

Interview mit Bruce Shelley

»ICH SPIELE KAUM NOCH«

Er hat mit Legende Sid Meier Civilization entwickelt und Age of Empires erfunden – aber heute tüfelt Bruce Shelley lieber an Investment-Strategie statt an Echtzeit-Strategiespielen. Von Maurice Weber



GameStar: Microsoft und Relic entwickeln nach all der Zeit endlich Age of Empires 4. Wurdest Du eigentlich je gefragt, ob Du dabei mitmachen willst?

Bruce Shelley: Informell, aber nicht offiziell – aber ich bin ehrlich gesagt auch nicht sonderlich interessiert daran. Wir hatten eine tolle Zeit mit Age of Empires und ich glaube, einige der alten Ensemble-Kollegen sind sogar am neuen beteiligt. Aber ich fand, dass nach all der Zeit jemand anderes seine Chance mit der Marke kriegen sollte. Ich bin neugierig, was sie damit machen werden.

Welchen Rat würdest Du Relic für Age of Empires 4 geben?

Mein Rat wäre: Versucht herauszufinden, was der Kern eines Age-Spiels war, davon würde ich nicht zu sehr abweichen. Gleichzeitig würde ich ihnen aber sagen, dass sie unbedingt Innovation brauchen. Man muss auf den ersten Blick erkennen, dass es sich um ein neues Spiel handelt. Als die Leute damals in Age of Empires Rehe durch den Wald hüpfen sahen, war sofort klar: Das ist was anderes als Command & Conquer und Starcraft. Und dann mussten wir dieses Versprechen mit interessantem Gameplay erfüllen. Diese Gratwanderung muss Relic auch hinkriegen: Es muss anders sein, aber es braucht einen vertrauten Kern.

Aber was macht denn für Dich den Kern von Age of Empires überhaupt aus?

In Age of Empires beginnst du mit sehr wenigen Spielelementen und deine Entscheidungen steigen im Lauf der Partie logarithmisch

an. Ich nenne das die umgedrehte Entscheidungs-Pyramide. Ehe du dich versiehst, hast du so viel zu tun, dass du eine Prioritätenliste erstellen musst, das schafft gleichermaßen Spaß und intellektuellen Anspruch. Dann ist da die wirtschaftliche Untermauerung, das 4X-Spielprinzip: Explore, Expand, Exploit, Exterminate. Außerdem denke ich, der historische Ton eines Age-Spiels ist wichtig. Du hast das Gefühl, das ist relevant, das sind Probleme, mit denen die Leute damals konfrontiert waren. Ich sagte immer: »In Age of Empires scheint stets die Sonne.« Wir fanden, wir hatten eine wunderschöne Welt, über die Spieler mehr wissen wollten. Sie war ein einladender Ort. Das war vielleicht den Hardcore-Spielern nicht wichtig, aber es erklärt denke ich, warum das Spiel weltweit in der ganzen Community so erfolgreich war. Wir haben im Lauf der Jahre viele Briefe von Leuten gekriegt, deren Söhne mittelmäßige Schüler waren, bis sie Age of Empires spielten und plötzlich in der Bibliothek Geschichtsbücher wälzten!

Aktuell arbeitest Du mit anderen Ex-Ensemble-Entwicklern bei BonusXP an Mobile-Titeln wie Stranger Things. Vermisst Du die alten Zeiten oder genießt Du die neuen Herausforderungen?

Ich mag die neuen Herausforderungen im Allgemeinen. Mir gefällt es allerdings überhaupt nicht, mir Wege zu überlegen, wie man die Spieler zum Zahlen bringt. Früher war unser Job einfach, ein unterhaltsames Spiel zu machen, und das war genug. Heute müssen wir das tun und obendrauf noch überlegen, wie wir damit Geld verdienen. Und diesen Teil eines Projekts genieße ich überhaupt nicht. Aber es hat mir auch sehr viel Spaß gemacht, so viele neue Dinge lernen zu müssen. Ich habe eine Weile für Zynga gearbeitet und dort über Facebook-Spiele gelernt, jetzt lerne ich über

Mobile-Spiele. Das hält mich selbst in meinem Alter noch jung, denke ich.

Warst Du je versucht, über Kickstarter einen geistigen AoE-Erben ins Leben zu rufen?

War ich nie. Ich hatte damals viel Spaß, aber vierzehn Jahre sind eine Menge Zeit. Und das nächste Age of Empires wäre eine schwierige Herausforderung geworden: Die nächste logische Zeitperiode wäre das 20. Jahrhundert. Bis dahin hatte sich die Kriegsführung stark verändert, die Menschen haben einander über große Distanzen getötet. Das wäre ein ganz anderes Spiel geworden. Ich glaube, es gab schon damals bei Ensemble wenig Begeisterung dafür.

Was begeistert Dich heutzutage?

Ich spiele kaum noch Spiele außer denen, die ich selbst entwickle oder die für meine Arbeit wichtig sind. Es macht mir mehr Spaß, meine Finanzen und Investitionen zu verwalten – das ist für mich ganz ähnlich wie ein Spiel: Es gibt Regeln, Ziele und interessante Entscheidungen. Ich habe eine Weile Ökonomie studiert und ich denke, das spiegelt sich auch in einigen meiner Spiele wieder. In der Spieleindustrie kannst du dich selbst wertvoller machen, indem du viel spielst und viel liest. Ich hatte so viel über Geschichte und Wirtschaft gelesen, dass ich oft derjenige im Team war, der etwa beantworten konnte, welche Gebäude oder Industriezweige wir brauchen würden. Meine Eltern waren beide Lehrer und als Kind fand ich das grässlich, aber heute finde ich es wundervoll. Ich bin einfach neugierig, ich will Dinge wissen und bin ständig am Lesen.

Eigentlich wollten wir Dich noch an einer Spielempfehlung fragen, aber wenn Du heute lieber liest - welches Buch würdest Du unseren Lesern ans Herz legen?

In »Warum Nationen scheitern« blicken zwei Ökonomen zurück und analysieren den Untergang von Zivilisationen. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass Nationen sowohl politische als auch wirtschaftliche Möglichkeiten mit der gesamten Bevölkerung teilen müssen. Es ist ein sehr gutes Buch, um die aktuelle Lage der Welt besser zu verstehen – und wo sie hinführen könnte. ★



Das sehr gute Mobile-Spiel zu Stranger Things geht auf Bruce Shelleys Kappe.