

Working Design

Spieldesigner. Der überzeugte DOS-Gegner Woodhead schreibt Anti-Viren-Programme für den Macintosh, zieht für sechs Jahre nach Japan und gründet zusammen mit Adams und dem Anime-Aktivisten Masaki Takai 1989 AnimEigo, den lange Zeit führenden US-Importeur japanischer Filme. Erst untertitelt, dann synchronisiert bringt AnimEigo „Vampire Princess Miyu“, „Urusei Yatsura“ und andere TV- und Kinofilme in den Westen und löst den Anime-Boom aus. Als einer der bekanntesten Anime-Unternehmer ist Woodhead mit einer Japanerin verheiratet und hat zwei Kinder, die als „Team Mad Overlord“ 2004 und 2005 die Federgewichtsklasse der amerikanischen Robot Fighting League beherrschen. Über den Bau von Kampfrobotern und andere exzentrische Hobbys informiert Woodheads Familien-Site www.madoverlord.com.

Working Design

Der amerikanische Videospieldevelopper und -publisher wird 1986 zur Vermarktung von Buchhaltung-Software von Todd Mark und Sylvia Schmitt gegründet. Nach dem Tod von Mark spezialisiert sich das Unternehmen unter Leitung von Victor Ireland ab 1990 auf die sorgfältige Lokalisation japanischer Spiele und bringt 1991 die beiden Taito-Titel **Parasol Stars** und **Cadash** für die TurboGrafx nach Amerika.

Bekannt wird Working Design durch die Übersetzungen der **Lunar the Silver Star**-Rollenspiele von Game Arts, die in liebevoller Ausstattung, später auch als Limited Editions, in den USA vermarktet werden. Ab Mitte der 90er-Jahre gilt Working Design als Spezialist für Sega-Lokalisierung;

nach dem Mega CD unterstützt die Firma den Saturn; 1997 schwenkt Working Design auf die Playstation um und bringt **Lunar**, **Alundra** sowie mit **Thunder Force V** eines der besten Ballerspiele nach Amerika. Ende 2005 wird das von Fans gefeierte Unternehmen aufgegeben.

WEITERE SPIELE (AUSWAHL): _____
 Exile 2: Wicked Phenomenon (1993), Lunar: Silver Star Story Complete Fan Art Edition (2002), Arc the Lad Collection (2002)

1986	Aufgegeben
Redding, Kalifornien	USA

Wow Entertainment

Der japanische Arcade- und Videospielentwickler entsteht am 21. April 2000 aus der Sega-Abteilung AM1. Unter Director Rikiya Nakagawa arbeiten gut 120 Mitarbeiter an Automaten und Dreamcast-Spielen, ab 2002 auch für andere Plattformen (Gamecube, Xbox). Die bekannteste Wow-Marke ist der Zielkreuz-Shooter **The House of the Dead**; für Namco schreibt das Studio 2001 den Ego-Shooter **Vampire Night**.

Zwischen März 2000 und Anfang 2004 produziert Wow über 300 Handy-Spiele, die ab Oktober 2001 in Korea, ab 2002 in Europa und den USA vermarktet werden. Zur Lokalisierung des Download-Inhalts eröffnet Wow eine Niederlassung in China. Nach der Fusion von Sega mit Sammy wird Wow im Juli 2003 mit Sega Rosso verschmolzen; Nakagawa verlässt seinen Arbeitgeber.

WEITERE SPIELE (AUSWAHL): _____
 Sega Marine Fishing (2000), Sega GT (2000), Alien Front Online (2001), The House of the Dead 3 (2002)

2000	Tochter (Sega Sammy)
Tokio	Japan

Wozniak, Steve

Der amerikanische Computer-Erfinder wird am 11. August 1950 als Sohn eines Luft- und Raumfahrt-Ingenieurs geboren, bastelt mit elf sein erstes Radio und wird mit dreizehn Präsident des schulischen Elektronik-Clubs. Zu dieser Zeit baut „Woz“ bereits Taschenrechner und Computer.

Von den illegalen Aktivitäten des „Phone Phreaks“ John Draper inspiriert, vermarktet Woz mit dem fünf Jahre jüngeren Steve Jobs Geräte, die das Telefonsystem der frühen 70er-Jahre täuschen und kostenlose Ferngespräche ermöglichen. 1975 bricht Wozniak sein Ingenieurs-Studium an der Universität von Berkeley ab, wechselt in die Taschenrechnerentwicklung zu Hewlett Packard und stößt zum legendären „Homebrew Computer“-Club. Zusammen mit Jobs baut er auf Basis des preisgünstigen MOS-Prozessors 6502 den Apple I, einen Computer, den Privatanwender nicht als Bausatz, sondern als Komplettgerät für 666,66 Dollar erwerben. 1976 kündigt Wozniak bei Hewlett Packard und gründet mit Jobs die Firma Apple in dessen Elternhaus.

