

20 JAHRE GAMESTARS

Die Interview-Serie »GameStars« zeigte namhafte Spieleentwickler von ihrer persönlichen Seite. Zum 20-jährigen Jubiläum haben wir bei den Stars der Szene nachgefragt: Wie geht's ihnen heute, welche Entwicklungen in der Spielebranche haben sie überrascht – und was halten sie vom deutschen Publikum? Von Heinrich Lenhardt



GABE NEWELL

Bei Microsoft arbeitet Gabe Newell an frühen Windows-Versionen, doch dann ist er von Doom und Ultima Underworld so beeindruckt, dass er seine eigene Spielefirma gründet. Valve hat Klassiker wie Half-Life, Team Fortress 2 oder Portal entwickelt und betreibt mit dem Online-Service Steam die

führende Vertriebsplattform für PC-Spiele. Und Newell? Ist inzwischen Milliardär.

Was ist für dich der wichtigste Branchentrend der letzten 20 Jahre?

Da gab es so viele Trends, dass es mir wirklich schwerfällt, einen herauszupicken. Zu 1997 fällt mir zuerst die 3D-Grafik ein. Danach änderte natürlich die Online-Vernetzung die Art und Weise, wie wir Spielerlebnisse erschaffen, Produkte vertreiben und besser mit unserer Community zusammenarbeiten können. Was die Zukunft angeht, sind wir sehr daran interessiert, die Virtual Reality zu dieser Liste hinzuzufügen.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?

Im Jahr 2000 war Valve noch ein Startup mit 30 Leuten. Wir hatten Half-Life 1, Counter-Strike und Team Fortress Classic veröffentlicht und arbei-



Half-Life (1998): Valve versucht's mit dem Brecheisen.

Gabe Newell war der GameStar von Ausgabe 3/2000.

teten an der Source-Engine, Half-Life 2 und Team Fortress 2. Eine der super-obskuren Fragen, die wir uns damals stellten: Ob wir in der neuen Engine auf einen Software-Rendering-Modus verzichten könnten.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Deutschland repräsentiert nicht nur einen riesigen Teil von Valves Community, sondern der ganzen globalen Spieleszene, und GameStar ist ein großer Teil dieser Geschichte. Alles Gute zum Zwanzigsten!

GameStars

Gabe Newell

Ober den Gründer der Spieleschmiede Valve gibt es die erfolgreichste und innovativste 3D-Artikelpage der letzten Jahre nicht: Half-Life.



Die Meilensteine des Gabe Newell



TEUT WEIDEMANN

Beim deutschen Kultstudio Rainbow Arts ist Teut Weidemann federführend an zahlreichen Projekten beteiligt, etwa an den brutalen Flonk-Jagden von M.U.D.S.: Mean Ugly Dirty Sports oder am Sidescroller X-Out. Mit seinem Studio Wings Simulations veröffentlicht er danach die gelungene Militär-

simulation Panzer Elite und den Multiplayer-Shooter Söldner: Secret Wars. Heute arbeitet Weidemann als Berater für Online-, Free2Play- und Mobile-Spiele.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders

a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

20 Jahre sind eine Ewigkeit in unserer Branche. Seitdem ich dabei bin, bewegen wir uns in irrer Geschwindigkeit, daher sind viele angebliche Trends von vor 20 oder 15 Jahren inzwischen wieder verschwunden. Wir erinnern uns an das CD-Laufwerk? Daher glaube ich der wichtigste Trend der letzten zwei Jahrzehnte ist einfach, dass jeder spielt, egal wie oder wo er wohnt. Damals konnten wir in Westeuropa und den USA Spiele absetzen, heute weltweit. Wenn damals auf PC und Konsole 200 Millionen Menschen gespielt haben, sind es heute inklusive Mobile über zwei Milliarden. Das hat schon was.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?

Das war eine geile Zeit. Wir hatten Panzer Elite nach vielem Hin und Her endlich wieder im Laden, und es verkaufte sich wunderbar. Zudem



Panzer Elite (1999): Das Erstlingswerk von Wings Simulations schlägt ein.

Teut Weidemann war der GameStar von Ausgabe 5/2000.

hatten wir unsere Firma verkauft – mein erster Exit. Wir planten schon die nächsten Projekte und hatten viele interessante Dinge am Laufen beim Publisher. Dass es ein wilder Ritt wurde und wir Wings Simulations am Ende schließen mussten, war da noch nicht abzusehen. Es war auch das Jahr der Arena-Onlinespiele, gestartet von Counter-Strike. Da veränderte sich viel in der Industrie. Spannende Jahre waren das!

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Die GameStar wurde immer als streng angesehen. Das hieß einfach: Wenn die GameStar schon mal über eine 85er-Wertung hinausging, musste das Spiel etwas ganz Besonderes sein. Ich erinnere mich, dass viele sich daran orientierten und es wie ein Lauffeuer rumging, wenn mal eine 90er-Wertung gefallen ist.

GameStars

Teut Weidemann

Das deutsche Spiele-Ungewöhn hat Panzer Elite und unverwundliche Klassiker für den Amiga geschaffen. Teut kennt die Branche in- und auswendig.



Die Meilensteine des Teut Weidemann





DANIEL DUMONT

1996 steigt Daniel Dumont bei Ubisoft in die Spielebranche ein, als deutscher Projektleiter betreut er unter anderem das Rennspiel POD und die U-Boot-Simulation Sub Culture. Danach wechselt er zu Ascaron, wo er die Handelssimulationen Patrizier 2 und Port Royale sowie das Weltraumspiel Darkstar One entwirft.

Mit seinem neuen Studio Gaming Minds veröffentlicht er Patrizier 4 und Rise of Venice, derzeit arbeitet er an Railway Empire.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Es gab so viele Neuerungen und Entwicklungen in den letzten 20 Jahren. Wenn ich mir die daraus entstandenen Trends ansehe, wie etwa Online-Koop, MMOGs oder E-Sport, würde ich aber sagen, dass der größte Trend im Bereich der Games derjenige zu immer realistischeren Darstellungen ist. Ich will noch nicht mal sagen, dass der Trend heute noch so stark ist wie zum Beispiel vor zehn Jahren, denn es ist heute bereits ein sehr hoher Level erreicht, völlig ausreichend für eine Vielzahl von Spielen. Heute ist es selbstverständlich, dass Spielwelten realistische Grafik haben, glaubhaft beleuchtet und ordentlich bevölkert sind. Das macht es heutigen Spielen einfacher, den Spieler in die Welt reinzuziehen, egal ob es anschließend um Story oder Action geht.



Patrizier 2 (2000): Begründete Dumonts Ruf als Handelssimulations-Experte.

