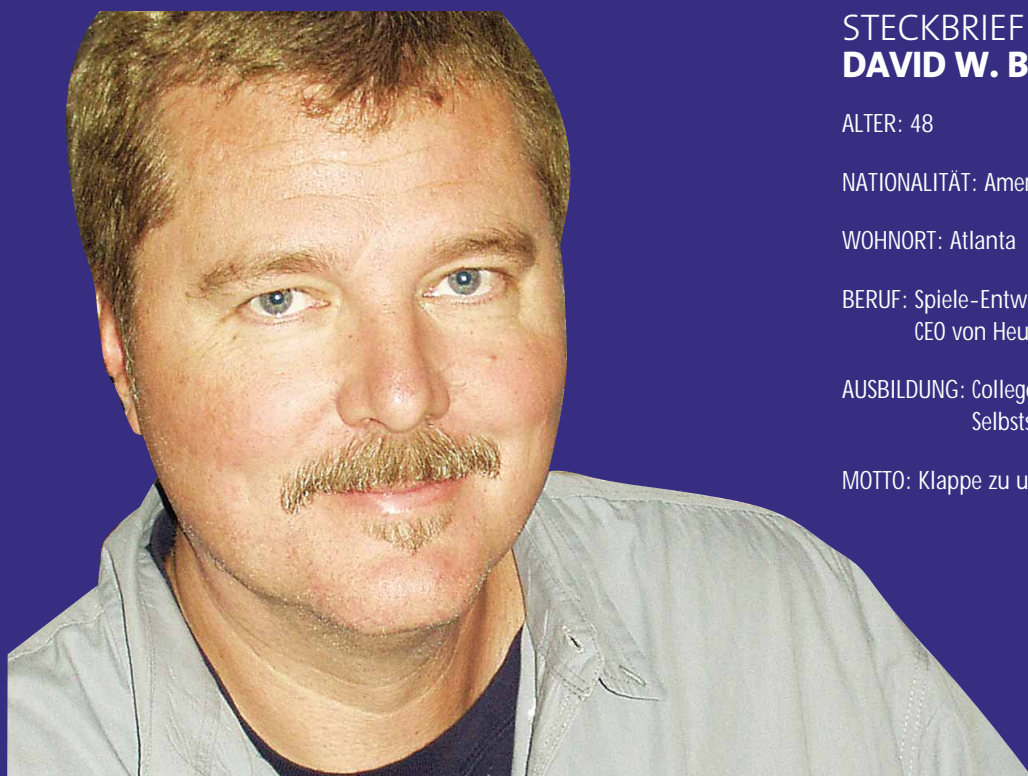


GameStars



STECKBRIEF DAVID W. BRADLEY

ALTER: 48

NATIONALITÄT: Amerikaner

WOHNORT: Atlanta

BERUF: Spiele-Entwickler und
CEO von Heuristic Park

AUSBILDUNG: College-Abschluss,
Selbststudium

MOTTO: Klappe zu und Augen auf!

Altmeister der Fantasy

DAVID W. BRADLEY

Das Urgestein der traditionellen Rollenspiel-Entwickler bleibt seinem Genre treu und will mit Dungeon Lords ein technisch und spielerisch modernes Abenteuer erschaffen.

HISTORIE

1981	Parthian Kings
1984	Dragon's Breath
1986	Shogun Warlords
1988	Wizardry 5: Heart of Maelstorm
1990	Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge
1992	Wizardry 7: Crusades of t. Dark Servant
1995	Cybermage
2000	Wizards & Warriors
2004	Dungeon Lords (geplant)

DIE MEILENSTEINE DES DAVID W. BRADLEY



WIZARDRY 7

Dichte Story, vielfältige Charaktere und der Mix aus Fantasy und Science Fiction machen den siebten Teil zum besten der Serie.



WIZARDS & WARRIORS

Die veraltete Technik schreckte viele Käufer ab. So verpassten Grafik-Fetischisten eines der inhaltlich überzeugendsten Abenteuer.



DUNGEON LORDS

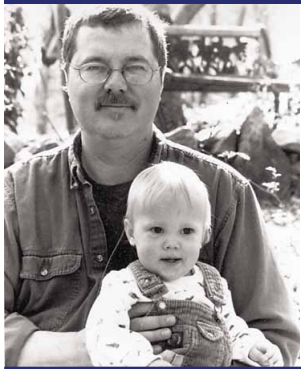
Das ambitionierte Rollenspiel soll bei gewohnt erstklassiger Spieltiefe actionreiche Kämpfe in einer stimmigen Fantasy-Welt bieten.



13 FRAGEN ZU SALAT UND PHYSIK

1. Dein erstes Computerspiel?
Pong.
2. Drei Spiele für die einsame Insel?
Drei mit großen Packungen, aus denen ich ein Floß zum Abhauen basteln kann.
3. Du wartest momentan auf?
Dungeon Lords.
4. Deine Lieblingsbücher?
Alle, die mir etwas über den Sinn des Lebens verraten.
5. Deine Lieblingsmusik?
Opern und klassischer Rhythm & Blues.
6. Deine Lieblingsfilme?
Soll das ein Scherz sein...
7. Deine Lieblings-Fernsehserien?
...ich habe Deadlines...
8. Deine Lieblings-Website?
...und keine Zeit für sowas!
9. Dein glücklichster Tag?
Als mein Sohn geboren wurde.
10. Dein Lieblingsessen?
Kein Kommentar!
11. Dein Non-Computer-Hobby?
Klavier spielen, Tauchen, Golf, Quantenphysik.
12. Dein Non-Computer-Traumjob?
Schriftsteller.
13. Deine beste Entscheidung?
Keine Ahnung. Ich weiß nicht einmal, ob ich bewusst entscheide, oder ob mein Gehirn das selbstständig macht.

