

## SPECTOR – UNCUT

Game-Designer Warren Spector im Interview.

Writer: Marc Bodmer



«Wir haben gewonnen», sagt Warren Spector, legendärer Game-Designer und Schaffer von Meilensteinen wie «Deus Ex». Mit «wir» sind wir Gamer gemeint. Im Gespräch versprüht er ein positive Energie, eine Zuversicht und Freude, die ansteckend ist. Darum hier das ungekürzte Interview.

**Warren Spector, mit 30 Jahren im Game-Geschäft gehören Sie zu den Veteranen. Was waren für Sie die wichtigsten Veränderungen der vergangenen fünf Jahre?**

Warren Spector: Im Game-Sektor geht die Post ab. Wollte man vor fünf Jahren ein Spiel entwickeln, musste man bei einem grossen Studio sein, das zu einem grossen Verlag gehörte, der es sich leisten konnte, Spiele auf Discs zu brennen, in Schachteln zu verpacken und dann über sein Händlernetz zu vertreiben. Das brachte es mit sich, dass man 4 bis 5 Mal mehr für ein Game bezahlt, als beispielsweise für einen Film, eine Musik-CD oder ein Buch.

**Und heute?**

Heute haben wir digitale Distribution, eine blühende Szene unabhängiger Entwickler. Wir haben Social Games auf Sozialnetzwerken. Wir haben mobile Games. Heute stehen Spielentwicklern hunderte von Möglichkeiten offen, für ihre Geschichte ein Publi-

kum zu finden. Man braucht nicht länger ein Vermögen in die Entwicklung eines Spiels zu stecken. Wir sind wieder in den Tagen, wo drei Leute in einem Zimmer einen tollen Titel entwickeln können. Minecraft kam aus dem Nichts und Disneys «Wheres my Water?» (fürs Smartphones) wurde von sechs Personen entwickelt. Bei meinem Spiel arbeiten über 700 Leute mit! Heute ist alles möglich und das ist die wichtigste Entwicklung der letzten zehn Jahre.

**Die Rückkehr der Indie-Szene ist wirklich wichtig ...**

... und heutzutage ist jeder ein Gamer. Meine 90-jährige Mutter spielt Games. Meine Schwester, die Spiel spielen würde, das ich als Videogame betiteln würde, zockt auf ihrem Iphone. Leute, die sich nicht als Gamer bezeichnen würden, sind es in Tat und Wahrheit. Kurz: Die Gamer haben gewonnen! Vor 20 Jahren haben wir gesagt: «Wir sind so cool. Wir sind so cool.» Jetzt wissen es alle.

**Sie zeichneten für Meilensteine wie «Deus Ex» und «Wing Commander» verantwortlich. Würden Sie Ihre Spiele mit den heutigen Möglichkeiten anders gestalten?**

Ich blicke eigentlich nicht zurück und würde deshalb nichts ändern. Ich bin der glücklichste Mensch auf Erden.

Ich entdeckte die Spielwelt, als «Dungeons & Dragons» auf den Markt kam und stieg in die Entwicklung zu Beginn der Apple- und Commodore-Ära ein. Die Leistung der PCs war den Konsolen weit überlegen. Ich arbeitete am ersten kompletten 3D-Game der Geschichte mit. Ich hatte das Glück von Anfang an bei der Kreation einer neuen Kunstform mit dabei zu sein. Damit waren meine Fehler wirklich Lernschritte. Ich bin wirklich «the luckiest guy in the world».