Daniel Dumont war der GameStar von Ausgabe 11/2003.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? Ich erinnere mich kaum an die Zeit. Als ich mir das Porträt angesehen habe, fiel mir wieder ein, wie die Fotos entstanden sind und noch so ein paar familiäre Dinge. Aber eigentlich nichts, was mit Games zu tun hat. Witzigerweise erinnere ich mich aber daran, als die GameStar das erste Mal erschienen ist. Die erste Ausgabe wurde uns bei Ascaron, meinem früheren Arbeitgeber, präsentiert – ich glaube von Martin Deppe. Und ich dachte: Das ist ja alles so übersichtlich, mit Fotos der Journalisten, richtigen Farben und auf weiß glänzendem Papier. Das fand ich super, und daher mochte ich die Zeitschrift von Anfang an.

GameStars

Daniel Dumont



AL LOWE

Schon 1982 programmiert Al Lowe Sierra-Spiele wie Dragon's Keep, ein Abenteuerspiel für Kinder. Etwas älter ist die Zielgruppe der erotischen Adventure-Komödie Leisure Suit Larry, deren Antiheld Larry Lafer in mehreren Fortsetzungen zurückkehrt. Lowe programmiert auch bei anderen Sierra-Serien wie King's Quest, zudem komponiert der ehemalige Musiklehrer zahlreiche Soundtracks. Heute hat er sich von der Spieleentwicklung zurückgezogen und widmet sich im Ruhestand seiner Webseite www.allowe.com mit der Witzsammlung CyberJoke 3000™.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? 1999 war ein wichtiges Jahr in meinem Leben. Am 22. Februar 1999 informierte mich Sierra, dass sie die Entwicklung von Leisure Suit Larry 8: Lust in Space stoppen, weil sich »Adventure-Spiele nicht verkaufen«.

Nach 16 Jahren, in denen ich Spiele für Sierra design und programmiert hatte (das war damals ein Branchenrekord), sagten sie mir, dass ich mein Büro räumen sollte. Das habe ich auch gemacht – und bin seitdem glücklich im Ruhestand.



Leisure Suit Larry (1987): Lust auf erwachsenen Adventure-Humor.

Al Lowe war der GameStar von Ausgabe 12/1999.

GameStars

Al Lowe

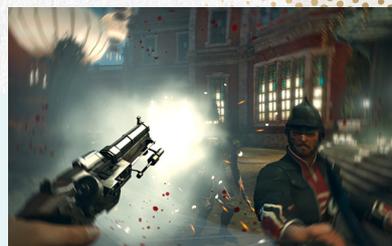


HARVEY SMITH

Harvey Smith beginnt seine Laufbahn als QA-Tester von System Shock. Bei Origin designt er das (indizierte) CyberMage, bevor er bei Ion Storm Lead Designer von Deus Ex wird. Nach einem Midway-Intermezzo geht er zu Arkane und entwirft Dishonored. 2013 erscheint sein Roman »Big Jack is Dead«.

Welcher Branchentrend der letzten 20 Jahre hat dich überrascht? Computerspiele haben sich verbreitet und sind so vielfältig geworden. Dieselbe »Branche« produziert so unterschiedliche Erlebnisse wie Prey, That Dragon Cancer, Destiny, Gone Home, Life is Strange, XCOM, Papers Please, Dishonored, Journey, Eve Online, The Witcher und Sir, You Are Being Hunted. Ich freue mich über die Zunahme von Spielen, bei denen bestimmte emotionale Themen im Mittelpunkt stehen. Und Simulationselemente, die den Spielern das Improvisieren erlauben, tauchten an überraschenden Orten auf, von FTL bis zum neuen Zelda.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? Nichts lief wie erwartet. Ich hatte eine Scheidung, hörte bei Ion Storm auf und wurde dann von Midway gefeuert. Doch es folgte eine der besten Phasen meines Lebens und schließlich machte ich auch eine Menge Spieler wieder froh, indem ich begann, mit Raphael Colantonio und Arkane an Dishonored zu arbeiten. Ich bin jetzt glücklicher und in



Dishonored (2012): In die Herzen der Spieler geschlichen.

Harvey Smith war der GameStar von Ausgabe 8/2002.

GameStars

Harvey Smith



einem besseren Gesundheitszustand, obwohl ich neulich 50 geworden bin. Ich hoffe, dass ich noch ein weiteres Jahrzehnt Spieleentwicklung und Abenteuer vor mir habe.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein? Es gibt da ein besonderes Verhältnis, denn ich habe über drei Jahre in Deutschland gelebt (in einem kleinen Dorf namens Queidersbach, von dem nie jemand gehört hat). Mir wurde zunehmend bewusst, wie viele Leute Deus Ex bewegt hat; Menschen in den unterschiedlichsten Kulturen, die dieselben virtuellen Grenzen erkunden.



LOUIS CASTLE

Louis Castle gründet 1985 zusammen mit Brett W. Sperry das Studio Westwood Associates in Las Vegas. Es wird zur Geburtswiege des Echtzeitstrategie-Genres, hier entsteht 1992 Dune 2, das wiederum Blizzards Warcraft inspiriert. Zu Castles Projekten gehören auch die Rollenspielerie Lands of

Lore und Westwoods Adventure zum Film Blade Runner. Derzeit feilt Castle bei den Amazon Game Studios am Multiplayer-Actionspiel Crucible, in dem man das eigene Team ganz offiziell betrügen kann.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Ich liebe den direkten Kontakt zu den Spielern. Dadurch weiß ich zu schätzen, wie wichtig unsere Arbeit für die Millionen Menschen ist, die ihre kostbare Zeit mit unseren Schöpfungen verbringen.

Enttäuscht bin ich davon, dass dieser Trend auch ein vergiftetes Klima ermöglicht hat, das leider allzu häufig ist. Dieselben Technologien und Designideen, die Spieler und Entwickler stärker denn je miteinander verbinden, erlauben auch einer lautstarken Minderheit, Gift zu spritzen, was einen schlechten Eindruck auf neue Spieler macht.

Überraschend? Die Fortschritte beim Cloud-Computing hauen mich um. Sie haben gerade erst damit begonnen, die Spielerlebnisse zu verändern, die wir entwickeln. Ich bin jeden Tag begeistert über die neuen Technologien und Techniken, die wir einsetzen können.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? Ich kann mich noch gut an 1999 erinnern. Westwood war im vorigen Jahr von Electronic Arts gekauft worden und arbeitete an einer breiten Palette von neuen Projekten. Red Alert 2, Dune 2000, Lands of Lore



Lands of Lore 3 (1999): Rollenspiel-Trilogieabschluss mit 3D-Grafik.

Louis Castle war der GameStar von Ausgabe 3/1999.