STOLZER PAPA



Wenn David W. Bradley gerade keine Computerspiele programmiert, verbringt er seine Zeit bei der Familie. Am liebsten spielt er mit seinem fast dreijährigen Sohn Max alle Formen von Verstärken. Oder David nimmt seinen Sprössling mit auf dem Golfplatz, wo Max Daddys Bälle in die 18 Löcher murmelt.

»Ich versuche, eher eine alternative Welt als ein Spiel zu erschaffen.«

David W. Bradley über den Wandel im Abenteuer-Genre, Online-Rollenspiele und die Stärken von Gothic.

GameStar Wie bist du überhaupt in die Spielebranche gekommen?

DAVID W. BRADLEY Im Alter von vier Jahren lernte ich mir selbst Schach. Als meine Mutter das merkte, brachte sie mir sofort Bridge bei. Von da an war ich Spielen verfallen. Das geriet irgendwie außer Kontrolle, sodass ich bei Computerspielen gelandet bin.

GameStar Du bist ein Veteran in der Rollenspiel-Szene? Was denkst du über den Tod klassischer Serien wie Ultima, Might & Magic oder Wizardry?

DAVID W. BRADLEY Die Technik hat sich im Vergleich zu den ersten klassischen Rollenspielen sehr schnell weiterentwickelt. Aber die Grundidee hinter den Spielen ist nicht tot, sondern nach wie vor fester Bestandteil moderner Titel. Auch in Zukunft wird die Entwicklung vom Nobody zum strahlenden Helden, der Monster verkloppt, Schätze findet und die hübsche Prinzessin befreit, die Spieler begeistern. Nur fühlt es sich dank neuer Technologie jetzt viel echter an.

GameStar Deine Meinung zur Flut von Online-Rollenspielen? Verlieren normale Spiele an Bedeutung?

DAVID W. BRADLEY Beide Arten werden friedlich nebeneinander existieren, da sie unterschiedliche Erlebnisse bieten. Bei Internet-Spielen geht es vorrangig um das gemeinsame Erleben, die sozialen Aspekte, die Community. Dagegen betonen traditionelle Abenteuer dramatische Geschichten, die auf einen Einzelspieler zugeschnitten sind.

GameStar Wie findest du das deutsche Rollenspiel Gothic?

DAVID W. BRADLEY Ich beurteile andere Titel vor allem nach ihren Besonderheiten oder den Neuerungen für das Genre. Gothic hat die Rollenspiele vor allem in Sachen Gegner-KI nach vorne gebracht, das hebt das Programm von der Konkurrenz ab.

GameStar Was war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?

DAVID W. BRADLEY Oh, da gab es Einige. Als ich an Wizardry 7 programmierte, entdeckte ich einen eklatanten Fehler im Quellcode des Vorgängers. Ich habe vor Schreck so laut geschrien, das die anderen im Studio dachten, ich hätte einen Herzinfarkt. Ich wun-

derte mich, wie das Spiel mit diesem Fehler überhaupt starten konnte. Erst dann fiel mir auf, dass Wizardry 6 schon seit Monaten verkauft wurde und dieser Bug bisher keine Probleme verursacht hatte.

GameStar Was war das Merkwürdigste, dass dir in deiner Karriere passiert ist?

DAVID W. BRADLEY Ich erhielt von jemanden eine Morddrohung per E-Mail, weil ihm die Farben in einem Spiel nicht gefallen haben.

GameStar Würdest du zur Abwechslung ein Action- oder Strategiespiel machen?

DAVID W. BRADLEY Die Idee kommt mir oft, wenn ich gerade ein Projekt abgeschlossen habe. In meinem Kopf schwirrt schon ein neues Konzept für ein Strategiespiel herum. Aber irgendwie gewinnt dann doch immer das nächste Rollenspiel. Denn nur dieses Genre bietet die Möglichkeit, auf physikalischer, emotionaler und intellektueller Ebene mit Menschen zu interagieren. Ich versuche, eher eine alternative Welt als ein Spiel zu erschaffen.

GameStar Wenn du unbegrenzte Ressourcen dafür hättest, welches Traumprojekt

würdest du gerne realisieren?

DAVID W. BRADLEY Die Menschheit befindet sich noch im dunkelsten Mittelalter der Computertechnik. Eines Tages wird es die ultimativen Simulationen geben, die eine völlig realistische Unterhaltung bieten – wie das Holodeck in Star Trek. Mit jedem neuen Spiel versuche ich, einen Schritt in diese Richtung zu gehen. Also ist eigentlich jede Neuentwicklung mein Traumprojekt.

GameStar Gibt es etwas, dass du den Spielern da draußen gerne sagen möchtest?

DAVID W. BRADLEY Ich freue mich über jeden Brief und jede E-Mail von Fans, die sich bei mir für die Spiele bedanken. Leider fehlt mir die Zeit, die ganze Post zu beantworten: Immer wartet schon das nächste Abenteuer darauf, von mir fertig gestellt zu werden.

GameStar Planst du für ein Spiel ein neues Szenario oder bleibst du bei Fantasy?

DAVID W. BRADLEY Es gibt viele Welten jenseits der mittelalterlichen Fantasy, die ich irgendwann zu Spielen verarbeiten möchte. Es ist also nur eine Frage der Zeit.

GV