**Das freut mich für Sie. Eine Frage, die immer wieder auftaucht in Zusammenhang mit Videospiele: Können Games sich ernsten Inhalten wie dem Schrecken des Kriegs widmen? Bis dato gibt es kein Anti-Kriegsspiel wie man es zum Beispiel aus dem Kino kennt.**

Ich glaube nicht nur, dass wir es könnten. Wir haben es schon getan. «Deus Ex» hat sich mit sehr ernsten Dingen auseinandergesetzt. Ob das jemand gemerkt hat, ist eine andere Angelegenheit. Jedes gute Spiel stellt eine Frage. Ein Buch oder ein Film sagt dem Leser oder Zuschauer: Das ist, was ich von Krieg halte. Dann ist es am Leser/Zuschauer, diese Botschaft zu interpretieren. Ein Game stellt vielmehr eine Frage: Wie denkst du über Krieg? In «Deus Ex» fragten wir: Glaubst an Richtig und



MICKEY MAGIE

In «Epic Mickey 2» erkundschafft Mickey Mouse den Wert einer Freundschaft.

Falsch? An Gut und Böse? Oder gibt es nur Grautöne?

Ich glaube, dass wir ziemlich erfolgreich waren, die Leute zu diesen Überlegungen zu bewegen. In den Diskussionsforen zu «Deus Ex» fragten sich die Spieler, wie man es als einen Sieg betrachten kann, wenn man die Menschheit in ein Zeitalter ohne Computer und Massenkommunikationsmittel zurückwirft. Oder: Würde ich meine persönliche Freiheit opfern, um Weltfrieden zu erlangen? Das waren die Optionen in «Deus Ex». Wie willst du, dass die Welt aussieht?

Es mag irr klingen, aber Disneys «Disney Epic Mickey» fragte: Wie wichtig sind dir Familie und Freunde? Mit jeder Entscheidung, die man im Spiel traf, musste man sich die Frage stellen: Macht es mehr Sinn, seine persönliche Kraft und Möglichkeiten zu steigern, um noch grössere Aufgaben zu bewältigen oder sollte man nicht besser anderen helfen, um viele Freunde zu haben, auch wenn dies auf Kosten des eigenen Fortschritts geht? Im neuen Spiel fragen wir: Glaubst du an die Möglichkeit von Erlösung oder gibt es etwas so böses, dass es sich einer Wiedergutmachung entzieht? Die Leute sollen

sich der Themen nicht wirklich bewusst werden, aber sie sind da. Nicht nur in meinen Spielen. Ernste Themen werden einfach anders angegangen als in linearen Medien. Sie stellen Fragen, sie diktieren nicht. Aber bestimmt könnte es mehr solche Spiele geben.

Ich würde Ihnen gerne ein paar der Reaktionen zeigen, die wir auf «Disney Epic Mickey» erhalten haben. Es war ein Spiel über eine Maus und einen Hasen, aber es hat die Leute zu tiefst berührt. Ich habe z.B. einen Brief mit einer Zeichnung erhalten, die wohl von einem 9-jährigen Kind gemacht war. Sie zeigte Mickey und Oswald mit den Armen über die Schulter geschlungen. Die Füße über einen Abgrund baumelnd schauten sie einen Sternenhimmel an und darüber stand: Bruderliebe. Im Begleitbrief des Vaters stand: Meine 15-jährige autistische Tochter kann sich kaum an der Welt um sie herum beteiligen, aber in ihrem Spiel schaffte sie es. Einen solchen Brief ziehe jeder Hymne eines Kritikers oder irgendeinem Preis, den man mir verleiht, vor. Wir haben hunderte von solchen Briefen erhalten. Games können wie andere Medien auch Menschen berühren. Wir machen es einfach auf einem anderen Weg.

**Ohne arrogant zu sein, aber wie viele Durchschnittsspieler erkennen diese Fragestellungen Ihrer Spiele?**

Es ist nicht entscheidend, ob der Durchschnittsspieler es versteht. Wenn sie ihren Spass haben und das Gefühl haben, dass das Spiel ihr Geld wert ist, dann reicht das. Die Möglichkeit, dass Spieler vielleicht etwas über sich selber erfahren und die Welt durch ihre einmalige Erfahrung daran Teil hat, das ist das Sahnehäubchen, ein nettes Extra, aber nicht die Mahlzeit an sich. Games können einen zu einer Lernerfahrung führen, aber sie können einem nicht beibringen zu denken, wenn Sie verstehen, was ich meine.

