

# GameStars

## Richard Leinfellner

Seit 20 Jahren lebt der gebürtige Österreicher in England, schuf 1985 den C64-Klassiker Hexenküche und ist inzwischen einer der führenden Köpfe bei Bullfrog.



**Alter:** 36

**Nationalität:** Österreicher

**Wohnort:** Brighton

**Beruf:** Vizepräsident von Bullfrog

**Ausbildung:** Bachelor of Arts

**Motto:** Versagen ist nicht vorgesehen.

### Historie

| Wann | Was gemacht?  |
|------|---|
| 1984 | Gründung von Palace Software                            |
| 1985 | Evil Dead, Hexenküche                                   |
| 1986 | Hexenküche 2, Antiraid                                  |
| 1987 | Barbarian   |
| 1989 | Shoot'em up Construction Kit (Amiga)                    |
| 1990 | IGOR (3D-Animationsprogramm)                            |
| 1991 | Wechsel zu Mindscape; Mitarbeit an verschiedenen Titeln |
| 1995 | Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte              |
| 1997 | Wechsel zu Bullfrog                                     |
| 1998 | Dark Omen, Populous 3                                   |
| 1999 | Theme Park World  |

### Die Meilensteine des Richard Leinfellner



**Hexenküche:** Mit dem Besenstiel-Shooter schuf Richard Leinfellner 1985 einen der großen C64-Klassiker. 1986 erschien Teil 2, **Cauldron**.



**Dark Omen:** Als Projektleiter war Richard für eines der bis heute eigenständigsten Echtzeit-Strategiespiele verantwortlich.



**Populous 3:** 1998 schuf Bullfrog einen würdigen 3D-Nachfolger des Klassikers Populous 2, doch der große Erfolg blieb dem Programm verwehrt.



## 12 Fragen zu Akte X und Babymilch

**Dein erstes Spiel war?**  
Elite.

**Drei Spiele für die einsame Insel?**  
Lemmings, Golden Eye, Half-Life.

**Du wartest momentan auf?**  
Team Fortress 2.

**Deine größte Spiele-Enttäuschung?**  
Tomb Raider 3.

**Dein Lieblingsessen?**  
Ich steh auf asiatisches Essen. Am liebsten Japanisch und Chinesisch.

**Deine Lieblings-Fernsehserie?**  
Akte X.

**Der beste Tag in deinem Leben?**

Als meine Tochter geboren wurde.

**Deine beste Entscheidung?**

Zu Bullfrog zu gehen.

**Dein Non-Computer-Hobby?**

Sachen bauen, die mein Töchterchen dann wieder zerdeppert.

**Dein Non-Computer-Traumjob?**

Kritiker bei einem Gourmet- und Reisemagazin.

**Bei dir im Kühlschrank liegen?**

Babymilch, Salatdressing und reichlich abgelaufener Joghurt.

## »Bullfrog wird auch in Zukunft für unverbrauchte Spielideen stehen.«

Richard Leinfellner über Kreativität und James-Bond-Spiele.

**GameStar** Richard, wie kommt ein Österreicher nach England?

**Richard Leinfellner** Meine Mutter, meine Schwester und ich kamen zu meiner Schulzeit hierher. Die Schwester hatte bald Heimweh und kehrte zurück, während ich hierblieb. Ich jobbte bei einer Kette namens Palace Video, wo ich Computer und Spiele verkaufte. 1984 hatte ich dann zusammen mit Pete Stone die Idee, eine eigene Spielefirma zu gründen – Palace Software war geboren.

**GameStar** Und an welchen Spielen arbeitest du heute, 16 Jahre später?

**Richard Leinfellner** Mein Team und ich arbeiten an Theme Park AG, dem dritten Teil unserer Vergnügungspark-Reihe. Es wird übrigens ziemlich fantastisch. Außerdem noch an einem Rennspiel, einem 3D-Shooter für die Playstation 2 und einem neuen Konzept für unsere Theme-Reihe, das aber derzeit noch top secret ist.

