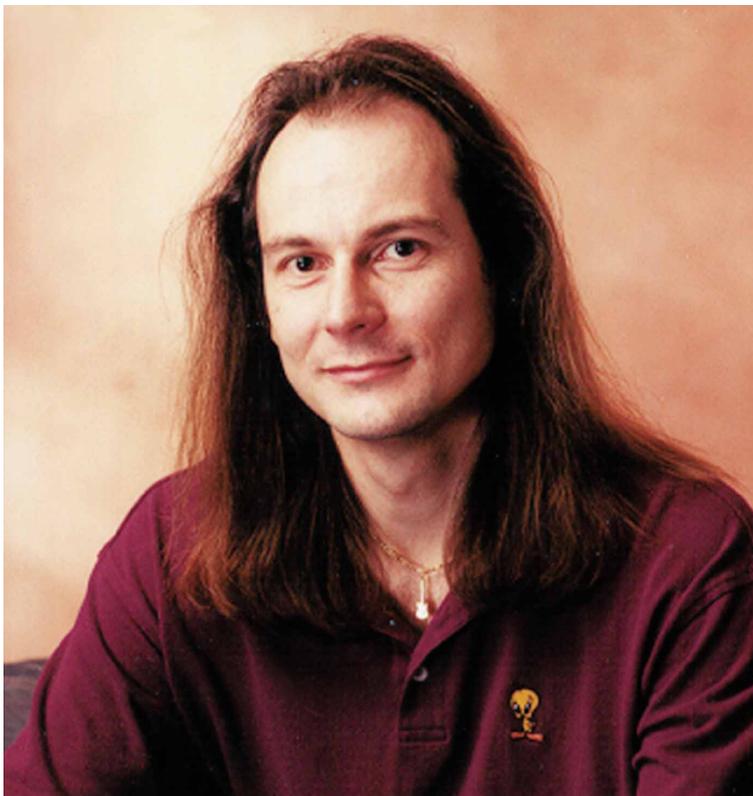


# GameStars

## Guido Henkel

Der Schöpfer der deutschen PC-Rollenspielserie Das Schwarze Auge werkelt derzeit für Interplay an Planescape: Torment.



Alter: 35

Nationalität: *Deutsch*

Wohnort: *Laguna Niguel, California*

Beruf: *Spieleproduzent*

Ausbildung: *Schriftsetzer*

Motto: *Man kann alles erreichen, wenn man es nur fest genug will.*

### Historie

| Wann | Was gemacht?   |
|------|--|
| 1986 | Hellowoon  |
| 1987 | Ooze   |
| 1988 | Drachen von Laas   |
| 1990 | Lords of Doom  |
| 1991 | Spirit of Adventure, Drachen von Laas (veröffentlicht)                             |
| 1992 | The Oath   |
| 1993 | Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge   |
| 1995 | Das Schwarze Auge – Sternenschweif   |
| 1997 | Das Schwarze Auge – Schatten über Riva; Wechsel zu Interplay, Mitarbeit an Fallout |
| 1998 | The Ultimate Wizardry Archives   |

### Die Meilensteine des Guido Henkel



**Drachen von Laas:** Guido Henkel würde heute gern wieder ein »altmodisches« Adventure designen – wie diesen Amiga-Klassiker.



**Das Schwarze Auge:** Attics Nordland-Trilogie war ein Eldorado für Fans des Pen&Paper-Rollenspiels, für Einsteiger aber zu komplex.



**Fallout:** Das Endzeitspektakel war Guidos erstes Projekt bei Interplay; der Deutsche entwickelte einige der Mini-Aufgaben.



## 10 Fragen zu Bands und vietnamesischem Gemüse

### Dein erstes Computerspiel?

The Count, ein Textadventure.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Baldur's Gate, Delta Force, Might & Magic 6.

### Liebings-Multiplayer-Spiel?

WarCraft 2.

### Das enttäuschendste Spiel?

Kein Kommentar.

### Du wartest momentan auf?

Planescape: Torment natürlich.

### Deine Lieblingsbands sind?

Queensryche, Van Halen, Kiss, Steve Vai.

### Dein schönster Tag war...

meine Hochzeit im vietnamesischen Stil.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Musik und Filme.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Regisseur.