**Worin unterscheiden sich Games im Vergleich zu herkömmlichen Medien?**

Games sind das einzige Medium, das eine aktive Teilnahme des Nutzers verlangt. Ohne das geht die Handlung nicht vorwärts. Im eigentlichen Sinn vervollständigt der Spieler das Werk. Andere Medien wie Spielfilme sind interpretativ – wenn wir beide einen Film schauen, können wir zu völlig verschiedenen Schlüssen kommen und was er aussagt. Videospiele sind partizipativ – ohne das Zutun des Spielers hören sie einfach auf. Es

gibt kein Spiel ohne aktive Anteilnahme durch den Nutzer. Ein Film ist ein Film, aber ein Spielerlebnis ist – oder kann es zumindest sein – einmalig. Das ist das Einzige, das uns auszeichnet. Für mich ist nur das als Entwickler entscheidend. Games machen aus Spielern Autoren, Spielfilme können das nicht.

**Warum sind Games, die auf Spielfilmen basieren und umgekehrt, immer so ätzend?**

Ich weiss nicht, ob alle Lizenzprodukte ätzend sind. Es gibt ein paar tolle Games, die auf Comics basieren, aber Sie haben schon Recht. Geschäftsleute erliegen gerne der Versuchung, dass Leute etwas kaufen werden, das sie in einem anderen Medium schätzten, ohne auf die Qualität zu achten. So gesehen ist etwas Wahres daran, wenn eine Marke, eine Figur oder eine Geschichte vom einen Medium in ein anderes wechselt. Es trifft aber auch zu, dass bei vielen Lizenzproduktionen das Auslieferdatum wichtiger ist als die Qualität. Und in der Regel ist es auch so, dass nicht die Person oder Firma, welche das Original geschaffen hat, sich um die Adaptation kümmert, sondern jemand, der weniger Herzblut aufwendet. Aber Qualität und Kreativität sind Entscheidungsfragen. Man kann sich dafür einsetzen, etwas Geniales im Universum von jemand anderem zu machen, das ist sicher.

**Spieler beklagen oft den Einsatz von Cutscenes (Videsequenzen), weil diese nicht interaktiv und damit nicht Teil des Spielerlebnisses seien. Auf der anderen Seite treiben sie die Geschichte voran, helfen diese zu erzählen. Wie stehen Sie zu Cutscenes?**

Bei mir schlagen zwei Herzen in der Brust, wenn es darum geht. Ich wäre sie liebend gerne los, aber ich habe es bis jetzt noch nicht geschafft, Teile der Geschichte zu beanspruchen, die ich beanspruchen will ohne gewisse lineare Hilfsmittel für die Erzählung beizuziehen. Wenn ich könnte, würde ich auf Cutscenes



**UNGLEICHE FREUNDE**

Mickey und Oswald müssen sich zusammenraufen, wenn sie das Abenteuer in Teil 2 gemeinsam überstehen wollen.

augenblicklich verzichten, aber das ist nicht absehbar. Für mich ist zentral, dass das Gameplay nicht linear, auf Schienen verläuft. So lange das Spiel wirklich interaktiv ist – und sind wir ehrlich, viele Games sind es nicht –, und die Videosequenzen kurz und von hoher Qualität sind, sind sie in Ordnung. Vielleicht versuche ich das Ganze auch einfach zu rationalisieren, weil ich nicht schlau genug bin, ohne sie eine Geschichte zu erzählen.

