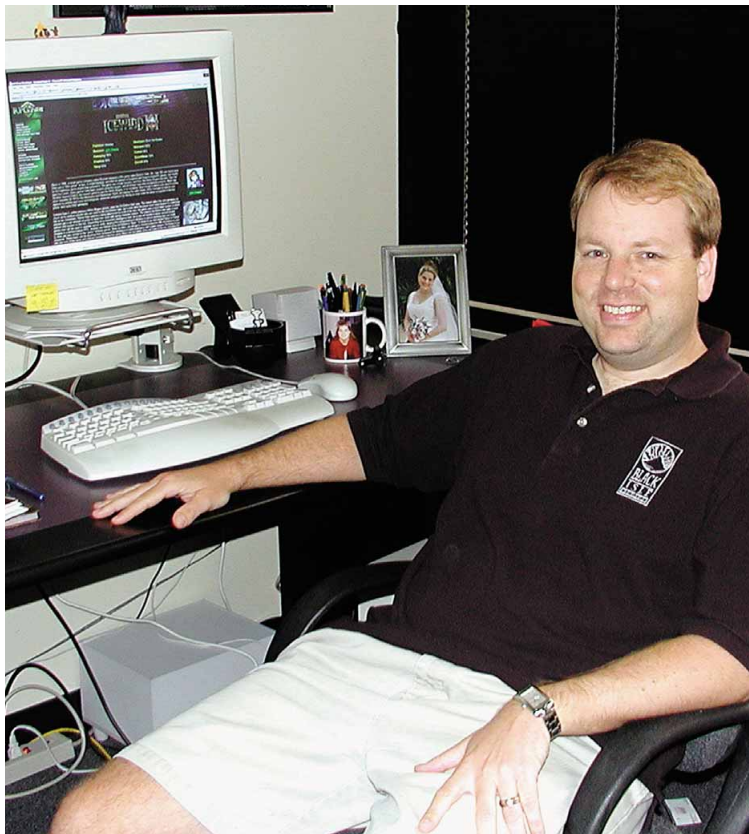


GameStars

Feargus Urquhart

Der Interplay-Veteran umgibt sich seit Jahren mit Dungeons und Dragons:
Feargus ist Mitbegründer und Party-Anführer des Rollenspiel-Labels Black Isle.



Alter: 32

Nationalität: Amerikaner

Wohnort: Irvine, Kalifornien

Beruf: Präsident von Black Isle Studios

Ausbildung: Abgebrochenes Bio-Engineering-Studium

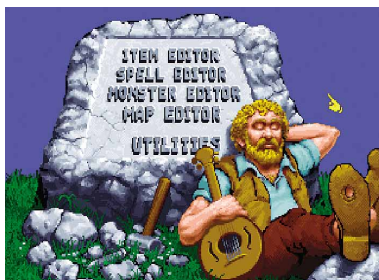
Motto: An die Arbeit!

Historie

Wann Was gemacht?

1992	Bard's Tale Construction Set
1993	Castles 2
1994	Solitaire Deluxe
1994	Rock'n Roll Racing (Sega Mega Drive)
1996	Shattered Steel
1996	Blood & Magic
1997	Dragon Dice
1997	Descent to Undermountain
1997	Fallout
1998	Fallout 2
1998	Baldur's Gate
1999	Planescape: Torment
2000	Icwind Dale
2000	Baldur's Gate 2
2002	Icwind Dale 2

Die Meilensteine des Feargus Urquhart



Bard's Tale Construction Kit: Feargus ergatterte seinen ersten Job in der Spielebranche als Tester dieses Rollenspiel-Baukastens – Studium ade!



Fallout 2: Postnukleare Rollenspiel-Feinkost und das erste Spiel, das ganz unter dem Black-Isle-Banner entstand. Auch heute noch toll.



Baldur's Gate: Mit dem ersten Spiel in der Infinity-Engine läutete Black Isle gemeinsam mit Bioware das große Revival der tot geglaubten Rollenspiele ein.



13 Fragen zu Anarchie und Achterbahnen

Dein erstes Computerspiel?

Sehr lange her... aber ich bin mir ziemlich sicher, dass es Decathlon auf dem PC war.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Colonization, Railroad Tycoon 2 und Pharaoh.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Rollenspiel: Anarchy Online, Action: Battlefield 1942.

Du wartest momentan auf?

Asheron's Call 2

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Black & White.

Deine Lieblings-Webseite?

www.amazon.com

Dein Lieblings-Film?

Blade Runner.

Der beste Tag in Deinem Leben?

Auch wenn's abgedroschen klingt: Der Tag, an dem ich geheiratet habe.

Deine Lieblings-Musik?

All-time: Depeche Mode. Aktuell: Eminem.

Dein Lieblings-Buch?

Ender's Game.

Dein Lieblingsessen?

Mexikanisch – vor allem Fisch-Tacos.

Deine beste Entscheidung?

Die Uni für Interplay zu verlassen.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Achterbahnen entwerfen.

»Ich habe Probleme, Regeln zu befolgen!«

Feargus Urquhart über blockierte Barden, bockende Engines und Fantasy-Frische.

GameStar Wie bist du überhaupt in die Spielebranche gekommen?