**GameStar** Bullfrog ist ja seit vielen Jahren ein klassischer PC-Entwickler. Wird das trotz der neuen Konsolen so bleiben?

**Richard Leinfellner** Das habe ich eigentlich nie so gesehen. Und in der Zukunft werden wir verstärkt die Plattform nach dem Genre aussuchen: Strategiespiele machen wir für den PC, Action für die Konsole.

**GameStar** Stimmt es, dass Dark Omen zum Schluss der Entwicklung eigentlich ein Bullfrog-Spiel war?

**Richard Leinfellner** Ja, das ist richtig. Ich kaufte das Projekt in einem einzigartigen Deal von Mindscape los, wechselte zusammen mit dem Dark Omen-Team zu

Bullfrog in deren Gebäude und programmierte dort das Spiel fertig; es wurde ja dann bekanntlich von Electronic Arts und nicht mehr Mindscape veröffentlicht.

**GameStar** Wie ist es, bei Bullfrog zu arbeiten? Die Firma steht ja im Ruf, ein ganz besonderes Flair zu haben.

**Richard Leinfellner** Bullfrog bietet das kreativste Umfeld, das ich jemals gesehen habe und hat mit EA sorgsame Eltern.

Wir werden auch in Zukunft für besonders originelle, unverbrauchte Spielideen stehen.

**GameStar** Davon war aber in letzter Zeit mit Dungeon Keeper 2, Populous 3 und der Theme-Park-Reihe wenig zu merken...

**Richard Leinfellner** Das sehe ich anders. Zumindest Populous 3 und Theme Park World boten so viel Neues, dass man ihnen theoretisch auch völlig andere Namen geben könnte. Aus Marketing-Gründen sind aber natürlich bereits eingeführte Titel vorzuziehen. Wie ich bereits erwähnte, arbeiten wir außerdem an einer Reihe neuer Spiele, die teilweise in kein bereits bestehendes Konzept passen.

**GameStar** Welches Spiel würdest du persönlich gerne machen?

**Richard Leinfellner** Oh, als glühender James-Bond-Fan am liebsten eines mit einem Geheimagenten. Aber da kommen ja demnächst schon zwei raus.

**GameStar** Würdest du als Österreicher gerne mal mit einem deutschsprachigen Team zusammen arbeiten?

**Richard Leinfellner** Auf jeden Fall, ich hab schon mit Teams aus vielen Ländern gesprochen. Allerdings ist es der-

zeit so, dass sich gerade bei den Deutschen im Moment kaum ein Titel aufdrängt, der für eine weltweite Veröffentlichung geeignet ist. Und das wäre bei mir Voraussetzung. **MG**

### Dunkles Omen

»Mein erstes selbstprogrammiertes Spiel war 1984 Evil Dead, das auf dem gleichnamigen Gruselfilm basierte. Es wäre auch gleichzeitig auch fast mein letztes geworden. Denn just als die eigentliche Programmierarbeit abgeschlossen war, ereigneten sich auf einmal seltsame Dinge. Nichts ging in den letzten Wochen der Produktion mehr zusammen: Mal wollte urplötzlich ein Programmteil nicht mehr funktionieren, dann gingen wieder die Masterbänder kaputt. Egal an welches Unglück rund um Evil Dead man auch dachte, man konnte sicher sein, dass es kurze Zeit später tatsächlich passiert.

Naja, irgendwann hatten wir mit einiger Verzögerung doch noch ein funktionierendes Master-Band zusammengeschustert und brachten es zum Duplizieren. Auf dem Rückweg wurde ich dann als Krönung noch auf meinem Rad von einem LKW über den Haufen gefahren. Ich hatte Glück im Unglück und brach mir nur einen Arm. Und obwohl ich eigentlich an so ein Zeug nicht glaube, machte ich mir schon so meine Gedanken, wie weit wohl der Einfluss von Spielen reichen kann.«



Beim Programmieren seines Erstlingswerkes Evil Dead widerfuhr dem armen Richard Leinfellner allerlei mysteriöse Vorkommnisse.