3, C&C Renegade, Earth and Beyond, Pirates: The Legend of Black Kat und mehr – es war eine sehr aufregende Zeit! Einige der Spiele wurden so gut wie erhofft, andere fielen weniger toll aus. Aber das ist nun mal die Natur der Spieleentwicklung, insbesondere in einer Zeit, in der wir noch nicht mit Testmärkten arbeiten konnten, um das Spielerlebnis vor der Veröffentlichung zu verfeinern.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

GameStar war immer gut zu Westwood, uns waren viele Artikel und Titelgeschichten vergönnt. Das deutsche Publikum hat Westwood Studios quasi großgemacht. In den späten Achtzigern und frühen Neunzigern verkauften sich unsere Spiele in Deutschland fast so gut wie in den USA. Dieser Erfolg lag auch an der tollen Leistung der Verkaufs- und Marketing-Teams von Virgin Interactive. Ohne deren Anstrengungen und die unglaubliche Begeisterung des deutschen Publikums wäre es womöglich nicht gelungen, unsere Finanziern vom Potenzial von Echtzeitstrategie- und Rollenspielen zu überzeugen.

GameStars

Louis Castle

Der Mitbegründer von Westwood gilt als einer der kreativsten Rollenspiel-Designer und Spezialist für spannende Storys.

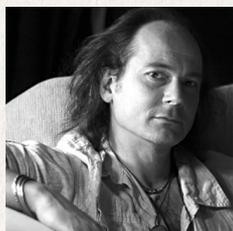


Aben (3)
Westwood Associates
Westwood: Das Spiel
Brett W. Sperry
Ausbildung: Grafikler
Webseite: www.westwood.com

Historie



Die Meilensteine des Louis Castle



GUIDO HENKEL

1990 gründet Guido Henkel mit zwei Freunden das Albstädter Spielestudio Attic Entertainment. Attics größter Erfolg ist die Nordland-Trilogie auf Basis des Tabletop-Rollenspiels Das Schwarze Auge. Im Mai 1997 wechselt Henkel zu Interplay, wo er als Senior Producer am Kult-Rollenspiel Planescape: Torment arbeitet. Heute leitet er die G3 Studios und arbeitet als Berater in der Spielebranche.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Eines der besten Dinge, die wir in Jahrzehnten der Spieleentwicklung erlebt haben, ist das Wiederauftauchen der Indie-Szene. So sind in einer recht träge gewordenen Industrie viele neue Talente und Ideen in den Vordergrund gebracht worden. Auf der anderen Seite lähmt der übereifrige Fokus auf Kommerzialisierung wieder mal die Branche. Selbst Indie-Entwickler haben es jetzt mit Budgets zu tun, die vor nicht einmal 20 Jahren AAA-PC-Spielen vorbehalten waren. Mal ganz zu schweigen von den Marketing-Hürden, die eine tiefe Brieftasche erfordern.

Der Erfolg von Steam war für mich die größte Überraschung der letzten 20 Jahre – nicht die Tatsache, dass es bei den Spielern angekommen ist, sondern dass es von der ganzen Industrie weithin akzeptiert wurde. Seit 2000 war ich ein lautstarker Befürworter von digitaler Distribution, aber traditionelle Publisher sorgten sich zu sehr um ihre etablierten Geschäftsbeziehungen im Einzelhandel. Mich überraschte, wie Steam als einzige Partei in diesem Segment in der Lage war, eine etablierte Mauer niederzureißen, die von Geschäftsinteressen im Milliardenwert gestützt wurde. Valve bekam nicht nur die Indie-Entwickler an Bord, sondern überzeugte auch die ganze Industrie davon, dass sich mit digitalem Vertrieb eine Menge mehr Geld machen lässt als mit verpackter Ware – und dass Steam die Plattform dafür ist. Das war



Planescape: Torment (1999): Wortgewaltiger Kampf gegen Rollenspiel-Klischees.

Guido Henkel war der GameStar von Ausgabe 4/1999.

und ist ein bahnbrechendes Ereignis, das viele Leute heute als selbstverständlich betrachten.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?

Wir steckten Anfang 1999 tief in der Entwicklung von Planescape: Torment. Ich war zwei Jahre vorher in die USA gezogen und nun kurz davor, das erste Spiel fertigzustellen, das ich hier entwickelt hatte. Zur gleichen Zeit musste ich mit ansehen, wie in Deutschland meine frühere Firma Attic scheiterte. Es war also eine echt sonderbare Zeit für mich. Ich freute mich darauf zu erleben, wie die Leute ein ambitioniertes und einmaliges Projekt wie Planescape: Torment aufnehmen würden.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Ich erinnere mich noch, wie mir Jörg Langer am Telefon sagte, dass er PC Player verlassen hatte, um GameStar aufzubauen. Ich hatte meine Zweifel, ob es in Deutschland noch Platz für eine weitere Zeitschrift geben würde. Aber das Konzept, das er mir beschrieb, klang auf jeden Fall faszinierend. Denn ich war mit ihm einer Meinung, dass viele der führenden Zeitschriften schon seit einiger Zeit fad wirkten und im Monatstakt routiniert Inhalte ohne Tiefe ausspuckten.

GameStars

Guido Henkel

Der Schöpfer der deutschen PC-Rollenspielerie Das Schwarze Auge werkelb darauf für Interplay an Planescape: Torment.



Aben (3)
Westwood Associates
Westwood: Das Spiel
Brett W. Sperry
Ausbildung: Grafikler
Webseite: www.westwood.com

Historie



Die Meilensteine des Guido Henkel



VOLKER WERTICH

Volker Wertich hat uns das Wuseln gebracht: 1993 entwirft er für Blue Byte den ersten Teil der Siedler-Reihe – und nach einer Auszeit überdies den dritten. 1997 gründet er das Studio Phenomic, wo er als Creative Director die Spellforce-Serie betreut. 2009 tüftelt Phenomic das Karten-Strategiespiel

BattleForge aus, heute arbeitet Wertich mit seinem neuen Studio Envision unter anderem am Mobile-Strategiespiel Path of War.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Der Spielemarkt ist immer in Bewegung, manchmal sehr rasant. Dinge wie Virtual Reality, Facebook, Browsergames, Wii-Controller und vieles andere brachten ständig neue Impulse und Veränderungen. Wenn ich aber über die wichtigsten Branchentrends der letzten 20 Jahre nachdenke, dann möchte ich zwei nennen: Zum einen die Entwicklungen im Online-Bereich. Es begann mit Online-Ranglisten und einfachen rundenbasierten Spielen und geht heute bis zu umfassenden Massively-Multiplayer-Erfahrungen und starken Online-Communitys in vielen Genres. Zweitens der Wandel in den Geschäftsmodellen. Während es damals fast nur »Vollpreis«-Produkte und eventuell mal Erweiterungen im Regal oder per Versandhandel gab, gibt es heutzutage sehr viele verschiedene Wege: Free2Play, reiner Online-Vertrieb, Kickstarter, DLC, Werbefinanzierung, Abonnement, Indie-Entwicklung, Early Access und so weiter.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?
Ich erinnere mich gerne an die frühen Zeiten der Spieleentwicklung



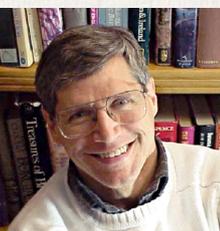
Die Siedler (1993):
Zwei Jahre lang arbeitet Wertich am Aufbauklassiker.

