

GameStars

Dr. Ray Muzyka Dr. Greg Zeschuk

Hausbesuch bei den Bioware-Gründern. Gemeinsam leiten die gelernten Ärzte das für seine komplexen Rollenspiele berühmte Entwicklungsstudio im kalten Kanada.



Alter: beide 34

Nationalität: Kanadier

Wohnort: Edmonton, Alberta

Beruf: Co-Geschäftsführer und Executive Producers bei Bioware

Ausbildung: Doktoren der Medizin, Master in Business Administration

Motto: »Nur die Paranoiden überleben!« (Andy Grove, Intel).

Gemeinsame Historie

Wann	Was gemacht?
1992	Medizinische Simulationen
1995	Gründung von Bioware
1996	Shattered Steel
1998	Baldur's Gate
2000	Baldur's Gate 2
2000	MDK 2
2002	Neverwinter Nights
2003	Knights of the Old Republic

Die Meilensteine von Muzyka & Zeschuk



Baldur's Gate: Biowares zweiter Titel nach Shattered Steel (und erster Millionenseller) etabliert das noch junge Studio als feste Größe in der Rollenspiel-Welt.



Neverwinter Nights: Die nächste D&D-Generation prahlt mit neuer 3D-Engine, komplexen Editor-Tools und starker Multiplayer-Komponente.



Knights of the Old Republic: Bioware nimmt Abschied von D&D. Im Auftrag von LucasArts entsteht das erste Rollenspiel im Star-Wars-Universum.

Dr. Ray Muzvka & Dr. Greg Zeschuk



Dr. Greg Zeschuk



Dr. Ray Muzvka

9 Fragen zu Apple und Kokosnüssen

Euer erstes Computerspiel?

Ray Scott Adam's Pirate Cove – auf Kasette für einen Apple II mit 16K RAM!

Greg Adventure auf dem Apple II.

Spiele für die einsame Insel?

Ray & Greg Neverwinter Nights, Starcraft, Ultima 7.

Euer Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Ray Contest of Champions (NWN-Modul).

Greg Im Moment Asheron's Call 2.

Ihr wartet momentan auf?

Ray Knights of the Old Republic.

Greg Deus Ex 2 und Xenosaga (PS 2).

Der beste Tag in Eurem Leben?

Ray Sage ich jetzt »Mein Hochzeitstag«

oder »Der Tag, an dem ich zum ersten Mal ein Computerspiel anrührte«? Ich denke, ich wähle lieber den Hochzeitstag...

Greg Der Tag, an dem wir Shattered Steel fertig stellten.

Euer Lieblings-Film?

Ray Blade Runner, Apocalypse Now

Greg Die Ritter der Kokosnuß

Eure Lieblings-Musik?

Ray Miles Davis.

Greg Goldfinger.

Eure beste Entscheidung?

Ray Den medizinischen Karrierepfad zu verlassen, um Bioware zu starten.

Greg Genau! Die Gründung von Bioware.

»Vertraut uns – wir sind Doktoren!«

Greg und Ray über Eltern, Eishockey und ihr Geheimprojekt.

GameStar Wie hat es Euch in die Spiele-industrie verschlagen?

Greg Zeschuk Wir dachten, dass wir am besten ins Spiele-Business kommen, wenn wir unsere eigene Firma eröffnen. Es stellte sich heraus, dass wir damit richtig lagen.

Ray Muzvka Ich glaube, dass Greg und ich in einem Restaurant beim Mittagessen beschlossen hatten, Bioware zu gründen. Das Ganze passierte in einer Zeitspanne von etwa zehn Minuten.

GameStar Ihr habt also die medizinische Karriere zugunsten einer eigenen Spielefirma aufgegeben. War es schwer, Eltern und Banken von der Richtigkeit dieses Schritts zu überzeugen?

Ray Muzvka Darüber hatten wir uns damals keine großen Gedanken gemacht. Im Nachhinein gesehen mochten uns die Banker vielleicht etwas mehr, weil wir Doktoren der Medizin waren (und wir dachten immer, die bewunderten nur unseren Business Plan – damals waren wir eben noch ziemlich naiv). Meine Eltern verstanden bis vor kurzem nie so genau, was Bioware eigentlich ist oder macht. Inzwischen wissen sie aber die Größe der Firma zu schätzen: Wir haben jetzt fast 150 Angestellte.

