

GameStars

Gabe Newell

Ohne den Gründer der Spieleschmiede Valve gäbe es das erfolgreichste und innovativste 3D-Actionspiel der letzten Jahre nicht: Half-Life.



Alter: 37

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Seattle, Washington (State)*

Beruf: *Managing Director*

Ausbildung: *Studium der angewandten Mathematik*

Motto: *Veräppel deine Kundschaft nicht.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1983	Microsoft, Abteilung Betriebssysteme
1996	Gründet Valve
1997	Valve kauft die Team-Fortress-Macher auf
1998	Half-Life
1999	Team Fortress
1999	Opposing Force

Die Meilensteine des Gabe Newell



Half-Life (dt.): Gleich das erste Spiel von Valve stößt mit innovativen Ideen in die Riege der 3D-Actionklassiker vor.



Team Fortress (dt.): Das kostenlose Addon soll Appetit auf das kommende Vollprodukt Team Fortress 2 machen.



Opposing Force (dt.): Die erste Zusatz-CD für Half-Life überzeugt mit den gleichen Qualitäten wie das Hauptprogramm.



10 Fragen zu Taschenrechnern und zum Heute.

Dein erstes Computerspiel?

Lunar Lander, in der Taschenrechner-Version von Texas Instruments.

Drei Spiele für die einsame Insel?

X-Com, Civilization 2, Heroes of Might & Magic 3.

Du wartest momentan auf?

Deus Ex.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Trespasser, wegen des seltsam umgesetzten »Realitäts«-Konzepts.

Der beste Tag in deinem Leben?

Immer heute.

Dein Lieblings-Film?

Pulp Fiction, wegen der coolen Schießereien.

Deine Lieblings-Musik?

Velvet Underground.

Dein Non-Computer-Hobby?

Zu verstehen, warum die Internet-Aktien ständig weiter steigen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Chef der amerikanischen Notenbank.

Bei dir im Kühlschrank liegen....

fast ausschließlich Lebensmittel und ein bißchen Mineralwasser.

»Wir verbringen ungeheuer viel Zeit damit, genau das zu entwickeln, was die Leute wollen.«

Gabe Newell über eine ganz spezielle Quake-CD, das Erfolgsgeheimnis von Valve und sein Traumspiel.

GameStar Gabe, wie bist du in die Spielebranche eingestiegen?

Gabe Newell Ich hatte bis da gerade mal zwei richtige Titel gespielt, Doom und Ultima Underworld, und sagte mir dann, »ich muß Spiele machen«. Ich war noch bei Microsoft, deshalb kannte ich Michael Abrash, einen Ex-Kollegen, der damals mit John Carmack an Quake arbeitete. Michael überzeugte mich, zu id zu kommen und mit John zu sprechen. Naja, und dann bin ich mit dem Source-Code von Quake wieder weggefahren. Das war der Anfang von Valve.

GameStar Valve hat bislang nur erstklassige Spiele abgeliefert.

Was bedeutet das im täglichen Entwickler-Leben?

Gabe Newell Daß wir ungeheuer viel Zeit damit verbringen, genau das zu entwickeln, was die Leute wollen – und nicht etwa nur das, was einfach umzusetzen ist. Das ist anstrengend, weil wir sehr viel fertige Arbeit wegwerfen müssen, wenn sie unseren hohen Qualitätsansprüchen nicht genügt.

GameStar Was glaubst du, was den riesigen Erfolg von Half-Life ausmacht?

Gabe Newell Es paßt alles zusammen. Die Technik, die künstlerische Gestaltung, die Art, wie wir die Geschichte erzählen. Seit Half-Life sind eine ganze Reihe von Spielen mit toller 3D-Grafik erschienen, aber sie haben alle nichts

Neues beim Spielprinzip gebracht. Die Spieler da draußen wollen gut unterhalten werden, nicht die 3D-Engine oder die technische Umsetzung bewundern.

GameStar Valve unterstützt stärker als andere die Mod-Gemeinschaft. Warum?

Gabe Newell Dafür gibt's zwei Gründe. Zum einen kommen eine Menge unserer Entwickler aus dieser Szene. Der andere ist geschäftlich: So bleibt unser Spiel im Gespräch und verkauft sich langfristig statt nur ein halbes Jahr.

GameStar Half-Life und Team Fortress sind beides 3D-Actionspiele. Interessierst du dich für Titel in anderen Genres?

Gabe Newell Wir würden gerne Programme für Konsolen produzieren, liebend gerne Strategiespiele entwickeln, und ein Rollenspiel würde mich auch interessieren. Aber ganz ehrlich: Wir haben dazu momentan schlicht nicht die Zeit. Unsere Entwicklungspipeline ist momentan knallvoll.

GameStar Was wäre dein Traumspiel?

Gabe Newell Daran arbeite ich schon. Es heißt Half-Life 2. Aber verraten kann ich dir darüber noch nichts.

GameStar Gibt es etwas, was du den deutschen Valve-Fans sagen möchtest?

Gabe Newell Ich weiß, daß Strategiespiele in Deutschland ungeheuer beliebt sind. Ich bin jetzt schon gespannt, wie die deutschen Spielefans auf die vielen strategischen Elemente in Team Fortress 2 reagieren werden.

Gabes Nachtgedanken

Wenn ich abends im Bett liege, denke ich gerne nach. Momentan mache ich mir Gedanken über eine nicht-lineare Spielumgebung, in der sich der Spieler ganz einfach orientieren kann. Traditionelle Ego-Shooter erlauben auch deshalb relativ wenig Freiheiten, weil sich die meisten Leute sonst nicht zu rechtfinden würden.

Ich stelle mir das wie bei einem Baum vor. Da können die Ästlein, Zweiglein und Blätter ungeheuer komplex angeordnet sein, aber man sieht immer einen großen, dicken Stamm als Fixpunkt. Außerdem gibt's ein paar subtilere Orientierungshilfen, beispielsweise werden die Ästlein nach außen hin immer dünner. Wenn man das bei einem Spiel machen würde, hätte man natürlich das Problem, daß es Aufgaben gibt, die der Spieler zwar sieht, die er aber nur über viele Umwege erreicht. Ich würde es ja zu gerne mal in der Praxis ausprobieren. Schade, daß dazu wieder mal die Zeit fehlt.

Naja, ich glaube, ich schlafe dann mal...

Gabe