

# GameStars

## Ron Gilbert

Der Schöpfer von Adventure-Klassikern wie Maniac Mansion und Monkey Island setzt vorübergehend auf Echtzeit-Strategie.



Alter: 34

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Seattle, Washington*

Beruf: *Spieledesigner*

Ausbildung: *Abschluß in  
Computerwissenschaften*

Motto: *keines*



### Historie

Wann	Was gemacht?
1984	Fängt als Spieledesigner bei LucasArts an
1985	Maniac Mansion
1990	Monkey Island 1
1992	Monkey Island 2
1992	Mitbegründer von Humungous Entertainment
1995	Produzent bei Cavedog
1997	Total Annihilation

### Die Meilensteine des Ron Gilbert



**Maniac Mansion:** Drei Teenager durchleben auf der Jagd nach einem verrückten Professor witzige Horror-Klischees.



**Monkey Island 2:** Der zweite Teil des Piraten-Klassikers gehört noch heute zu den komischsten und besten Adventures.



**Total Annihilation:** Massenschlachten par excellence und tolle Polygon-Grafik sind die Stärken des Echtzeit-Hits von 1997.



## 10 Fragen zu einsamen Inseln und dem Wetter

### Dein erstes Computerspiel?

Jumpman.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Tetris, Civilization, C&C.

### Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Command & Conquer.

### Das enttäuschendste Spiel, das Du

je gespielt hast? Dune 2000.

### Du wartest momentan auf...

Commandos.

### Deine beste Entscheidung?

In die Spielhalle zu gehen. Das weckte mein Interesse für Computerspiele.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Fliegen.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Pilot.

### Bei dir im Kühlschrank liegen....

Viele alte Ketchup-Flaschen.

### Deine Lieblings-Webpage:

www.weather.com

(Der US-Wetterkanal).

## »Adventures werden wieder populär«

Ron Gilbert über Adventures, T.A. Kingdoms und die Bedeutung einer guten Story.

**GameStar:** Wie bist du eigentlich zur Spielebranche gekommen?

**Ron Gilbert:** Ich habe während des Studiums Spiele programmiert und mich damit bei LucasArts beworben.

**GameStar:** Traditionelle Adventures im Stile von Monkey Island sind rar geworden. Stirbt das Genre aus?

**Ron Gilbert:** Ich denke nicht, daß es zugrunde geht, aber es ist irgendwie festgefahren. Wenn sich aber der Trend zum Massenmarkt bei PC-Spielen fortsetzt, werden auch Adventures auf die Dauer wieder populärer werden.

**GameStar:** Könntest du dir vorstellen, auch mal wieder ein klassisches Adventure zu programmieren?

**Ron Gilbert:** Ich würde liebend gerne eines machen. Das Problem ist nur, daß sie sich zumindest in den USA nicht gerade besonders gut verkaufen. Es ist sehr schwierig, auch nur das Geld wieder hereinzubekommen, das man in die Entwicklung steckt.

**GameStar:** Render-Spiele wie Myst sind doch sehr beliebt...

**Ron Gilbert:** Ich fand die Grafik von Myst wirklich toll. Aber die Puzzles haben mich extrem frustriert, weil sie

»Nichts nervt mich mehr als unlogische Rätsel.«

künstlich wirken und nichts mit der Story zu tun haben. Die Rätsel sollten sich immer aus der Handlung ergeben, die Geschichte weiter erzählen und nicht einfach reingeklebt werden.

**GameStar:** Was kann man denn sonst noch alles falsch machen?

**Ron Gilbert:** Nichts nervt mich mehr als unlogische Rätsel, die man nur durch dumpfes Ausprobieren lösen kann. Ein gutes Puzzle sollte schwierig, aber schlüssig sein.

**GameStar:** Bevor du bei Cavedog angefangen hast, hast du dich bei Humongous Entertainment drei Jahre lang mit Kindersoftware befaßt...

**Ron Gilbert:** Es ist toll, Spiele für Kinder zu machen. Die Kleinen wollen nur eine gute Story, einen sympathischen Helden und interessante Rätsel. Mit tollen Effekten kann man sie nicht beeindruckern.

**GameStar:** Bei TA-Kingdoms und Total Annihilation 2 werdet Ihr aber wieder auf Grafikzauber setzen?

**Ron Gilbert:** Klar, im Echtzeit-Genre ist coole Grafik ein Muß – die Einheiten in T.A. Kingdoms werden besser aussehen und auch das Gelände setzt noch einen drauf. Aber wir werden diesmal auch viel Wert auf eine spannende Hintergrundgeschichte legen, die haben wir in Total Annihilation zu sehr vernachlässigt. Die Atmosphäre im zweiten Teil und in TA-Kingdoms wird wesentlich dichter sein.

RS

## Ron Gilberts leckere Monkey Mahlzeit

### Zutaten:

- 1 Pfund Rinderhack
- 1 Zwiebel (in Ringe geschnitten)
- 1 Zehe Knoblauch (gewürfelt)
- 1 Dose Tomatenwürfel
- 1 Dose Oliven
- 1 halbe Dose Ananaswürfel (optional)
- 100 Gramm geraspelter Cheddar-Käse
- 350 Gramm Eiernudeln
- Dazu Basilikum, Lorbeer und Knoblauchsatz zum Würzen.



Ob diese Piraten wohl Ron Gilberts Monkey-Mahlzeit kochen?

**Zubereitung:** Rösten Sie das Hackfleisch zusammen mit den Zwiebelringen und dem Knoblauch in Olivenöl. Kochen Sie währenddessen die Tomaten sowie die Oliven im eigenen Saft. Wenn das Fleisch durch ist, geben Sie die Oliven und die Tomaten mitsamt der Flüssigkeit hinzu. Mutige Köche dürfen nach Belieben Ananas-Würfel addieren. Schmecken Sie das Zeug mit Knoblauchsatz, Basilikum und Lorbeer ab. Fügen Sie dann die Nudeln hinzu und kochen Sie das Ganze zirka 20 Minuten (oft umrühren!). Lassen Sie das Gericht etwas abkühlen und verteilen Sie den Käse über die Nudeln. Wohl bekomm's!