

Wolfgang Walk



Nach einer Karriere als Student vieler Fächer und Manager einer Diskothek machte Wolfgang Walk Mitte der 1990er Jahre sein Hobby, Computer Games, zum Beruf und begann bei Blue Byte als Storydesigner und Projektmanager. Seither versucht er zu begreifen, an was er überhaupt arbeitet, was ihn nicht daran gehindert hat, an mehr als 30 Spielen mitzuwirken und die Gründe für seine Begriffsstutzigkeit seit 2006 auch an deutschen Hochschulen zu verbreiten. Jüngste Veröffentlichungen sind die Spiele "In Between" (2015) und "Phoning Home" (2017). Er ist Hauptautor eines Papers über ein neues Design Framework für Games, das seit April 2017 in dem Buch "Game Dynamics - Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation", Korn, Oliver & Lee, Newton (Eds.), bei Springer erhältlich ist.