Volker Wertich war der GameStar von Ausgabe 7/2000.

zurück, wünsche mich aber nicht in diese Zeit zurück, denn es ist seitdem sehr viel Spannendes passiert ... Früher, vor 20 Jahren, war alles besser? Nein, sicher nicht. Vor zehn Jahren hatte man gedacht, dass die Entwicklung erfolgreicher Projekte nur noch in sehr großen Teams möglich sei und mächtiges Marketing oftmals die fehlende Spieltiefe verschleiern könne. Als Gegenbeispiele nenne ich nur mal Stardew Valley oder Minecraft. Auch heute noch ist es möglich, kreative Ideen mit wenigen leidenschaftlichen Entwicklern umzusetzen und damit erfolgreich zu sein.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Ich kann mich auch heute noch an die ersten GameStar-Hefte erinnern. Mir gefiel vor allem das durchdachte Wertungssystem und die insgesamt professionelle und analytische Herangehensweise bei den Tests, welche in der damaligen Zeit neue Maßstäbe setzte. Ich freue mich jedenfalls auf die nächsten 20 Jahre GameStar.



BOB BATES

Der Infocom-Klassiker Zork weckt 1982 bei Bob Bates die Begeisterung für interaktive Geschichten. Seine Adventures Sherlock und Arthur werden von Infocom veröffentlicht, 1989 gründet er Legend Entertainment. Bates designt Titel wie Timequest, Eric the Unready und (zusammen mit Steve

Meretzky) die Spellcasting-Trilogie. In Kürze veröffentlicht er sein neuestes Text-Adventure Thaumistry: In Charm's Way.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

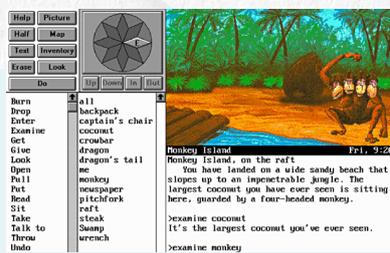
Gut: Die Verbreitung von kostenlosen oder sehr günstigen, aber höchst leistungsfähigen Tools ist wunderbar, zum Beispiel Unity, Unreal oder TADS (die Spiele-Engine, mit der ich mein neues Text-Adventure Thaumistry entwickelte). Spieleentwicklung ist für jeden im Bereich des Möglichen, der die Geduld und Beharrlichkeit hat, diese Tools zu lernen.

Schlecht: Die Preise für Spiele sind in den Keller gegangen, wodurch es für Entwickler schwierig ist, von ihrem Beruf zu leben. Die Leute erwarten häufig, dass Spiele kostenlos sind, und sind manchmal nicht mal bereit, zehn Dollar für einen Premium-Titel auszugeben. Das bereitet den Entwicklern erhebliche Probleme, deren Spiele nicht so leicht in ein Free2Play-Geschäftsmodell passen.

Überraschend: Mich verblüfft die enorme Beliebtheit von Spielen, und wie allgegenwärtig sie in unserer Kultur geworden sind. Vor 20 Jahren waren wir »Geeks, die Spiele für andere Spieler machen«. Heute werden Spiele überall als Bestandteil des Alltags akzeptiert. Das hätte ich niemals vorhergesagt.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?

1999 habe ich als Übergangsjahr in Erinnerung. Adventures starben einen langsamen Tod, während Actionspiele immer beliebter wurden. Ein Jahr vorher hatten wir mit The Blackstone Chronicles eines der letzten großen Grafik-Adventures veröffentlicht. 1999 brachten wir



Eric the Unready (1993):
Bereit für komische Fantasy-Abenteuer.

Bob Bates war der GameStar von Ausgabe 1/2000.

dann The Wheel of Time raus, einen Ego-Shooter auf Basis der Unreal-Engine. Im Privatleben hatten meine Frau und ich gerade unsere Tochter Malia adoptiert. Sie und ihr Bruder Alex sind inzwischen wunder-volle Erwachsene geworden (aber verrätet ihnen nicht, dass ich das gesagt habe).

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

GameStar nimmt einen ungewöhnlichen Platz in meinem Leben ein. Seit Jahren verwende ich das Magazin für meine anhaltenden Versuche, mir selber Deutsch beizubringen. Wenn die neue Ausgabe eintrifft, kämpfe ich damit, die Artikel zu lesen, wenn auch mit gemischten Resultaten. Manchmal denke ich mir, dass die Zeitschrift für mich dieselbe Bedeutung hat wie meine alten englischen Text-Adventures für die deutschen Spieler: eine Gelegenheit, eine andere Sprache zu lernen und dabei Spaß zu haben. Ich habe schon immer eine starke Verbundenheit zu den deutschen PC-Spielern gespürt. Sie scheinen bei Spielen dieselben Dinge zu mögen wie ich. Deutschland ist der einzige Ort der Welt, in dem sich Adventures anhaltender Beliebtheit erfreuten. Ich glaube, dass über ein Drittel der Kickstarter-Backer für mein neues Spiel Thaumistry aus Deutschland stammt, wofür ich sehr dankbar bin!

GameStars

Volker Wertich

Vor 13 Jahren schuf er den Boulder-Droh-Cross Emerald Mine, bestrebt wurde er durch seine Beiträge zur erfolgreichen Siedler-Reihe.



Die Meilensteine des Volker Wertich



GameStars

Bob Bates

Das Spiel-Digitaler wurde als Designer kultiger Adventures bekannt. Seine Fiktion hat gerade die Actionspiel-Welt of the Zeitgeist.



Die Meilensteine des Bob Bates





CHRIS ROBERTS

Chris Roberts entwickelt bei Origin die Action-Adventures Times of Lore und Bad Blood, bevor er mit dem cineastischen Weltraum-Actionspiel Wing Commander einen Riesenhit landet. 1996 gründet er das Studio Digital Anvil und arbeitet an Freelancer. Nach einem Abstecher ins Film-Business kehrt er 2011 in die Spielebranche zurück. Derzeit arbeitet Roberts – natürlich – am Weltraum-Mammutprojekt Star Citizen.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Gut: Die Demokratisierung der Spieleentwicklung durch digitale Distribution. Die direkte Interaktion von Entwicklern mit den Leuten, die ihre Art von Spielen mögen, verkörpert durch Crowdfunding und Early Access. Dank der digitalen Distribution und der Erreichbarkeit durch das Internet konnten Spiele und Entwickler gedeihen, die unter dem risikoscheuen Publisher-Modell keine Chance hatten.