Greg Zeschuk Der medizinische Background hat uns damals sicher bei den Banken geholfen. Außerdem konnten wir den Leuten, die wir anstellen wollten, immer beruhigend zumurmeln: »Vertraut uns – wir sind Doktoren!«

GameStar Was bringt es euren Angestellten, dass ihre Bosse Ärzte sind?

Greg Zeschuk Einige Bioware-Angestellte spielen einmal die Woche Eishockey, da gibt es öfter mal Verletzungen. Aber wir gehen

lieber nicht hin – wir befürchten, zu bevorzugten Zielen auf dem Eis zu werden. Ich empfehle üblicherweise einen Besuch beim Hausarzt – oder schlage vor, etwas Butter auf die Stelle zu packen, wo's weh tut.

GameStar Könnt Ihr euch an den Moment erinnern, als euch dämmerte, dass ihr mit Baldur's Gate erstmals einen Riesenhit geschafft habt?

Ray Muzvka Nein, nicht wirklich. Wir grübelten damals über die nächsten Projekte und dachten nicht groß über den Erfolg nach. Ich erinnere mich nur, dass ich im Herbst 1999

durch einen Virgin Megastore in London schlenderte und dabei überrascht entdeckte, dass wir in dieser Woche mit Baldur's Gate und seinem Add-on die beiden ersten Plätze der englischen Verkaufscharts besetzten.

GameStar Das nächste Bioware-Rollenspiel ist ein Star-Wars-Titel, der sowohl für den PC als auch die Xbox-Konsole erscheint. Müsst ihr da große Kompromisse machen?

Greg Zeschuk Macht euch mal keine Sorgen. Wir waren von Anfang an ein PC-Entwicklungsstudio und wissen genau, was für ein großartiges PC-Spiel nötig ist.

Ray Muzvka Obwohl wir das Spiel auf beiden Systemen gleichzeitig entwickeln, denken wir definitiv an die Ansprüche und Bedürfnisse der PC-Fans. Unser Ziel ist es, die besten Aspekte von Konsolen- und PC-Rollenspielen zusammenzubringen.

GameStar Bioware arbeitet außerdem an einem neuen Geheimprojekt, für das ihr ein eigenes Regelwerk entwickelt. Was sind die Vorteile gegenüber Lizenzen wie D&D?

Greg Zeschuk Der Hauptvorteil ist, dass wir Spielwelt und Regeln für den PC maß-

schneidern können. D&D ist ein klasse System, aber es hat einige Aspekte, die eine ordentliche Implementierung auf dem Computer erschweren.

Ray Muzvka Noch haben wir keine Details über das neue PC-Rollenspiel veröffentlicht. Aber ich kann euch sagen, dass wir uns sehr wohl der Vorlieben unserer Fans bewusst sind. Es würde etwa Sinn machen, die besten Aspekte unsere bisherigen Werke zu vereinen, oder?

GameStar Werdet ihr in Zukunft auch weitere D&D-Projekte machen?

Greg Zeschuk Absolut. Wir arbeiten mit Infogrames an den beiden Expansion Packs für Neverwinter Nights.

GameStar Was würdet ihr in der Spiele-Industrie gerne verändern?

Ray Muzvka Ich glaube nicht, dass ich groß was ändern würde. Ich bewundere nämlich viele andere Entwickler.

Greg Zeschuk Ich wünschte mir höchstens, dass jeder in dieser Industrie Arbeitende etwas erfolgreicher wäre. **HL**

Baldur's Prototyp

Anfang 1996 schickte Bioware an mehrere Publisher Demo-CDs von **Battleground Infinity**, einem Rollenspiel mit Mythologie-Story. Interplay signalisiert Interesse, schlägt aber eine »kleine« Änderung vor. Die Firma hatte gerade die Lizenzrechte an den D&D-Regeln erworben und suchte nach Projekten, um diese sinnvoll einzusetzen. Ray Muzvka erinnert sich: »Das war eine gewaltige Herausforderung für uns. Es ist ein großartiges Regelwerk, aber voller Ausnahmen.« Fast drei Jahre dauert es, bis das Projekt schließlich veröffentlicht wird – unter dem neuen Namen **Baldur's Gate**.

