

GameStars

Trent Oster

Der Produzent bei Bioware liebt schnelle Autos und dicke Rollenspiele. Die letzten fünf Jahre leitete Trent die Entwicklung des D&D-Hits Neverwinter Nights.



Alter: 30

Nationalität: Kanadier

Wohnort: Edmonton, Alberta

Beruf: Projektleiter bei Bioware

Ausbildung: Dreijähriges

Studium der Computer-
wissenschaft (Vordiplom)

Motto: Mit genug harter Arbeit
und Überlegung ist alles möglich.

Historie

Wann	Was gemacht?
1994	Blasteroids 3D
1996	Shattered Steel
1997	Baldur's Gate
1997	Projektstart Neverwinter Nights (als Produzent)
2000	MDK 2
2002	Neverwinter Nights (endlich) fertig

Die Meilensteine des Trent Oster



Shattered Steel: Gemeinsam mit seinem Bruder programmierte Trent diese Mech-Ballerei, eines der ersten Spiele mit deformierbarem 3D-Terrain.



Baldur's Gate: Das zweite Bioware-Spiel war ein Millionen-Seller und läutete unerwartet die große Rollenspiel-Renaissance der späten 90er ein.



Neverwinter Nights: Dungeons&Dragons, die nächste Generation. Das ehrgeizige Mammut-Rollenspiel verschlang fünf Jahre Entwicklungszeit.



12 Fragen zu Rohkost und Rennställen

Dein erstes Computerspiel?

Zork auf dem Apple II.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Baldur's Gate 2 (endlich genug Zeit), Ultima 4, Civilization 3 (ich kann nicht ohne).

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Aktuell: Battlefield 1942 Demo.

All-Time-Classic: Warcraft 2.

Du wartest momentan auf?

Battlefield 1942.

Deine Lieblings-Webseite?

www.ezonemag.com, eine Seite über ferngesteuerte elektrische Modellflugzeuge.

Dein Lieblings-Film?

Star Wars.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Junkyard Wars.

Der beste Tag in Deinem Leben?

Der, an dem ich den Test von Neverwinter Nights in der PC Gamer (große US-Spielezeitschrift) las.

Deine Lieblings-Musik?

System of a Down.

Dein Lieblings-Buch?

Der Herr der Ringe.

Dein Lieblingessen?

Erdnuss-Thai-Hühnchen mit Linguini.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Eine Tonne Gemüse und etwa zwölf Liter fettfreie Milch.

»Meinen Urlaub habe ich in der Garage verbracht.«

Trent Oster über Halb-Ork-Barbaren, versteckte Steckenpferde und Immerwinter.

GameStar Wie bist du überhaupt in die Spielebranche gekommen?

Trent Oster Im Sommer nach meinem dritten Uni-Jahr gründete ich eine Spielefirma namens Northern Lights Computing. Ich hatte mich mit meinem großen Bruder und einem Schulfreund zusammengetan, um ein Shareware-Spiel namens Blasteroids 3D zu programmieren. Danach begannen wir mit dem Projekt, aus dem bei BioWare schließlich Shattered Steel wurde.

GameStar Was würdest du in der Spieleindustrie am liebsten ändern?

Trent Oster Ich wünschte mir, dass die finanziellen Mittel weniger wichtig und die Technologie-Entwicklungszeiten kürzer wären. Wenn die Technik zu Projektstart schon steht, erlaubt das einen weitaus ruhigeren Terminplan und größere Freiheit.

GameStar Du bist gerade von deinem ersten Urlaub zurück, seit es 1997 mit Neverwinter Nights losging. Wo warst du?

Trent Oster Die meisten Urlaubstage habe ich in der Garage verbracht, um meinen Sportwagen für die verbleibenden Rennen der Saison zu tunen. Ich finde das Herumschrauben sehr entspannend, und es dauert bei dieser Arbeit nicht lange, bis ich den Kopf wieder frei habe. Mir fällt es allerdings immer noch schwer zu realisieren, dass das Spiel wirklich fertig ist.