**Sie verfügen über einen tiefen Hintergrund im Bereich des Zeichentrickfilms, haben sogar ihre Abschlussarbeit über Cartoons im Warner-Zeitalter geschrieben. Woher stammt diese Faszination?**

Die meisten von wachsen auf mit einer Liebe zu Zeichentrickfilmen. Ich bin dem einfach nie entwachsen. Ich befürchte, dass ein Peter Pan in mir steckt. Ich dachte, ich werde einmal Film an einer Universität unterrichten. Als ich selber studierte, wurden nicht nur die Qualitäten der Kunstfilme geschätzt, sondern auch die Dinge, die kunstlos erschienen wie B-Filme, Exploitation-Filme und eben auch Zeichentrickfilme. Es gab viele

Diskussionen über die Bedeutung von Populärkultur und ihre Aussagen über die Gesellschaft. Dinge, welche die «high art» nicht konnte. Ich machte selber viele Cartoons, die niemanden zu sehen bekommt, weil sie grauenhaft sind. Ich unterrichtete an der Uni in Texas Animationsfilm und schrieb meine Abschlussarbeit darüber. Als ich Gesellschaftsspiele entwickelte, widmete ich mich dem Cartoon-Thema mit dem Rollenspiel «Toon». Ich war der «lustige Kerl» im Brettspiel-Business. Als ich Computerspiele entwickelte, merkte ich, dass sich PC- und Konsolenspieler ziemlich ernst nehmen. Ich musste also diesen Teil meiner Persönlichkeit hintanstellen, bis mir Disney die Möglichkeit bot, zu dem zurückzukehren, was ich immer liebte.

**Alle Leute kennen Mickey Mouse und haben eine entsprechende Erwartungshaltung. Wie wurden Sie mit diesem Druck fertig?**

Wenn wir überhaupt Erfolg hatten mit «Epic Mickey», dann wohl deshalb, weil wir unsere Charakteren und unser Quellmaterial respektierten. Das Team und ich betrachteten es nicht bloss als einen Auftrag, um

Geld zu verdienen. Wir machten dieses Game, weil eine Leidenschaft in uns für das Konzept brannte und weil wir überzeugt waren, dass Mickey eine Platz neben den grössten Videogame-Figuren verdiente und Oswald hat es überhaupt besseres verdient als ihm bisher widerfahren war. Wir arbeiteten von Beginn weg sehr eng mit Disney-Leuten aus verschiedensten Abteilungen zusammen und machten das Spiel, das wir wollten. Wir dachten, dass wenn wir zufrieden sind, dass es auch Gamers und Disney-Fans sein werden. Es ist nicht an mir zu entscheiden, ob wir erfolgreich waren oder nicht, aber ich schlafe gut mit der Überzeugung, dass wir Mickey und Oswald und Disney gegenüber gerecht geworden sind. Ich weiss aber auch, dass wir es besser können und eine Chance erhalten haben, es zu beweisen, ist wie der Zuckerguss.

**Es gibt kaum einen bekannteren Namen als Mickey Mouse. Wenn Sie «Epic Mickey: The Power of Two» fertig gestellt haben, möchten Sie wieder einen neuen, einen Originalstoff schaffen?**

Es mag seltsam erscheinen, aber Disney Epic Mickey war ein neuer Stoff. Was ich sagen will, Wasteland war neu, die zugrundeliegende Mechanik war neu, Oswald war den meisten Spielern unbekannt und hatte keine Vergangenheit in dem Sinne. Wir sind das Projekt angegangen, wie jedes andere Projekt, das wir von Grund auf entwickeln. Ich habe aber in der Vergangenheit an diversen Dingen gearbeitet, die einzig meiner gefurchten Stirn und den Runzeln des vereinten Teams entsprungen sind. Das macht Riesenspass und ich werde es bestimmt wieder einmal machen. Es hat einen Haufen origineller Ideen, die bei Junction Point (Spectors Studio) herumschwirren, das ist klar.

