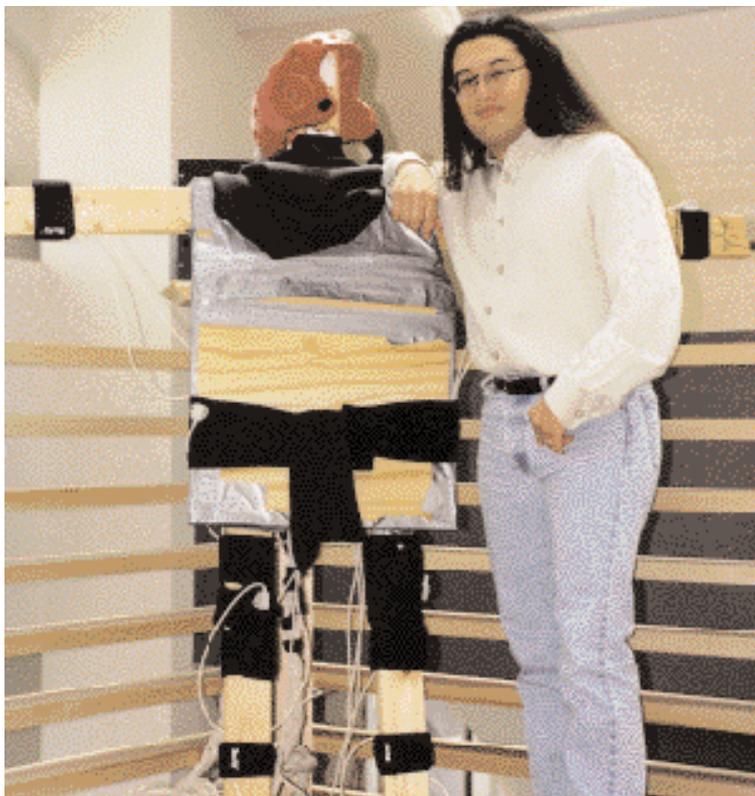


GameStars

Neue Serie:
GameStars
zum Sammeln!

John Romero

Der ehemalige id-Softler hat das 3D-Actiongenre miterfunden und prägt seitdem die Welt der Bits & Bytes mit makaber-deftigen Spielen.



Alter: 30

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Dallas, Texas*

Beruf: *Spiele designer,
Chef von Ion Storm*

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Suck it down*

Historie

Wann	Was gemacht?
1988	Origin, Konvertierung von 2400 A.D.
1989	Mitbegründer von Softdisk
1990	Commander Keen; anschließend weitere Keen-Spiele
1991	Mitbegründer von id Software
1992	Wolfenstein 3D
1993	Doom
1994	Doom 2; Heretic
1996	Quake
1997	Mitbegründer von Ion Storm

Die Meilensteine des John Romero



Commander Keen: Die ersten Spiele unter id-Logo waren 2D-Jump-and-runs um den putzigen Astronauten Keen.



Doom: Die bekannteste Ballerorgie der Welt. Das indizierte Actionspiel verhalf der Ich-Perspektive zum endgültigen Durchbruch.



Quake: Das 3D-Actionspiel hat im Internet eine gewaltige Fangemeinde und trug maßgeblich zur Verbreitung von 3D-Karten bei.



10 Fragen zu Spielen und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?

Night Driver (Atari, '84).

Du wartest momentan auf...

Sin, Unreal und Duke Nukem Forever.

Größte Spiele-Enttäuschung? Outlaws, wegen der schwachen Technik.

Deine beste Entscheidung? 1987 zu einer Apple-Messe zu gehen. Dort habe ich meinen ersten Job bekommen.

Dein schönster Tag war...

...der, an dem wir Doom veröffentlicht und auf den Rechner der Universität Wisconsin geladen haben.

Deine Lieblings-Web-Seite?

www.bluesnews.com (da gibt's tägliche News aus der 3D-Spielewelt).