Schlecht: Die zunehmende »Mob-Mentalität«, die sich in den letzten Jahren online entwickelt hat: Eine kleine Anzahl von Leuten verstärken durch verschiedene Foren und soziale Medien ihre Stimme, um Empörung und Hass zu streuen. Der Tribalismus von Spielern, der die Leute dazu bringt, sich gegenseitig zu beleidigen und wütend zu machen. Was ist die beste Konsole? Das beste MOBA? Der beste Shooter? Du kannst deine Meinungen haben, aber jeder andere hat das Recht zu seiner eigenen Meinung und das sollte nicht Anlass zu Belästigungen und Schmähungen sein. Entwickler oder Spieler, die eine sachliche Diskussion bevorzugen, scheuen deswegen davor zurück, online mitzureden. Das ist nicht auf Spiele beschränkt, aber es fühlt sich so an, als war die Spielebranche der Vorreiter für diesen Trend, der sich auch auf andere Bereiche des öffentlichen Lebens erstreckt hat.

Überraschend: Das Aufkommen des Free2Play-Modells. 1997 hätte ich niemals vermutet, dass man es sich einmal leisten kann, zig Millionen in ein Spiel zu investieren, das dann kostenlos hergegeben wird.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? Da bereiteten wir gerade die erste Präsentation von Freelancer vor, die recht gut lief, auf der CES 1999 erhielten wir eine Reihe von Auszeichnungen inklusive »Best of Show«. Wir arbeiteten bei Digital Anvil auch hart an verschiedenen anderen Projekten wie Loose Cannon, Conquest (das später von Ubisoft veröffentlicht wurde) und Brute Force (einem der ersten Xbox-Spiele). Anfang 2000 war ich dann bei der GDC auf



Wing Commander (1990): Dafür rüstete man seinen PC auf.

Chris Roberts war der GameStar von Ausgabe 5/1999.

GameStars

Chris Roberts

Der Treacher entwickelte die Wing-Commander-Serie, dirigierte den Wing-Commander-Film und leitete heute seine eigene Spiele-Firma.



Die Meilensteine des Chris Roberts



der Bühne, bevor Bill Gates die erste Xbox ankündigte, das war cool. Der Rest des Jahres war schwieriger. Ich hatte mehr und mehr mit Unternehmenspolitik und weniger mit Entwicklung zu tun. Deshalb war ich über die Lage der Branche frustriert: Anscheinend brauchte man als Entwickler eine große Muttergesellschaft, um die Spiele produzieren zu können, die man machen wollte. Microsoft kaufte schließlich Digital Anvil. Statt bei Digital Anvil zu bleiben, beschloss ich, eine Pause zu machen und mich meiner anderen Leidenschaft zu widmen, den Filmen. Im Gegensatz zu einigen Spekulationen, die ich gehört habe, war das allein meine Entscheidung und nichts, mit dem Microsoft glücklich war. Im Nachhinein gesehen wünschte ich mir, ich wäre noch lange genug geblieben, um Freelancer selbst fertigzustellen. Obwohl es sehr angesehen ist und vieles meine kreative Vision widerspiegelt, habe ich das Gefühl, dass mehr drin gewesen wäre. In gewisser Weise ist Star Citizen meine Rückkehr, um es diesmal richtig zu machen – auf einem Niveau, von dem ich vor 18 Jahren nicht mal träumen konnte.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Als ich bei Origin und Digital Anvil war, gab es über die Jahre so einige Besuche von GameStar. In besonderer Erinnerung blieb mir aber eine Pressetour zwei Wochen vor der Enthüllung von Star Citizen am 10. Oktober 2012. Ich hatte keine Ahnung, wie das ankommen würde: Interessierte das überhaupt irgendwen, erinnerte sich jemand noch an mich? Als ich das GameStar-Büro in München besuchte, traf ich Michael Graf und andere Redakteure. Sie freuten sich, mich zu sehen, und waren begeistert von dem, was ich ihnen zeigen konnte. Das gab mir Zuversicht. Mein Pitch und meine Demo wurden stark von diesen ersten Vorführungen in München zu Beginn der Pressetour geprägt. Das half mir, Star Citizen voranzubringen, und der Rest ist Geschichte.



CHRIS TAYLOR

Zum Beginn seiner Karriere programmiert Chris Taylor Sportsimulationen wie Hardball 2 und 4D Boxing, bevor er 1997 mit dem Echtzeit-Strategiespiel Total Annihilation einen Hit landet. 1998 gründet er Gas Powered Games, wo Dungeon Siege und Supreme Commander entstehen. Derzeit tüftelt Taylor mit einem neuen Team an seinem nächsten Echtzeit-Strategiespiel.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

In 20 Jahren ist eine Menge passiert. Gut? Die Rückkehr von Indie-Gaming und die Erfolgsgeschichten von Spielen wie Minecraft. **Schlecht?** Das ist schwer für mich zu definieren, denn schlechte Sachen gehören normalerweise zu einem sich entwickelnden System dazu. Einige Dinge werden einfach scheitern, so ist das Leben. **Überraschend?** Die enormen Investitionssummen in VR, mit seiner kleinen Anzahl von Spielern. Und nicht zu vergessen: der Aufstieg von E-Sports. Das sind beides Dinge, die ich niemals vorhergesagt hätte.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? Entwickelten sich die Dinge so, wie du es geplant hattest? Ich glaube nicht, dass überhaupt irgendetwas wie erwartet gelaufen ist, aber das ist okay, denn stattdessen sind völlig andere interessante Dinge passiert. Kennt ihr das Lied »You Can't Always Get What You Want« von den Rolling Stones? Da heißt es: »Du kannst nicht immer kriegen, was du willst. Aber wenn du es versuchst, kann es manchmal



Total Annihilation (1997): Mit 3D-Karten neues Echtzeit-Terrain betreten.

Chris Taylor war der GameStar von Ausgabe 8/2000.

GameStars

Chris Taylor

Mit Sportsimulationen begann er 1989 seine Karriere, 1997 schuf er Total Annihilation. Seit 1999 arbeitet Chris Taylor an Dungeon Siege.



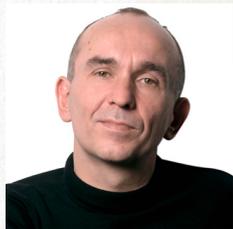
Die Meilensteine des Chris Taylor



passieren, dass du das kriegst, was du brauchst.« Das fasst mein Leben ziemlich gut zusammen.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Deutschland ist wirklich eines meiner Lieblingsländer. Bei jedem Besuch bin ich sehr nett behandelt worden – und das Essen ist erstaunlich. Die deutschen Fans sind echt enthusiastisch, was Spiele angeht, das merke ich bei all meinen Begegnungen. Wer Total Annihilation und Supreme Commander mochte, dem wird hoffentlich auch mein neues Echtzeit-Strategiespiel gefallen, über das ich im Laufe des Jahres mehr verraten kann. Ich mache diesen Beruf jetzt seit 30 Jahren und es könnte eines der letzten Spiele sein, die ich designe und programmiere. Alles Gute hat ein Ende.