**Kooperatives Zusammenspiel wird zentral in «Epic Mickey 2» sein. Was zeichnet diese Spielweise aus?**

Wenn ich wüsste, welche Punkte ein Koop-Game zu einem tollen Spieler-



**DER PINSEL ZUM ERFOLG**

Farbe und Verdüner sind in einer Cartoon-Welt von vitaler Bedeutung.

lebnis machen, hätte längst eines gemacht. Ich weiss nicht, ob es ein Spiel gibt, welches das Gefühl erfasst hat, das ich Spieler haben möchte, wenn ich mit jemandem zusammen spiele. Ich möchte das Gefühl haben, dass ich eine Geschichte erzähle, meine Geschichte, zusammen mit anderen. Ich möchte mich so fühlen wie damals, als ich zum ersten Mal «Dungeons & Dragons» spielte. Ich glaube, dass es entscheidend, dass jede Figur ihre ganz eigenen Fähigkeiten hat. Eine einmalige Art mit der Umwelt zu interagieren. So ergibt sich ein Grund, warum man zusammenarbeiten muss, aber auch warum man sich über die gewählte Lösungsstrategie nicht einig sein wird.

**Können Sie ein Beispiel nennen?**

Wenn meine Figur gut kämpfen kann und Ihre grauenhaft schlecht kämpft, werden wir unterschiedlich reagieren, wenn wir einem gefährlichen Feind begegnen. Die Gamewelt soll dem Spieler ermöglichen, ihn ermutigen – verdammt nochmal, vielleicht sogar dazu zu zwingen – , dass er die Probleme so löst, wie er will. Wenn man nur kämpft und alle können gut

kämpfen, dann ist es nicht sehr interessant. Wenn man nur Rätsel löst, ist es auch nicht sehr spannend ... Es braucht eine reichhaltig simulierte und dynamische Welt, voller interessanter Probleme, die verschiedene Lösungen zulassen und Figuren interessanten und sich ergänzenden Fähigkeiten. Wir werden sehen, ob ich Recht habe.

**Darauf können wir uns in der Tat freuen. Vielen Dank für das spannende Gespräch.**

**DREI FRAGEN**

**Wie heisst Ihr liebstes Kinderbuch?**

Das kommt aufs Alter an. Als ich ein kleiner, kleiner Junge war liebte ich «Harold and the Purple Crayon» von Crockett Johnson und Mike Mulligan und «Steam Shovel» von Virginia Burton. Als ich ein bisschen älter war, bewunderte ich Mary Pratchetts «Golden Dog» (daran erinnert sich ausser mir niemand). Ich hatte immer eine Schwäche für Science Fiction, besonders die «Tom Corbett – Space Cadet»-Serie – die süsseste aller Sünden – und Willie und Baums «When Worlds Collide». Als ich etwa 12 oder 13 war, bin ich wie die meisten meiner Geek-Brüder Tolkien mit seinen Hobbits und «The Lord of the Rings» verfallen. Seit kurzem bin ich ein grosser Fan von Philip Pullmans «His Dark Materials»-Trilogie. Ich lese diese Bücher alle Jahre wieder. Und, aber nicht weil ich bei der angesagten Masse ankommen will: Ich fand «The Hunger Games» grossartig.

**Welche Filme haben Sie als Kind am meisten beeindruckt?**

Sie erwarten aber nicht allen ernstes, dass ich einen Film herauspicken werde, oder? Also wirklich ... Ich war



**KINDERSCHRECK**

Der Zyklop und andere Stop-Motion-Kreaturen aus «The Seventh Voyage of Sinbad» (1958) haben nicht nur Warren Spector, sondern auch dem Interviewer Eindruck gemacht.

schwer beeinflusst von «The Seventh Voyage of Sinbad» von Ray Harryhausen. Ich sah den Film, als ich zwei Jahre alt war und er hat mein Leben für immer verändert. Ich bin ziemlich sicher, dass dieser Film mich auf den Weg gebracht hat, dem ich bis heute folge. Ich lernte sogar ein Harryhausen kennen und er hat meine kühnsten Erwartungen an einen Helden meiner Kindheit erfüllt. Der erste «King Kong» (1923) hat mich ziemlich hergenommen, als ich ihn mit drei Jahren sah. «Sleeping Beauty» und «The Shaggy Dog», beide von 1959, erklären möglicherweise meine Obsession mit Disney, aber jetzt höre ich auf ...