Im Gegensatz zu Steve Jobs interessiert sich Wozniak für Computerspiele. Im Auftrag von Nolan Bushnell konstruiert er einen Automaten, der der Arcade-Branche neues Leben einhaucht: **Breakout** (1976) ist ein gewaltiger Erfolg für Atari und steht – als erstes Spiel mit abgeschlossenen Levels – konzeptionell zwischen „Pong“ und dem japanischen „Space Invaders“. Spielprinzip und Umsetzung sind so genial wie simpel; im Gegensatz zu Pong spielt man nicht zu zweit, sondern schlägt einen Ball allein gegen eine Mauer in der oberen Bildschirmhälfte.

Wie spätere Meisterwerke japanischer Entwickler ist Breakout hypnotisch: Der amerikanische Soziologe, Musiktheoretiker und Guggenheim Fellow Dr. David Sudnov widmet dem Spiel 1983 sein Buch „Pilgrim in the Microworld“, bleibt auf der Suche nach dem ungenannten Schöpfer damals aber noch erfolglos.

Wozniak ist zu dieser Zeit bereits der bekannteste Hardware-Erfinder der westlichen Welt, sein Apple 2 die Grundlage der amerikanischen PC-Branche, er selbst nach dem Börsengang von Apple (1980) ein Multimillionär. Break Out bleibt Wozniaks einziges Videospiel, hat aber maßgeblichen Einfluss auf die Hardware-Entwicklung: „Einen Großteil der Features des Apple 2 realisierte ich, weil ich für Atari „Breakout“ entwickelte. (...) jetzt sollte es möglich sein, „Breakout“ in Software umzusetzen. Das war der Grund, wieso der Apple 2 Farbfähigkeiten bekam (...) Als der Spielball hin- und herhüpfte, dachte ich mir „Er braucht noch Sound“ und baute einen Lautsprecher in den Computer. So kamen die meisten Eigenschaften, die den Apple 2 (...) zu einem hervorragenden Computer machen, von einem Video-

spiel und viele Features von einem Spaß-Projekt: eine BASIC-Version von „Breakout“ zu schreiben und sie meinen Kumpels zu zeigen.“^[50] Nicht die frühen Rechner von Commodore und Atari, sondern der Apple 2 mit seiner hoch auflösenden, definierbaren Grafik ist Inspiration und Sprungbrett für die Spieldesigner der späten 70er und frühen 80er-Jahre. Auch in Japan sorgt der Apple 2 für einen Computerspiel-Boom. Bis Mitte der 80er-Jahre, als sich der C64 durchsetzt, dominiert Wozniaks Computer die Industrie.

Wozniak, der 1981 einen Flugzeugabsturz überlebt und zeitweise sein Gedächtnis verliert, verlässt Apple Mitte der 80er-Jahre. Nach seiner Genesung kehrt er an die University of California, Berkeley zurück, wo er 1986 seinen B.Sc. in Electronic Engineering nachholt. Er gründet weitere Firmen, verwendet einen Großteil seines Vermögens und seinen Einfluss aber für wohltätige Zwecke. Für seine Verdienste verleiht ihm Präsident Ronald Reagan 1985 die National Medal of Technology. 2000 wird Wozniak in die National Inventors Hall of Fame aufgenommen, 2004 erhält er einen Ehrendoktor von der North Carolina State Uni-

versity, einen zweiten Doktor-Titel 2005 von der Kettering University in Flint, Michigan.

Im 21. Jahrhundert ist Wozniak u.a. Gründer der GPS-Firma Wheels Of Zeus (2006 abgewickelt), Director von Danger, den Machern des Handhelds T-Mobile SideKick und zusammen mit anderen Apple-Veteranen Gründer von Acquicor Technologies.

Wright, Will



Der amerikanische Computerspieldesigner und Programmierer wird am 20. Januar 1960 geboren, beendet mit 16 die High School und beginnt sein Studium am Louisiana Tech, später an der New School University. Wright wechselt von Architektur zu Maschinenbau und beginnt sich für Roboter und Computerspiele zu interessieren.

Um sich letzteren zu widmen, gibt Wright sein Studium nach fünf Jahren auf. Mit **Raid on Bungeling Bay** schreibt er 1984 ein C64-Ballerspiel, das leichte Taktik- und Simulations-Elemente enthält, von **Brøderbund** erfolgreich in den USA vermarktet und in Japan durch eine Famicom-Umsetzung bekannt wird. In Deutschland landet die 360°-Schlacht auf dem Index für jugendgefährdende Schriften.



Die einzige Kooperation der Gründer von Atari und Apple ist ein Geniestreich zwischen Pong und Space Invaders. Der französische Comic von Cailleteau/Vatine erzählte die kuriose Geschichte 1985 als erstes: Steve Jobs erhält den Auftrag und setzt Kumpel Wozniak darauf an.