GameStar Mit welchem selbst gemachten Charakter hast du Neverwinter Nights denn am liebsten durchgespielt?

Trent Oster Mit meinem Halb-Ork-Barbar Gurbuk. Er hatte Stärke 22 und Talente wie Heftiger Angriff, Cleave oder Waffenfokus Zweihänder. Er war nicht schnell, schlau oder schön, aber er haute hart zu.

GameStar Was für ein Spiel würdest du entwickeln, wenn du endlose Ressourcen und alle Zeit der Welt hättest?

Trent Oster Ein Rollenspiel mit Sprach- und Mimik-Erkennung. Ich würde ein Emotions-Synthese-System entwickeln, bei dem nichts vorbestimmt wäre. Alle Charaktere im Spiel hätten eine Reihe von Beweggründen und ein emotionales Gerüst, innerhalb dessen sie agieren und versuchen, Ziele zu erreichen.

GameStar In Neverwinter Nights vermissen wir die Kontrolle über eine ganze Party wie in Baldur's Gate.

Wie wär's denn mit einem Addon, das dieses Feature nachträgt?

Trent Oster In Neverwinter Nights wollten wir uns auf einen Charakter konzentrieren, wie es auch bei den D&D-Pen+Paper-Spielen der Fall ist. Man müsste schon ein größeres Redesign vornehmen, um das Interface auf die Kontrolle mehrerer Spielfiguren auszurichten. Es wäre kein Ding der Unmöglichkeit, würde aber einen ziemlichen Aufwand erfordern.

GameStar Erzähl uns ein Neverwinter-Geheimnis, das noch niemand kennt.

Trent Oster Es gab in der Entwicklungsversion ein Befehlszeilen-Kommando, dass dem Spieler ein Holz-Steckenpferd verpasste. Damit konnte man, vom Geräusch klappernder Kokosnüsse untermalt, schneller durch die Spielwelt flitzen. Das Kommando wurde für die Verkaufsversion nicht entfernt, und das Holzpferdchen versteckt sich immer noch irgendwo.

GameStar Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass ein Spiel mit dem Begriff Neverwinter (Niewinter) im Namen im eigentlichen kanadischen Edmonton entstand.

Trent Oster Oh ja, wir haben im Team oft gewitzelt, das Spiel deshalb Everwinter (Immerwinter) Nights zu nennen.

GameStar Waren wir eigentlich die Einzigen, die sich über das Atari-Logo auf der Packung gewundert hatten?

Trent Oster Als ich hörte, dass Neverwinter ein Atari-Spiel wird, war ich gleichermaßen entzückt wie irritiert. Es ist großartig, mit einem solchen Stück Videospiel-Geschichte verbunden zu sein. Aber andererseits habe

ich das Bild von zig Bitmap-Space-Invaders nicht aus meinem Kopf gekriegt, die sich über den Fernseher bewegen und da-

bei komische Geräusche machen.

GameStar Eine Frage an dich selbst?

Trent Oster Ich habe mich oft gefragt, ob die Produktion eines Spiels wie Neverwinter Nights wirklich fünf Jahre meines Lebens wert war... die Antwort ist »ja«. **HL**

»Er war nicht schnell, schlau oder schön, aber er haute hart zu.«

Der rasende Rollenspiel-Macher

Die Entwicklung von Neverwinter Nights war ein langsamer Prozess. Hinterm Lenkrad hat es Trent Oster umso eiliger. Fachkundig frisiert er seinen Mazda RX7 (Baujahr 1984) und nimmt als Mitglied des Teams RxRacing sogar an Amateurrennen teil. Auf der Web-Seite www.rxracing.com können Sie die aktuellen Ergebnisse des bleifüßigen Bioware-Projektleiters nachlesen, Bilder seines roten Flitzers bestaunen und Tuning-Tipps studieren (»Schmeißt als Erstes das Autoradio raus, das bringt zehn Pfund Gewichtserleichterung.«).