**... und natürlich möchte ich wissen, welches Ihr Lieblingsspiel ist. Und: Ehrlich gesagt kann ich solche Fragen weder ausstehen, noch selber beantworten. Darum habe ich vollstes Verständnis für etwas längere Ausführungen.**

Diese Frage ist eigentlich einfach. Ich habe ein paar «Lieblings-»-Spiele, kommt darauf an wie man «Lieblingsspiel» definiert. Das Spiel, das mir am meisten Freude bereitete, als

ich es zum ersten Mal spielte, war «The Legend of Zelda: A Link to the Past» auf dem SNES, Kaum ein anderes Spiel liess mich heldenhafter fühlen, gab mir das Gefühl, dass ich Grosses aus wichtigen Gründen vollbringe. Wenn Sie mich fragen, welches Spiel ich für den Rest meines Lebens mit auf die einsame Insel nehmen würde, dann ist es «Tetris». Es ist niemals das selbe Spiel und wird deshalb nie langweilig. Und über all die Adabei-Spiele, welche die Magie von «Tetris» kopieren wollten, sei gesagt: «Tetris» ist und bleibt das Beste. Wenn Sie mich fragen, welches Spiel hat mich am stärksten beeinflusst, so ist es «Star Raiders» auf dem Atari 800. Das war das erste Spiel, das mich in eine andere Welt entführte und vollends in das Erlebnis eintauchen liess. Welches ist mein Lieblingsspiel? Das können Sie entscheiden.

Bilder:  
© Disney Interactive, blu-ray.com

**FEINER KERL**

**Tonic Wasser stehen hoch im Kurs, das weiss auch Trendsetter H.G. Hildebrand und hebt mit «Gents» ab in aromatische Sphären.**

Zu den Standard-Drinks einer jeder Bar gehört der Gin & Tonic. In der Regel wird dieser lieblos serviert mit einer Wachholder-Bombe vom Schlag Gordon's Gin oder Beefeater im Duett mit Trivial-Tonic von Schweppes. Bestenfalls helfen noch eine Scheibe Zitrone und das Schmelzwasser der Eiswürfel, aufdringliche Süsse und Aromen etwas zu relativieren.

Dass dies nicht wirklich befriedigend ist, haben in den letzten Jahren verschiedene Hersteller von Sprudelwässerchen erkannt und liefern zur Fülle von differenzierteren Gins – aktuell sind Monkey 47, Brooklyn Gin und Citadelle sehr zu empfehlen – auch entsprechende Tonics.

Connaisseur und Journalist H.G. Hildebrand hat nun in Zusammenarbeit mit «dem Sensoriker Patrick Zbinden, dem jungen Spitzenkoch Ralph Schelling und Markus Blattner, europaweit namhafter Chef de Bar im Hotel Widder» das Tonic «Gents» (bestellen unter [www.gents.ch](http://www.gents.ch)) kreiert. Es setzt sich zusammen aus Schweizer Rübenzucker, in der Schweiz aus sizilianischen Zitronen gewonnenem Zitronenaroma, Chinin aus der Chinarinde und Extrakt aus Gelbem Enzian (der namensgebenden Gentiana Lutea). Gewonnen wird der Extrakt aus den Wurzeln von Enzian, der im Schweizer Jura gedeiht. Herausgekommen ist ein leichter Softdrink, der herrlich ausgewogen ist und vor allem nicht zu süss. Eine aromatisch mild-herbe Note erfrischt, und die Perlage kitzelt auf der Zunge. Prima!

Natürlich ist der Auftritt auch passend durchgestylt. Dafür zeichnet Nina Thoenen verantwortlich. Sie zauberte das Luftschiff von Robur, dem Eroberer auf das schlicht schwarzweisse Etikett.