

GameStars

Tim Cain

Ob Endzeit-Szenario oder Ork-Geschnetzel: Der Rollenspiel-Spezialist und Chef von Troika Games tobt sich mit Vorliebe in fantastischen Welten aus.



Alter: 34

Nationalität: Amerikaner

Wohnort: Irvine/Kalifornien

Beruf: Chef von Troika Games

Ausbildung: Studium der
Computerwissenschaften

Motto: Ich bereue nichts.

Historie

| Wann | Was gemacht? |
|------|------------------------------|
| 1986 | Grand Slam Bridge |
| 1992 | Bard's Tale Construction Set |
| 1994 | Rags to Riches |
| 1997 | Fallout |
| 1998 | Gründung von Troika |
| 2001 | Arcanum |
| 2003 | Temple of Elemental Evil |

Die Meilensteine des Tim Cain



Fallout: Duster, durchgestylt, schräg und witzig – das Endzeit-Rollenspiel gehört zu den großen Klassikern des Genres. Viele Fans hoffen weiterhin auf Teil 3.



Arcanum: Klassische Fantasy trifft auf industrielle Revolution in diesem hochkomplexen Rollenspiel mit fast unbegrenzten Möglichkeiten.



Temple of Elemental Evil: Das jüngste Werk von Tim Cain begeistert Fans mit dem liebevoll umgesetzten aktuellen D&D-Regelwerk und Rundenkämpfen.



13 Fragen zu Spielen und Schokolade.

Dein erstes Computerspiel?

Zork.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Star Control 2, Civilization, Halo.

Du wartest momentan auf?

Half-Life 2.

Deine beste Entscheidung?

Dass ich mein weiteres Studium abgebrochen habe, um Spiele zu entwickeln.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Die Simpsons.

Deine Lieblingsband?

Global Communication.

Dein Lieblingsbuch?

Herr des Lichts von Roger Zelazny.

Dein Lieblingsfilm?

Indiana Jones 1:

Jäger des verlorenen Schatzes.

Deine Lieblings-Webseite?

www.google.com

Dein Lieblingessen?

Dunkle Schokolade.

Dein Non-Computer-Hobby?

Wandern.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Koch.

In deinem Kühlschrank liegen...

Cranberry-Saft, Tee, Edamer und Go-Gurts (eine US-Version der deutschen Fruchtzwerg).

»Ich möchte gerne mal sowas wie ein Minimalismus-Rollenspiel programmieren.«

Tim Cain über Rollenspiele, neblige Toiletten und deutsche Computerspiele.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Tim Cain Ich habe von 1982 bis 1986 bei einer kleinen Computerspielefirma namens Cybron gearbeitet. Damals war ich noch in der High School. Das Geld habe ich gebraucht, um dann anschließend ins College zu gehen.

GameStar Warum entwickelst du immer Rollenspiele?

Tim Cain Weil ich nur dafür bezahlt werde. Wirklich, ich meine das nicht als Scherz – niemand sagt mir, dass ich mal ein Strategiespiel oder einen Ego-Shooter produzieren soll, obwohl ich das irgendwann gerne täte.

GameStar Gibt es etwas, das du in einem Rollenspiel mal ausprobieren möchtest?

Tim Cain Ja, ungewöhnliche Szenarios, etwa Horror oder Zeitreisen. Und ich würde nur zu gerne mal sowas wie ein Minimalismus-Rollenspiel programmieren: Alle Handlungen haben Auswirkungen auf die Welt – aber insgesamt wäre alles einfacher als in meinen bisherigen Programmen. Außerdem finde ich, die Charaktergenerierung sollte weniger umständlich sein.

GameStar Was macht ein gutes Rollenspiel deiner Meinung nach aus?

Tim Cain Der jeweilige Schwerpunkt des Programms muss unbedingt Spaß machen. Wenn es um Kämpfe geht, dann müssen die einfach gut überkommen. Wenn der Fokus auf der Charakterentwicklung liegt, dann sollten die Zahlen und Statistiken viel Abwechslung bieten und spürbare Auswirkungen haben. Ich

will beispielsweise keine 20 Punkte für Höhlenerkundung verbraten, und dann gibt's kaum Höhlen im Spiel.

GameStar Was ist das Verrückteste, was du in der Branche je erlebt hast?

Tim Cain Es kommt oft vor, dass Fans unserer Spiele Troika besuchen. Die Leute sind aber meist enttäuscht, nur so langweilige Programmierer vor Computern zu sehen. Einmal allerdings haben wir tatsächlich rumgespon-

nen. Aus irgendeinem Grund habe ich Trockeneis im Pissoir der Herrentoilette deponiert, was einen ganz dichten Nebel ergab. Ein Fan hat den gesehen und am nächsten Tag einen Forumsbeitrag über Troikas Geister-Klo geschrieben – seitdem wollen das viele Besucher besichtigen.

GameStar Was würdest du bei der Spieleentwicklung gerne anders machen?

Tim Cain Ich hätte gerne einen Generator, der mit Sprache umgehen kann und selbständig Dialoge entwirft.

GameStar Kennst du eigentlich PC-Spiele aus Deutschland?

Tim Cain Ja. Die haben einen ganz speziellen Stil, meist mit einem ungeheuren Sinn für Details – was ich sehr mag. Gothic ist da das perfekte Beispiel.

GameStar Was wolltest du den Spielern da draußen schon immer sagen?

Tim Cain Mich freut besonders das Interesse an meinen Spielen. Ich versuche, Rollenspiele mit unterschiedlichen Szenarios und Charaktersystemen zu entwickeln. Mir selbst kommt es immer so vor, als ob ich nie auch nur irgendwas richtig hinkriege. Ich hoffe aber, die Spieler finden trotzdem immer genug Interessantes in unseren Titeln. **PS**

»Ich will keine 20 Punkte für Höhlenerkundung verbraten, und dann gibt's kaum Höhlen im Spiel.«

Cooter the Pooch

Den Mischlingshund Cooter the Pooch hat Tim Cain vor gut drei Jahren aus dem Tierheim geholt. Seitdem kommt der Vierbeiner täglich mit in die Büros von Troika. Tim Cain: »Er ist inzwischen so was wie unser Abteilungsleiter für Arbeitsatmosphäre. Angesichts der gelungenen Troika-Titel macht er seinen Job offenbar gut!«