Deine Lieblings-Musik? Alles, was düster ist, z.B. Dekken oder Queensryche. Außerdem die Pet Shop Boys.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Comic-Zeichner.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Age of Empires, Super Mario 64 und Final Fantasy 7.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

...viel Milch und Joghurt.

»Kein Blut auf der Packung.«

John Romero über Gewalt und Indizierung, warum Daikatana noch nicht ganz sein persönliches Spiele-Traumprojekt ist, und wo er John Carmack kennenlernte.

GameStar: John, wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?

John Romero: Mit 12 Jahren habe ich mir das Programmieren beigebracht, hauptsächlich aus Büchern. Ich habe rund drei Jahre lang Spiele in Shareware-Magazinen veröffentlicht und bekam dann bei Origin meinen ersten richtigen Job.

GameStar: Was hast du dort gemacht?

John Romero: Ich sollte ein Spiel namens 2400 A.D. vom Apple auf den C-64 konvertieren. Das wurde aber rasch eingestellt, weil die Mac-Fassung kein Erfolg war. Ich bin bei Origin schnell wieder abgesprungen, habe für New World Computing das Rollenspiel Might & Magic 2 vom Apple 2 auf den Commodore konvertiert und anschließend Softdisk gegründet. Dort lernte ich John Carmack und Adrian Carmack kennen. Kurz danach haben wir mit Tom Hall zusammen id Software aufgebaut.

GameStar: Welches war der größte Bug, den du je übersehen hast?

John Romero: Sobald man bei der ersten Version von Doom den Spielstand gesichert hatte, ließ sich keine Tür mehr öffnen. Oder war das Carmacks Fehler? Mal überlegen: Bei Doom habe ich alles programmiert, was im Level geschah. Emporsteigende Treppen, ausgehende Lichter... Naja, wahrscheinlich war das mit dem Bug doch ich.

GameStar: Was machst du bei deinem aktuellen Projekt Daikatana?

John Romero: Ich kümmere mich darum, daß alles richtig aussieht, klingt und ordentlich animiert ist. Ich berate die Level-Designer beim Ausleuchten der Levels, und was sie alles einbauen sollen. Außerdem schreibe ich das Menü und konstruiere die Deathmatch-Levels.

GameStar: Welche Phase der Spiele-Entwicklung magst du am meisten?

John Romero: Ganz am Schluß, wenn alles zusammenkommt und es endlich wie ein Spiel aussieht. Ein Jahr lang ist das Ganze nur ein gewaltiger Haufen Daten, es scheint nicht vorwärtszukommen und die Leute werden alle leicht depressiv.

GameStar: Was wäre dein Spiele-Traumprojekt?

John Romero: Ich würde gerne einen 3D-Shooter mit einer richtig offenen Story machen. Man startet und trifft dann die Entscheidung, wie es vorangehen soll – wobei sich der Weg in, sagen wir mal, 100 Levels aufteilt.

GameStar: Ist Daikatana schon einigermaßen nah dran?

John Romero: Wir sind noch lange nicht an meinem Traumspiel

angelangt. Dazu bräuchten wir noch deutlich mehr Inhalt, höllisch viele Levels und Level-Designer. Mir geht es darum, daß man auch Solo-Spiele unbegrenzt oft wiederholen kann.

GameStar: Würdest du den deutschen Behörden gerne mal was sagen?

John Romero: Entspannt euch! Ernsthaft: Die sollten alle Spiele vom Index nehmen, wie in Amerika ein ordentliches Freigabe-System einführen und im Laden den Ausweis verlangen. Das muß reichen. Auf den Packungen in Deutschland sollte weder Blut noch Gewalt zu sehen sein. Aber



die Leute müssen in den Laden gehen können, wo Quake oder Daikatana oder was auch immer steht. Wer seinen Paß dabei hat, sollte Spiele immer ganz normal kaufen dürfen. **PS**

In einem anderen Leben wäre Romero vielleicht Comic-Zeichner; gewisse Ähnlichkeiten mit dem Helden von Daikatana sind übrigens kein Zufall.