PETER MOLYNEUX

Mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Populous** feiert Peter Molyneux 1989 seinen großen Durchbruch. Bei seinem Studio **Bullfrog** entstehen auch Hits wie **Theme Park**, **Syndicate** und **Dungeon Keeper**. Bei **Lionhead** leitet Molyneux dann die Entwicklung von **Black & White** und der **Fable**-Serie. Sein derzeitiges

Studio **22cans** enttäuscht Kickstarter-Backer mit dem unfertigen Götterspiel **Godus** und veröffentlicht 2016 das Mobilspiel **The Trail**.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Gut: Spiele sind jetzt überall und werden auf so vielen verschiedenen Geräten von jedermann gespielt. Die Größe der Branche ist überwältigend, Spiele werden in jedem Genre von den unterschiedlichsten Teams entwickelt, von ein, zwei Leuten bis zu riesigen Studios mit Hunderten von Mitarbeitern. Spiele sind die Vorlage für Bücher, Filme, Fernsehserien, Kleidungsmarken und sogar Lebensmittel. Alle Träume über die Größe und Ausmaße der Spielebranche sind übertroffen worden.

Schlecht: Es wird für kleine Teams immer schwieriger, überhaupt wahrgenommen zu werden. Ohne die Presselandschaft, wie wir sie in den Neunzigern hatten, gibt es eine immer größere Abhängigkeit von einer kleinen Anzahl von Vertriebskanälen, um ein neues Spiel rauszubringen. Ich kenne viele Entwickler, die jahrelang an etwas gearbeitet haben, das dann übergegangen wurde.

Überraschend: Wie lange es für VR gedauert hat, groß zu werden. Ich erinnere mich, wie ich in den frühen Neunzigern mein erstes VR-Entwicklungssystem erhalten hatte – und jetzt reden wir über 20 Jahre später immer noch über das Potenzial von VR.



Dungeon Keeper (1997): Zum Bullfrog-Abschied gewitzte Dungeon-Strategie.

Peter Molyneux war in Ausgabe 6/1998 der allererste GameStar.

GameStars

Peter Molyneux

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



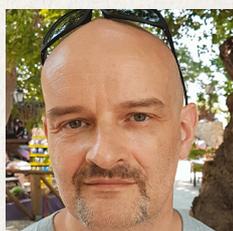
Die Meilensteine des Peter Molyneux

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?

1998 war ein wichtiges Jahr für mich. Ich hatte Electronic Arts verlassen, um eine neue Firma namens Lionhead zu gründen. Ich begann damit, mein töricht ambitioniertes **Black & White** zu programmieren. Wir fingen mit nur fünf Leuten an, und es ging erst mal ganz darum, ein Team aufzubauen. Da ich gerade mit Lionhead anfang, hatte ich zu der Zeit kein nennenswertes Privatleben.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Die deutsche Presse und die deutschen Spieler waren immer superwichtig. Ich liebe es, wenn ihr in Reportagen auf Einzelheiten eingeht. Ihr legt einen Fokus auf Spieldetails, möge das immer so bleiben. Deutsche Spieler sind außergewöhnlich, sie hatten schon immer eine Faszination für Strategie; Gameplay und Substanz sind ihnen wichtiger als Grafikeffekte. Ich arbeite gerade an einem neuen Projekt mit dem Arbeitstitel **Legacy**, von dem ich glaube, dass es perfekt für die deutschen Spieler sein wird. Danke an GameStar für 20 wunderbare Jahre!



BERNHARD EWERS

Bernhard Ewers steigt in die Spielebranche ein, nachdem er online **Armin Gessert** kennengelernt hat, den späteren Gründer des Studios **Spellbound**. Gessert arbeitet damals bei **Blue Byte** und sucht Entwickler für ein neues Runden-Strategiespiel – das erste **Battle Isle**. Danach ist Ewers auch am historischen **Battle-Isle-Ableger History Line 1914-1918** beteiligt, am hervorragenden **Battle Isle 2** sowie am **U-Boot-Klassiker Schleichfahrt**. Heute bildet er am **SAE-Institut** Nachwuchsprogrammierer aus und berät Entwicklerteams.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Nun, die meisten Menschen würden sagen, **Free2Play** sei der wichtigste Trend, vielleicht noch **Mobile** oder **Indie**. Ich sehe das differenzierter. Es gibt grundsätzlich zwei wesentliche Faktoren, die meiner Ansicht nach die Schlüsselemente für alle aktuellen Trends darstellen:

- 1) Die Öffnung des Marktes durch viel mehr Endgeräte, und damit meine ich nicht nur **Mobile**, sondern auch (**Tablet**-)PCs und weitere Konsolen. Wir haben eine unglaublich hohe Zahl an Geräten, auf denen gespielt werden kann – und damit einen echten Massenmarkt.
- 2) **Game-Engines**. Diese ermöglichen auch kleinsten Ein-Mann-Teams eindrucksvolle Produktionen und geben ihnen zudem die Gelegenheit, Plattformen zu erreichen, die früher Profis vorbehalten waren.

Diese beiden Trends haben unzählige Menschen in die Lage versetzt Spiele zu entwickeln und zu spielen, was sie ja auch tun. Beide Faktoren sorgen dafür, dass riesige **Mobile**-Studios wie **InnoGames** mit Millionen von Kunden entstanden sind, es gibt spezielle Ausbildungsangebote, etwa am **SAE Institute** zum **Game Programmer**, und dazu den **Indie-Trend** mit coolen Produktionen wie vom genialen **Lukas Pope**.

Aber das Wichtigste: die **Race-To-Zero**, der Verfall des Wertes eines Spiels zum einfachen Konsumprodukt mit Preisen unter denen eines **Mars-Riegels**, sowie der Verfall des Wertes eines Spiels an sich für die Spieler. Dies sehe ich als den wichtigsten Trend der letzten Jahre an, der alles



Battle Isle 2 (1995): Dank schlauer KI noch besser als der legendäre Vorgänger.

Bernhard Ewers war der GameStar von Ausgabe 12/2000.

GameStars

Bernhard Ewers

Der Vater der Deutschen Elite-Klasse hat an einigen wegweisenden Spielen mitgewirkt. Jetzt steht der Strategiegott auf die GameStar.



Die Meilensteine des Bernhard Ewers

andere weiterhin bestimmt und auch darüber entscheiden wird, wie wir in Zukunft spielen werden.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien?