### Bei dir im Kühlschrank liegen?

Corona (mexikanisches Bier) und eine Menge vietnamesisches Gemüse.

## »Blindes Programmieren von Regelwerken macht kein gutes Spiel.«

*Guido Henkel über seinen Weggang von Attic, den Erfolg von Baldur's Gate und aufgeblähte Spielregeln.*

**GameStar:** Warum hast du von Attic zu Interplay gewechselt?

**Guido Henkel:** Ich war seit langem mit der Richtung, die Attic einschlug, nicht mehr zufrieden. Die Entscheidung, in die USA zu gehen, kam, als ich meine – damals zukünftige – Frau auf der E3-Messe in Los Angeles traf. Als mir dann Interplay Torment vorgelegt hat, war ich sofort begeistert.

**GameStar:** Was sind deine Aufgaben als Produzent von Torment?

**Guido Henkel:** Ich koordiniere die Leute, das Budget und die Arbeit. Ich arbeite an Spieldesign und Inhalt mit, lege mit unseren Grafikern das Aussehen fest und Sorge dafür, daß die Programmierer ordentlich essen.

**GameStar:** Worin soll sich Torment von Baldur's Gate unterscheiden?

**Guido Henkel:** Wir verwenden nur die Engine von Baldur's Gate, alles andere ist selbstgemacht. Torment hat andere Charaktere, andere Monster, Waffen und Zauber. Kurz: Es ist eine komplett neue Rollenspielwelt mit grundverschiedenen Regeln und Orten.

**GameStar:** Welchen Teil deiner Arbeit magst du am meisten?

**Guido Henkel:** Feierabend? Nein, ehrlich: Es macht riesigen Spaß, mit einem so talentierten Team zu arbeiten. Die Atmosphäre ist sehr locker, aber dennoch konzentriert. Zu sehen, wie das Projekt täglich von all diesem Talent profitiert, ist sehr inspirierend.

**GameStar:** Baldur's Gate stürmt im Moment die Verkaufs-Hitparaden. Woran liegt es, daß das Genre plötzlich wieder so einen Erfolg hat?

**Guido Henkel:** Baldur's Gate hat die Quintessenz des Genres getroffen und durch die gute Story, Atmosphäre und Grafik viele begeistert. Die Welt, die Bioware geschaffen hat, lebt und atmet. Zu guter Letzt hat Diablo viele Einsteiger an das Genre herangeführt.

**GameStar:** Wohin müssen sich Rollenspiele entwickeln, damit das auch in Zukunft so bleibt?

**Guido Henkel:** Die Designer müssen lernen, daß eine blinde Umsetzung von Regelwerken nicht zum Ziel führt. Die Zahlenwut von Pen&Paper-Spielen interessiert Computerspieler nicht. Das größte Problem beim Schwarzen Auge zum Beispiel war das unglaublich rigide, undurchsichtige und aufgeblähte Regelwerk. Das hat viele Spieler einfach abgeschreckt.

**GameStar:** Hättest du nicht mal Lust, ein anderes Projekt als ein Rollenspiel zu verwirklichen?

**Guido Henkel:** Ich liebe Actionspiele, aber die 3D-Engine-Besessenheit der Branche stößt mich regelrecht ab. Ich träume allerdings davon, ein richtig altmodisches Adventure zu schreiben.

**GameStar:** Möchtest du wieder in Deutschland arbeiten?

**Guido Henkel:** Ehrlich gesagt, nein. Mir gefällt es in den USA zu gut. **RS**



## Guido Guitarrero

Guido ist nicht nur Rollenspiel-Experte, sondern auch begeisterter Gitarrenspieler. Unten finden Sie einen seiner Lieblingsriffs. Guidos Kommentar zu dem Stück:

»Dieses Lick ist von Tooth & Nail, aus dem gleichnamigen Album von Dokken. George Lynch war immer eines meiner Idole, und dieser rasante Riff ist nur eine kleine Kostprobe seines Könnens. Durch seine Geschwindigkeit (136 Beats) ist er nicht einfach zu spielen.

Das Geheimnis ist, langsam zu üben und das Tempo zu steigern, wenn die Passagen komplett in den Fingern sind.«