Feargus Urquhart Ein Freund von mir arbeitete in einem Software-Laden und war zusammen mit jemandem von Interplay in einer D&D-Spielerrunde. Als sich eine Position bei Interplay auftat, fing er dort an. Ein paar Monate später wurde ein Sommerjob als Tester frei, und mein Kumpel erzählte mir gleich davon. Ich fragte bei Interplay an, und nach einem sieben Sekunden langen Bewerbungsgespräch hatte ich den Posten.

GameStar Was für ein Spiel würdest du entwickeln, wenn du endlose Ressourcen und alle Zeit der Welt hättest?

Feargus Urquhart Ich würde liebend gerne mein Glück mit einer Online-Rollenspielwelt versuchen. Das ist wahrscheinlich derzeit der Wunsch aller Designer. Wir könnten einiges von dem einbringen und adaptieren, was wir durch unsere Solospieler-RPGs gelernt haben.

GameStar Beschreibe dich selber für eine Kontaktanzeige, nach den D&D-Regeln.

Feargus Urquhart Chaotisch-guter Zwerg-Kämpfer: Ich habe Probleme, Regeln zu befolgen – aber ich will immer, dass es langfristig gerecht zugeht. Außerdem bin ich ziemlich stur, deshalb der Zwerg.

GameStar Du arbeitest jetzt seit einem Jahrzehnt an Fantasy-Rollenspielen. Fällt es Dir da manchmal schwer, den Enthusiasmus aufrechtzuerhalten?

Feargus Urquhart Mitunter ist es schon etwas ermüdend: hier noch ein +1-Schwert, da noch ein Ork oder Skelett. Aber ich versuche mich daran zu erinnern, dass es darauf ankommt, was du aus der Spielwelt machst – und nicht so sehr

auf die Spielwelt selber. Wenn ich gelangweilt bin, denke ich mir etwas aus, das eine Situation oder das ganze Spiel interessanter gestaltet. Denn wenn es dadurch für mich spannender wird, dann gilt das wahrscheinlich auch für die Spieler.

GameStar Was war der coolste Moment, den du als Rollenspieler je erlebt hast?

Feargus Urquhart Als ich Pool of Radiance (SSI, 1988) durchhatte. Es war mein erstes ganz zu Ende gespieltes Computer-RPG.

»Fallout und Baldur's Gate sind gute Sequel-Kandidaten«

GameStar Zu welchem der folgenden Rollenspiele aus der Interplay-Geschichte können wir am ehesten mit einer Fortsetzung rechnen: a) Bard's Tale, b) Fallout, c) Planescape Torment, d) Baldur's Gate?

Feargus Urquhart Sowohl Fallout als auch Baldur's Gate sind heiße Kandidaten, da sie sich gut verkauft haben und wir für beide Titel die Rechte haben, Fortsetzungen zu produzieren. Zu Torment würden viele Fans sicher gerne ein Sequel sehen – aber es ist weniger wahrscheinlich. Ich würde liebend gerne eine Fortsetzung zu Bard's Tale machen, aber dessen Namensrechte gehören Electronic Arts. Und soweit ich weiß, ist man dort nicht daran interessiert, es zu lizenzieren oder zu verkaufen.

GameStar Bei Icewind Dale 2 haben wir über den hohen Schwierigkeitsgrad geflucht. Spiel zu hart oder Tester zu weich?

Feargus Urquhart Ich weiß schon, was du meinst. Für die Balance haben wir viel Kritik kassiert. Einige Spieler sind so gut mit Infinity-Engine-Titeln geworden, dass sie Kämpfe und Rätsel zu leicht finden. Anderen Leuten fallen sie schwer. Wir haben versucht, das auszubalancieren, aber waren dabei nicht so erfolgreich wie erhofft.

Wir hätten den »Normal«-Schwierigkeitsgrad etwas einfacher machen und erfahrene Spieler in höhere Stufen locken sollen.

GameStar Warum habt ihr die Arbeit an Torn mittendrin eingestellt?

Feargus Urquhart Zum einen hatte ich im Jahr 2000 sehr viel zu tun und konnte den Entwicklern kaum helfen, obwohl es nötig gewesen wäre. Zum anderen arbeitete das Torn-Team in vielerlei Hinsicht schlecht zusammen – jedes Mitglied ist für sich ein großartiges Individuum, aber gemeinsam wie Wasser und Öl. Dazu kamen Probleme mit der Littech-Engine. Die Technik ist ganz anders gefordert, wenn sie statt eines Ego-Shooters ein isometrisches Rollenspiel managen soll. Ich schiebe die Schuld nicht auf Monolith. Wir hätten die Engine vor Beginn der Arbeit gründlicher studieren müssen.

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

Feargus Urquhart Ich will mich für den Support bedanken, den sie Black Isle über die Jahre gegeben haben. Ohne unsere Fans wären wir nicht in der Lage, mit unserer geliebten Arbeit fortzufahren! **HL**

Die Person, die ich gerne wäre

Studio-Vorsteher Feargus Urquhart wird von Black-Isle-Mitarbeitern gerne als »El Presidente« tituliert. Mit dem Mann ist nicht zu spaßen, schließlich thront eine Action-Figur seines großen Vorbilds auf dem Büro-Monitor: **Imperator Palpatine** aus Star Wars. Es kann nur noch eine Frage der Zeit sein, bis Feargus mit einer über-großen Schlabberrutte im Meeting auftaucht. Derweil trainiert er strategische Fähigkeiten mit höchst irdischen Brettspielen: Seine aktuellen Favoriten sind Settlers, Age of Renaissance und Manhattan.

