

GameStars

Chris Roberts

Der Texaner entwickelte die Wing-Commander-Serie, drehte den Wing-Commander-Film und leitet heute seine eigene Spiele-Firma.



Alter: 30

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Austin, Texas*

Beruf: *Spieleproduzent*

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Man kann alles immer noch besser machen.*

Historie

Wann	Was gemacht?
Vor 1987	Match Day, Wiz Adore, Stryker's Run
1987	Einstieg bei Origin
1988	Times Lore
1990	Bad Blood
1990	Wing Commander
1991	Wing Commander 2
1993	Strike Commander
1995	Wing Commander 3
1996	Wing Commander 4
1996	Gründung von Digital Anvil
1998	Wing-Commander-Film

Die Meilensteine des Chris Roberts



Wing Commander: Die für damalige Verhältnisse phantastische Präsentation verlangte nach einem 386er als Optimum.



Strike Commander: Der unkomplizierte Action-Flugsimulator verkaufte sich (laut Hersteller) mehr als 500.000mal.



Wing Commander Film: Mit 25 Millionen Dollar Budget gegen Star Wars & Co – Chris Roberts verwirklichte sich einen Traum.



10 Fragen zu Zinnminiaturen und dem Herrn der Ringe.

Dein erstes Computerspiel?

Enchanter von Infocom.

Liebings-Multiplayer-Spiel?

Früher C&C, jetzt StarCraft.

Du wartest momentan auf ...

Diablo 2, C&C3 und Homeworld.

Deine beste Entscheidung?

Bei Wing Commander ohne Rücksicht auf kleine Rechner voll auf Design zu setzen.

Deine Lieblingsband?

Queen.

Dein Lieblingsessen?

Alles, was französisch ist.

Dein Lieblingsbuch?

Der Herr der Ringe (Tolkien) und Asimovs Foundation-Zyklus.

Dein Non-Computer-Hobby?

Tabletop-Spiele mit Zinnminiaturen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Filmregisseur.

Bei dir im Kühlschrank liegt ...

Nicht viel. Ich esse meist auswärts.

»Von 100 Spielen fesseln mich fünf.«

Chris Roberts über Space Invaders, den ZX 80 und Spieledesigner.

GameStar: Wie kamst du eigentlich in die Spieleszene?

Chris Roberts: Ich habe damit angefangen, Space Invaders und Defender zu spielen. Ein Freund hatte einen ZX 80, und mich faszinierte, was man damit machen konnte. Ich schaffte mir also einen Computer an und brachte mir das Programmieren bei, um Animationen erstellen zu können. Ich fabrizierte dann ein paar Arcade-Spielchen, die in der Zeitschrift Micro-User als Listing veröffentlicht wurden. Das erste davon hieß Kong und war in Basic geschrieben. Damals war ich etwa 13.

GameStar: Möchtest du die Spielebranche jemals verlassen und nur noch Filme machen?

Chris Roberts: Nein, eigentlich nicht. Ich mag beides. Ich würde gern abwechselnd in einem Jahr das eine und im nächsten das andere machen. Beide Gebiete haben ihre eigenen Herausforderungen. Bei Computerspielen hat man die volle Kontrolle und kann bis zuletzt Dinge ändern, was beim Film natürlich nicht möglich ist.

GameStar: Was war deine bisher größte Spiele-Enttäuschung?

Chris Roberts: Üblicherweise bin ich von den meisten Spielen enttäuscht. Von 100 Programmen, die ich spiele, fesseln mich höchstens fünf. Ich wünschte, unsere Branche würde sich mehr anstrengen. Oft sieht man Titel, die gut hätten sein können, aber zu früh auf den Markt geworfen wurden.

Das ist eine Schande, denn die Käufer geben viel Geld dafür aus, und es steckt eine Menge Arbeit in den Spielen.

GameStar: Ist das ein neuer Trend?

Chris Roberts: Heute machen viel mehr Leute Spiele, aber ich bin nicht sicher, ob es auch mehr Leute gibt, die wissen, wie man Spiele macht. Meiner Meinung nach gibt es heutzutage mehr Spieledesign-Innovation im Konsolenlager. Das hätte ich noch vor zwei Jahren nicht gesagt. Was hat denn Half-Life, über das alle reden, dem Genre gegeben? Ein Programm wie Metal Gear Solid ist ein ganzes Stück weiter, besonders in Sachen Story; viel mehr wie ein Film. Schau dir dagegen mal Quake und Prey an: Prey

»Heutzutage gibt es im Konsolenlager mehr Spieledesign-Innovation.«

schaut verdammt gut aus, aber es enthält nicht mehr Gameplay als Quake. Es sieht so aus, als würden die Leute immer nur versuchen, die Spiele hübscher zu machen, anstatt das eigentliche Spielerlebnis zu verbessern.

GameStar: Du bist einer der Pioniere des sogenannten interaktiven Films. Was sagst du dazu, daß immer mehr Spiele die Zwischensequenzen direkt in der Engine-Grafik abspielen?

Chris Roberts: Ich mag das. Ich finde es besser, weil man nicht aus der Spielumgebung gerissen wird. Damals bei Wing Commander 3 und 4 war die Technologie dafür noch nicht weit genug. Erst jetzt geht es. Die neuen Digital-Anvil-Titel werden alle die Story in der Engine erzählen.

Chris als General

Auch ein gefragter Firmenchef und Spieledesigner hat mal Freizeit. Eines von Chris Roberts' Hobbies sind Tabletop-Spiele wie Empire oder Warhammer. Die Zinnminiaturen dafür bemalt er selbst.

