

GameStars

Charles Cecil

Der Branchenveteran und Gründer der Adventure-Schmiede Revolution Software ist der kreative Kopf hinter dem Klassiker Baphomets Fluch.



Alter: 38

Nationalität: Brite

Wohnort: York

Beruf: Managing Director

Ausbildung: Maschinenbau-Studium an der Universität Manchester

Motto: Was du nicht willst, dass man dir tu, das füg' auch keinem andren zu.

Historie

Wann	Was gemacht?
1982	Ship of Doom für den ZX81
1983	Espionage Island, Inca Curse
1987	Leiter der Entwicklungsabteilung bei US Gold, dann Activision
bis 89	
1990	Gründet Revolution Software
1992	Lure of the Temptress
1994	Beneath a Steel Sky
1996	Baphomets Fluch 1
1997	Baphomets Fluch 2

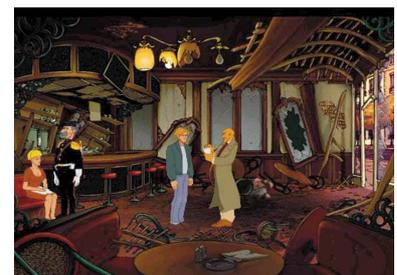
Die Meilensteine des Charles Cecil



Lure of the Temptress: Der Klassiker strotzte vor neuen Ideen wie echten Tagesabläufen oder Anweisungen an Nichtspielercharaktere.



Beneath a Steel Sky: Gemeinsam mit dem sarkastischen Roboter Joey sollen Sie einer tyrannischen Zukunfts-Metropole entfliehen.



Baphomets Fluch: Noch heute ein echtes Vorzei-ge-Adventure – von der herrlich mysteriösen Story bis zu den Rätseln stimmt einfach alles.



10 Fragen zu Ford und dem Mauerfall.

Dein erstes Spiel war?

Life auf dem Sinclair ZX80.

Drei Spiele für die einsame Insel?

WarCraft 2, Metal Gear Solid, In Cold Blood.

Du wartest im Moment auf?

WarCraft 3.

Dein Non-computer Traumjob?

Formel-1-Fahrer.

Dein Lieblingsmusiker?

David Bowie.

Deine Lieblingsfilme?

Pulp Fiction, Die üblichen Verdächtigen.

Deine Hobbys?

Mit meinen Kindern spielen, Tennis, Fußball, Ausflüge machen.

Deine beste Entscheidung?

Nach meinem Studium das Jobangebot von Ford abzulehnen.

Was bereust du am meisten?

Dass ich kurz nach dem Mauerfall nicht nach Berlin gefahren bin, um die Stimmung zu erleben.

Bei dir im Kühlschrank liegen?

Guinness-Dosen, Becks-Flaschen und massenhaft Gemüse.

»Revolution hat seinen Teil zur Entwicklung des Adventure-Genres beigetragen.«

Charles Cecil über Adventure-Grundlagen und Baphomets Fluch 3.

GameStar Charles, Revolution hat in zehn Jahren nur vier Spiele veröffentlicht...

Charles Cecil ... und In Cold Blood ist erst das Fünfte, stimmt. Obwohl wir zwischen durch ein paar Lizenzen und Konvertierungen gemacht haben. Jeder Entwickler muß sich entscheiden, ob er wachsen will und dadurch riskiert, seinen Schwerpunkt zu verlieren. Wir sind bewusst klein geblieben und konzentrieren uns auf das, was wir können: Adventures.

GameStar Warum gerade Adventures?

Charles Cecil Als wir Revolution vor zehn Jahren gegründet haben, waren wir frustriert darüber, dass sich das Genre nicht weiterbewegt. Ich denke, wir haben dann unseren Teil zur Entwicklung beigetragen.

GameStar Dein neues Spiel, In Cold Blood, bricht mit vielen Adventure-Traditionen. Warum?

Charles Cecil Nach Baphomets Fluch 2 wurde mir klar, dass der Adventuremarkt im Sterben lag – zu wenig Innovation. Das Problem war, dass der Rahmen des Point-and-click, also die Steuerung über Mausclicks dem Designer zu wenig Spielraum lässt. In Cold Blood ist unser Lösungsansatz für dieses Problem: Das Spiel will eine Geschichte erzählen, und zwar in einer sehr dynamischen Umgebung.