Es war eine andere Zeit, als ich **GameStar** wurde. So derartig anders, dass ich manchmal denke, ich hätte das gar nicht erlebt, sondern in einem Film gesehen. Der **Game-Verband** gründete sich so langsam, es gab noch gar keinen **Mobile-Massenmarkt**.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Deutsche Spieler? Gibt es die noch? Früher wurden die belächelten Simulationen hierzulande geliebt. Die **Siedler**, **Anno**, der **Fußball Manager** und die ganzen Nischentitel der kleinen Teams galten als international schwer zu vermarkten. Heute kommt dem womöglich der **Landwirtschafts-Simulator** am nächsten. Aber wie die Krise des japanischen Heimatmarktes zeigt, globalisiert sich die Spieleindustrie immer mehr. Man kann Spiele nicht mehr für kleine, lokale Märkte wie Deutschland entwickeln, sondern braucht **Weltspiele**, die sich überall verkaufen.

GameStar gibt es jetzt so lange, dass ich mich kaum an die Zeit davor erinnern kann. Es ist eine Institution, die hoffentlich den Sprung in die neue »papierlose« Zeit schafft. Es wäre schade, ohne die Berichte und Hintergründe einer echten Redaktion. Es ist nicht so, dass ich in den Chor der »Gestern war alles besser«-Vertreter einstimmen will, aber es ist einfach schön, ein gut gestaltetes Magazin zu lesen.



RICHARD GARRIOTT

1983 gründet Richard Garriott in der Garage seiner Eltern Origin, wo neben seiner Ultima-Rollenspielserie auch PC-Klassiker wie Wing Commander und System Shock veröffentlicht werden. Nach dem Verkauf an EA leitet Garriott die Entwicklung des ersten großen MMO-Erfolgs Ultima Online. Heute

arbeitet er am Online-Rollenspiel Shroud of the Avatar.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Gut: MMOs. Origin war es vergönnt, bei den Anfängen dieser neuen Spielegattung beteiligt zu sein, die bis heute tonangebend ist.

Schlecht: Wir hängen immer noch dabei fest, dass Shooter-Schnickschnack den Markt antreibt. Wie sehr ich mich nach mehr Spielen mit »literarischer Tiefe« sehne. Wir werden da hinkommen, aber es könnte noch ein Jahrzehnt oder länger dauern.

Überraschend: Es gibt viel zu viel Hype um VR/AR. Ortsbasierte Spiele wie The Void sind zwar toll, aber ich glaube, dass es noch lange dauern wird, bis Heimsysteme weit verbreitet sein KÖNNTEN.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? 1998 schwammen wir auf der Erfolgswelle des explosiven Wachstums



Ultima Online (1997): Der MMO-Boom begann hier.

Richard Garriott war der GameStar von Ausgabe 9/1998.

GameStars

Richard Garriott

Als Lord British herrscht er über sein eigenes Königreich im Internet; im wirklichen Leben ist er Schöpfer der erfolgreichsten PC-Rollenspielserie.



Die Meilensteine des Richard Garriott



von Ultima Online und sind damals kaum hinterhergekommen. Es war aufregend, wie viel passierte und was sich alles geändert hat.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

GameStar war unser Fenster in den deutschen Markt. Als Entwickler in den USA war es in der Anfangszeit leicht und verführerisch, einen »Englisch-Fokus« beizubehalten. Aber Deutschland stieg schnell zum führenden Spielermarkt in Europa auf. GameStar versorgte uns mit Einblicken, was im größten EU-Markt angesagt ist und wie die User dort über globale Spiele denken.



BILL ROPER

Bill Roper startet seine Blizzard-Laufbahn 1994 im Warcraft-Team. Während der Entwicklung von Diablo wechselt er als Producer zu Blizzard North und betreut dort auch Diablo 2. Von 2003 bis 2008 leitet Roper die Flagship Studios und arbeitet danach bei Cryptic Studios und Disney. Kürzlich ist er

nach London umgezogen. Nicht wegen plötzlichen Hellgate-Heimwehs, sondern weil er jetzt als CCO bei der Spieletechnologiefirma Improbable arbeitet.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Gut: Online-Spiele. Die steckten damals noch in ihren Kinderschuhen, heute sind sie allgegenwärtig, rund um die Uhr. Die Vorstellung, dass es Spiele geben wird, für die man online sein muss, klang damals noch verrückt – heute ist es eine normale Anforderung. Ich liebe es, dass Leute auf der ganzen Welt so leicht miteinander spielen können

Schlecht: Gewisse Elemente unserer globalen Community. Speziell diejenigen, die sich aggressiv, sexistisch und erniedrigend verhalten. Spiele sind ähnlich wie Musik eine universelle Sprache, die Brücken zwischen unterschiedlichen Altersgruppen, Sprachen und Kulturen bauen kann. Gaming ist für jeden, und wir sollten eine offene und einladende Community sein. Es gibt keinen Platz für Hass bei Spielen.

Überraschend: Mobile Gaming. Es ist erstaunlich, wie leistungsstark diese Geräte sind, die wir mit uns herumtragen. Und mit dem Aufstieg von Casual Games gibt es so viel mehr Leute, die sich als Gamer bezeichnen und dafür offen sind, ihre Spielerlebnisse zu erweitern. Die Allgegenwart von Mobilgeräten und die grassierende Beliebtheit von Spielen dafür ist ein Segen für unsere Branche.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? 1999 war ich seit fünf Jahren in der Spielebranche und fühlte mich obenauf. Blizzard war mit drei verschiedenen Serien enorm erfolgreich, jedes Spiel lief besser als das vorherige. Ich hatte das Gefühl, dass ich mich als Designer und Producer etabliert hatte und war ein Director bei einer Firma, die für mich den Traum-Arbeitsplatz darstellte. Es war wirklich eine unglaubliche Zeit, in der ich unersättlich lernte und zugleich auf einem hohen Niveau Dinge kreierte.



Diablo 2 (2000): Die Sternstunde von Blizzard North.

Bill Roper war der GameStar von Ausgabe 6/1999.

GameStars

Bill Roper

Als Koordinator und -Mäcker für alles hat der Workaholic an jedem großen Blizzard-Spiel der letzten Jahre mitgewirkt.



Die Meilensteine des Bill Roper



In meiner Freizeit spielte ich entweder mit Freunden oder machte Musik. Der alte GameStars-Artikel erwähnt die Poxy Boggards, eine Band, die ich mit meinem College-Mitbewohner gründete. Wir arbeiteten zu der Zeit an unserem zweiten Album, und ich spielte zudem in einem Surf-/Rock-Trio namens Brazil 2001. Die Poxy Boggards sind übrigens immer noch zusammen. Im Laufe der Jahre haben wir einige Folkmusikpreise gewonnen, traten mit Gordon Ramsey in seiner Kochshow »Hell's Kitchen« auf, und eines unserer Lieder wurde in einem Dockers-Fernsehwerbespot verwendet. Wir sind derzeit im Studio und arbeiten an unserem elften Album. Ich schätze mich unglaublich glücklich, dass ich nach 23 Jahren immer noch die beiden Dinge mache, die ich liebe. Und auch wenn nicht immer alles wie ursprünglich geplant gelaufen ist, war und ist es ein Erlebnis, das ich für nichts eintauschen würde.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Die deutschen Spieler – insbesondere die PC-Spieler – sind unglaublich leidenschaftlich und aufmerksam. Im Laufe der Jahre hatte ich die Gelegenheit, verschiedene Teile Deutschlands zu besuchen. Dabei hat es mich immer beeindruckt, wie engagiert die Spieler sind, die ich traf. Ich erinnere mich, wie ich zum ersten Mal die Games Convention in Leipzig besucht habe. Ich war von der Aufregung der Show und der Besucher überwältigt. Als ich mit GameStar darüber reden wollte, woran ich gerade arbeitete, versagte auf einmal meine Stimme. Da lehnte sich der Redakteur zu mir und meinte: »Das ist eine große, laute, glückliche Show, da musst du dir deine Kräfte einteilen.« Seitdem denke ich an Deutschland immer als diesen wunderbar großen, lauten, glücklichen Ort für Spiele.



