



10 Fragen an den Meister der 3D-Rollenspiele

Dein erstes Computerspiel?

Moonlanding.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Legend of Zelda, Tetris, WarCraft 2.

Du wartest momentan auf...

Half-Life.

Größte Spiele-Enttäuschung?

Diablo Hellfire, bot zu wenig Neues.

Deine beste Entscheidung?

Damals bei Origin anzufangen.

Dein schönster Tag war...

der, an dem ich geheiratet habe.

Deine Lieblings-Web-Seite?

www.ebay.com

(Online-Versteigerungen).

Dein Non-Computer-Hobby:

Gitarre spielen, außerdem bringe ich mir zur Zeit japanisch bei.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Buchhändler oder Ideen-Lieferant für Disney-Zeichentrickfilme.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

sehr viel Cola und gewaltige Stapel Tiefkühl-Essen.

»PC-Rollenspiele brauchen diesen Zahlen-Mist nicht«

Warren Spector über 20seitige Würfel, Rollenspiele, und warum er wohl nie ein einfaches Spiel machen wird.

GameStar: Wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?

Warren Spector: Ich habe früher bei der Papierrollenspiel-Firma TSR gearbeitet. Dort saß ich eines Tages an einem Regelsystem vor der Frage: Nehmen wir den 20seitigen Würfel oder den mit Prozentzahlen? Da wußte ich, daß sich etwas ändern muß und habe mich bei Origin gemeldet. Der damalige Vize-Chef hat mich neun Stunden lang auseinandergenommen, anschließend kam ich ins Kreuzfeuer von Richard Garriott und Chris Roberts.

GameStar: Was sagst du dazu, daß PC-Rollenspiele fast nichts mit den Papier-Vorbildern zu tun haben?

Warren Spector: Müssen sie nicht. Zu viele Computerentwickler verstehen unter einem PC-Rollenspiel immer noch ein »Spiel, das mit einer Menge Statistiken die Hauptfigur beschreibt«. In PC-Rollenspielen

brauchen wir diesen Zahlen-Mist nicht! Der Computer versetzt dich in eine andere Welt, wie sich das Papierrollenspiel-Fans nicht mal vorstellen können.

GameStar: Was ist deine Aufgabe bei deinem aktuellen Projekt, dem 3D-Spionage-Rollenspiel Deus Ex?

Warren Spector: Ich lebe, esse und atme jeden Tag mit dem Design-Konzept. In Meetings mit anderen Designern lege ich die Grundlagen fest, wir überlegen uns gemeinsam die Einzelheiten, und ich schreibe auf, was tatsächlich reinkommt.

GameStar: Wieviel ändert sich davon?

Warren Spector: Eine Menge. Bei jedem Projekt gibt es einen Punkt, an dem das Spiel das Designdokument verdrängt.

GameStar: Mußtest du ein Spiel schon mal gegen deinen Willen verändern, damit es sich besser verkauft?

Warren Spector: Nein. Bevor ich etwa mehr Gewaltszenen einbaue, eröffne ich lieber einen Buchladen. Natürlich habe ich nichts dagegen, die Bedienung einfach zu halten. Ich habe Leuten zuge-

»Bevor ich mehr Gewalt einbaue, eröffne ich einen Buchladen.«

schaute, die System Shock spielen sollten. Ein tolles Programm, aber sie hatten echte Schwierigkeiten mit dem Interface.

GameStar: Was wäre dein Traumspiel?

Warren Spector: Ich würde gerne ein einfaches, elegantes Spiel entwickeln. Ein entsprechendes Konzept habe ich sogar schon Publishern gezeigt. Die fragten dann, warum ich kein Rollenspiel machen will. Ich sagte: »Gebt mir doppelt so viel Geld, doppelt so viel Zeit und verdreifacht euer Risiko«, und sie antworteten nur: »Okay!«



DIE NEUN GEBOTE DES WARREN SPECTOR

Für seine Designer sind sie oberstes Gesetz: Die geheimen Regeln, nach denen Sectors 3D-Spionagethriller Deus Ex programmiert wird.

1. ZEIGE DAS ZIEL

Die Spieler müssen das nächste Ziel schon klar vor Augen sehen, bevor sie es erreichen.

2. KEINE KÜNSTLICHEN KNOBELEIEN

Der Spieler muß Lösungen finden können, ohne die Gedanken des Designers zu lesen. Es muß immer mehrere Lösungswege geben.

3. KEIN SINNLÖSER SPLATTER

Es macht keinen Spaß, wenn man unverschuldet mit rauchender Pistole über einer Leiche steht. Sowas bitte nur ganz selten!

4. ES GEHT UM MENSCHEN

In Rollenspielen geht man mit anderen Leuten um. Das sollte sich nicht nur auf Ballereien oder Unterhaltungen beschränken.

5. DER SPIELER HANDELT

Es macht keinen Spaß, wenn Randfiguren etwas Cooles tun. Jedenfalls nicht, wenn es der Spieler auch selbst machen könnte.

6. LOBE DEN SPIELER

Belohne den Spieler regelmäßig. Und Sorge dafür, daß die Belohnungen immer beeindruckender werden.

7. DER SPIELER WIRD BESSER

Der Spieler gewöhnt sich an die Bedienung und lernt, mit der Welt umzugehen – der Schwierigkeitsgrad muß ansteigen.

8. DENKE IN 3D

Eine 3D-Welt läßt sich nicht allein auf Zeichenpapier erstellen – es ist Raum über und unter dem Spieler.

9. SPANNENDE GÄNGE

Beim Level-Design ist ein gerader Tunnel von A nach B langweilig, verwinkelte Gänge und Abkürzungen sind spannend.