GameStar Ist Point-and-click veraltet?

Charles Cecil Ja. Mit der Entwicklung der Technik sind neue Arten von Spielen möglich geworden, die vorher einfach nicht machbar waren. Die Maussteuerung ist schon über 14 Jahre alt. Damals war das die beste Art, den Computer zu bedienen. Heute kannst du die Spielfigur direkt steuern; das geht schneller, und du bist ihr näher. Cold Blood machen wir dadurch spannender, indem wir den Spieler auch unter einen gewissen Druck setzen.

In Baphomets Fluch 2 gab es eine Szene, wo sich Nico hinter Fässer ducken musste, um Wachen auszuweichen. Die Spieler haben das gemocht. Unsere Philosophie ist es, gute Dinge beizubehalten. Die Konsequenz ist natürlich, dass der Spieler sich konzentrieren muss, und sich nicht mehr zurücklehnen kann.

GameStar Haben Adventures eine Chance auf neuen Konsolen wie der Playstation 2?

Charles Cecil Auf jeden Fall. Aber wir müssen uns darüber im Klaren sein, was ein »Abenteuerspiel« spaßig macht. Ein Grund für den Niedergang der Point-and-click-Adventures war, dass sie immer rätselfastiger wurden, anstatt eine Geschichte zu erzählen. Ein Adventure sollte sich um eine Handlung drehen: Der Spieler muss herausfinden wollen, wie es weiter-

geht, und das Spiel legt ihm dabei kleine Stolpersteine in den Weg. Das ist so wie in einem Film, bei dem der Held ständig irgendwelche Probleme bewältigen muß.

GameStar Kommt Baphomets Fluch 3?

Charles Cecil Ja, wir sind gerade in der Planungsphase. Ende des Jahres wollen wir mit der Programmierung anfangen.

GameStar Wie sehen die Pläne aus?

Charles Cecil Wir überlegen im Moment, in welche

»Wir planen gerade Baphomets Fluch 3.«

Richtung sich das ganze Genre entwickelt. Wir wollen Baphomets Fluch 3 aus einem ganz neuen Blickwinkel angehen. Es wird eine sehr starke Handlung enthalten, aber die Steuerung machen wir auf jeden Fall moderner. Baphomet 3 wird kein Point-and-click-Adventure werden. Es wird komplett in 3D gehalten sein, aber trotzdem wie ein Cartoon aussehen. **CS**

Die nackte Dame in der »Sun«

»In meinem ersten Spiel, dem Textadventure Ship of Doom, gab es einen Vergnügnungsraum voller Roboterfrauen. Wenn der Spieler dort sexuelle Befehle wie »make love« eingab, reagierte das Spiel mit – harmlosen – Antworten. Das war nur Spaß, doch leider hatte eine Familie ihren Sohn dabei erwischt, wie er lauter Obszönitäten in den Computer tippte. Sie beschwerten sich bei ihrem örtlichen Abgeordneten, der auch noch gerade wegen einer Affäre mit seiner Sekretärin in den Schlagzeilen war, und er stellte das Thema im Unterhaus zur Diskussion. Das war 1984, als gerade ein Gesetz gegen obszöne Videos gefordert wurde – und dieser Abgeordnete wollte Computerspiele in das Gesetz einschließen. Er verglich mein Spiel allen Ern-

stes mit Horrorfilmen wie »Das Texas Ketten-sägenmassaker«! Natürlich griff das Revolverblatt »Sun« das Thema auf, und brachte auf Seite Drei das Bild einer nackten Frau, mit einer Schlagzeile über das »widerliche Computerspiel«. Ich habe mich furchtbar aufgeregt – das Spiel ist harmlos!«

```
** Welcome to Adventure C **
(Ship of Doom)
(C) 1982 Artic Computing
You must find the control button
and free your ship

Good luck.
Dedicated to Chris and Gaynor
PRESS ANY KEY TO START
```

Der Stein des Anstosses: Ship of Doom.