WARREN SPECTOR

Warren Spector kommt 1989 vom Tabletop-Spieleanbieter TSR zu Origin, wo er als Producer maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung von PC-Klassikern wie Ultima Underworld und System Shock hat. 1997 wird Spector Studiochef von Ion Storm Austin und leitet die Entwicklung von Deus Ex.

2010 erscheint sein Disney-Spiel Epic Mickey. Heute ist Spector als Studio Director bei OtherSide Entertainment für System Shock 3 verantwortlich.

Welchen Branchentrend der letzten 20 Jahre findest du besonders gut? Die Demokratisierung der Entwicklung. Wenn du vor 20 Jahren ein Spiel machen und zum Verkauf anbieten wolltest, hattest du eigentlich nur eine Wahl: einen Publisher finden, der die Entwicklung deines Spiels finanziert und es in die Händlerregale bringt. Mit der Verbreitung von Spiele-Engines und digitalen Vertriebskanälen kann jetzt jeder ein Spiel machen und ein Publikum erreichen, das daran interessiert ist.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? 1998 arbeitete mein Team bei Ion Storm an Deus Ex. Das Spiel ist im-



Deus Ex (2000): Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten.

Warren Spector war der GameStar von Ausgabe 9/1998.

GameStars

Warren Spector

Als Macher im Hintergrund hat er an so vielen Spiele-Klassikern mitgewirkt wie kaum ein anderer; inzwischen gilt Spector als Rollenspiel-Spezialist.



Die Meilensteine des Warren Spector



mer noch einer der Höhepunkte meiner Karriere, also war das ein richtig gutes Jahr für mich.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Wenn ich auf meine Karriere zurückblicke, konnte ich mich immer auf die enthusiastische Unterstützung der deutschen Spieler verlassen, und dafür werde ich immer dankbar sein.



RON GILBERT

Von Maniac Mansion über Monkey Island bis zu seinem aktuellsten Projekt Thimbleweed Park ist Ron Gilbert vor allem für Adventures bekannt. Nach seinem Abgang bei LucasArts eröffnet er 1992 Humongous Entertainment (Total Annihilation), 2015 gründet er gemeinsam mit seinem alten

Weggefährten Gary Winnick das Studio Terrible Toybox. Von Gilbert stammen auch das Action-Adventure The Cave und das Mobilspiel Scurvy Scallywags.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

- a) Spiele sind heutzutage wirklich Mainstream.
b) Spiele sind heutzutage wirklich Mainstream.
c) Spiele sind heutzutage wirklich Mainstream.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? 1999 arbeitete ich bei Humongous Entertainment. Das war die Firma, die ich gegründet hatte, um Adventures für Kinder zu machen. Leider



The Secret of Monkey Island (1990): Legendärer Adventure-Schatz.

Ron Gilbert war der GameStar von Ausgabe 1/1999.

GameStars

Ron Gilbert

Der Schöpfer von Adventure-Klassikern wie Maniac Mansion und Monkey Island steht vorwiegend auf Erfolgs-Strategie.



Die Meilensteine des Ron Gilbert



hat das Unternehmen, das uns aufkaufte, die Firma und die Marke letztendlich zerstört. Es lief also nicht so, wie ich gehofft hatte.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Monkey Island und Adventures im Allgemeinen waren in Deutschland immer viel beliebter als anderswo auf der Welt. In dunklen Zeiten hat Deutschland das Genre fast im Alleingang am Leben erhalten.



GERALD KÖHLER

Die GameStar nante ihn einst »Mr. Fußballmanager«: Gerald Köhler leitet bei Ascaron (anfangs noch Ascon) bis ins Jahr 2000 die Entwicklung der Anstoss-Serie und kümmert sich danach für Electronic Arts um den Fußball Manager. Seit dessen unruhlichem Ende als spielerisch unveränderte

»Legacy-Edition« arbeitet Köhlers Studio Bright Future vorrangig an Browserspielen wie Rail Nation oder Fußballfan.

Welche Branchentrends der letzten 20 Jahre findest du besonders a) gut, b) schlecht, c) überraschend?

Die Öffnung der Spiele für breitere Gesellschaftsschichten. Stichworte dazu sind Nintendo DS, Wii, iPhone usw. Die dadurch entstandene Vielfalt ist ein großer Gewinn. Auch das Thema mobiles Spielen ist natürlich in diesem Zusammenhang extrem wichtig, auch wenn ich persönlich meinen PC weiter sehr schätze.

Wie erinnerst du dich an die Zeit, als dein GameStars-Porträt erschien? Es war eine schöne Zeit, aber es war auch sehr anstrengend. Gerade die Endphase von Anstoss 3 war mit Abstand die härteste und schlaflöseste Zeit meines Berufslebens. Auf das Portrait war ich damals wirklich stolz, man war quasi in einer Reihe mit seinen Idolen. Ich habe die Originalseite sogar noch in einem Ordner zu Hause (ja, raus-



Fussball Manager 2003 (2002): Köhler übertrumpft das parallel erscheinende Anstoss 4.

Gerald Köhler war der GameStar von Ausgabe 4/2000.

GameStars

Gerald Köhler

Mr. Fußballmanager himself: Als Programmierer und Designer war und ist Gerald Köhler der Kopf der rahmenreichen Anstoss-Serie.



Die Meilensteine des Gerald Köhler



gerupft). Vermutlich wäre ich dafür sogar zum Fototermin nach München gelaufen, aber ihr habt es einfach so per Mail gemacht.

Was fällt dir zu GameStar und den deutschen Spielern ein?

Die GameStar ist für mich eine besondere Zeitschrift, und auch die, die ich privat lange Jahre abonniert hatte. Es liegen noch ganze Jahrgänge von damals zu Hause im Archiv. Ein guter Test dort war quasi der Ritterschlag. Zu den deutschen Spielern kann ich nur sagen, dass sie für mich immer im Zentrum meiner Arbeit standen und dass ich euch allen sehr dankbar bin, dass ich mein Hobby damals und bis heute zum Beruf machen konnte.