kingdom Batte Royale« erscheint wie alle meine Spiele als absolutes Gegenteil dessen, was meine Fans erwarten. Nämlich als Free2Play-Spiel für die kommandste aller Plattformen – Blackberry! Gegen Echtgeld kann man Kartenpakete kaufen, die Ursprungsversion enthält lediglich die Pik Sieben und den Herzbuben und ... Wo laufen Sie hin?

Äh, wir müssen noch die 162 nach Ipswich erwischen ...

Aber ich habe Ihnen noch gar nichts vom Multiplayermodus für 52 Spieler erzählt! Da bekommt jeder genau eine einzelne Karte, und dann müssen alle Spieler in der richtigen Reihenfolge ... so warten Sie doch! Ich plane zusätzlich Addon-Kartensets mit realen Persönlichkeiten! Und einen Gesichtereditor! Dann können Sie sich quasi selbst auf Angela Merkel legen ...

(im Rennen) Danke für das Gespräch!

Und ich hab noch ein anderes Spiel in der Mache, da muss man Minen suchen, deren Positionen von Zahlen angedeutet werden! Ich nenne es »Peter Molyneux' Carpet Bomber Dungeon Man!« So bleiben Sie doch stehen! ★

... und dann hab ich mit der Shotgun mittenrein geschossen.

Muss er immer von seinem letzten Tag bei Lionhead erzählen?

