

GameStars

Gavin Raeburn

Er ist mitverantwortlich für Codemasters' Sprung auf das Rennspiel-Podest – und bastelt derzeit am storybasierten Tourenwagen-Spektakel DTM Race Driver.



Alter: 33

Nationalität: Engländer

Wohnort: Warwickshire,
Großbritannien

Beruf: Studiochef und Producer

Ausbildung: Studium der
Computer-Wissenschaften und
Computer-Soziologie

Motto: Man kann alles
verbessern, wenn man
ausreichend Zeit hat.

Historie

Wann	Was gemacht?
1986	erstes Spiel (Thunderbolt)
1988	Pro Skateboard Sim
1989	Pro Tennis Simulator
1991	Stuntkids
1995	Psycho Pinball
1996	Pete Sampras Tennis
1997	TOCA Touring Car Championship
1998	TOCA 2 Touring Cars
2001	Start der Entwicklung von DTM Race Driver

Die Meilensteine des Gavin Raeburn



Psycho Pinball: Die amüsante Flippersimulation pritzte mit vier abwechslungsreichen Tischen, toller Musik und digitaler Sprachausgabe.



TOCA: Tolle Wettereffekte und realistisches Fahrverhalten machten den DTM-Urvater zu Gavins erstem großen Erfolg als Producer.



TOCA 2: Die spannenden Tourenwagen-Duelle schafften den Spagat zwischen akkurater Simulation und actiongeladenen Vollgas-Rennen.



12 Fragen zu Dance und Schokolade.

Dein erstes Computerspiel?

Space Invaders.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Robotron (Automaten-Version), Tomb Raider 1, Medal of Honor.

Du wartest momentan auf?

Endlich Medal of Honor zu spielen.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Tomb Raider 2.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Bombberman auf dem Super Nintendo.

Deine Lieblings-Musik?

Daft Punk.

Deine Lieblings-Webseite?

www.bbc.co.uk

Deine Lieblings-Filme?

Das Ding aus einer anderen Welt und Gladiator.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Match of the day (Übertragung des Premier-League-Spitzenspiels).

Dein Non-Computer-Hobby?

Ich bastele in meinem eigenen Studio an Dance-Musik oder schaue Heimkino.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Irgendwas Kreatives – wahrscheinlich hätte es mit Musik zu tun.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Eine schockierende Menge an Bier und Schokolade.

»Die besten Spieldesigns können scheitern, wenn sie nichts Neues bieten.«

Gavin Raeburn über die Vorzüge der Schule, Spieldesign und DTM Race Driver.

GameStar Wie bist du in die PC-Spielebranche gekommen?

Gavin Raeburn Mit 13 beschloss ich, dass ich keinen »normalen« Job wollte. Also habe ich alles getan, um Spieldesigner zu werden. Der einzige Grund, weshalb ich weiter zur Schule ging, war die viele Freizeit, die ich zum Lernen von Programmiersprachen nutzen konnte. Als ich 17 Jahre alt war, verkaufte ich mein erstes Spiel. Das Geld ermöglichte mir, mich selbstständig zu machen.

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

Gavin Raeburn Jeder Tag bei Codemasters ist ziemlich verrückt!

GameStar Wie seid ihr auf die Idee gekommen, ein traditionelles Rennspiel mit einer filmartigen Geschichte zu verknüpfen?

Gavin Raeburn Bevor wir mit DTM Race Driver begannen, haben wir das Rennspiel-Genre analysiert. Wir fanden heraus, dass alle Programme mit Original-Lizenz nicht die Fahrer-Persönlichkeiten enthalten, die die Serie ja eigentlich ausmachen. Also hatten wir die Idee, dass der Spieler in die Rolle eines Rookie schlüpft, den er auch wirklich sehen kann. Dann haben wir Manager, Boxencrew und andere Rennfahrer hinzugefügt und ihnen ebenfalls einen Charakter verpasst. Schließlich dachten wir darüber nach, wie wir den Spieler motivieren könnten, im Spiel voranzukommen. Die Lösung: eine glaubwürdige Story für den gesamten Spielverlauf. Das klappt schließlich auch in anderen Titeln wie zum Beispiel Half-Life. Ich bin jetzt sehr froh zu wissen, dass es auch in DTM Race Driver funktioniert.

GameStar Was ist für dich das Faszinierende an Tourenwagen-Rennen im Vergleich zur Formel-1-Meisterschaft?

Gavin Raeburn Ohne Zweifel die knallharten Tür-an-Tür-Duelle im Pulk. Aggressive Fahrweise und Kollisionen sind ein allseits akzeptierter Teil von fast jedem Tourenwagen-Rennen. In der Formel 1 sieht das ganz anders aus...

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

Gavin Raeburn Einen teamorientierten Taktik-Shooter mit ausgearbeiteten Charakteren und spannender Story. Das Shooter-Genre ist zur Zeit sehr altbacken und

vorhersehbar. Es benötigt dringend einen gepflegten Tritt in den Allerwertesten.

GameStar Woher beziehst du deine Ideen für neue Spielprojekte?

Gavin Raeburn Aus Fernsehsendungen, Kinofilmen, Nachrichten und natürlich von unseren Teammitgliedern. Wir freuen uns über jeden Vorschlag für ein neues Computerspiel.

GameStar Was würdest du an der Branche ändern, wenn du könntest?

Gavin Raeburn Am liebsten würde ich diese ganzen anmaßenden Old-School-Entwickler loswerden! Anstatt Spiele, die die Leute auch wirklich spielen wollen, programmieren die bloß hübsche technische Demos. Unsere Branche ist in dieser Beziehung immer noch sehr kindisch. Wir müssen dringend unsere Kunden besser verstehen und die schlechten Gewohnheiten der Vergangenheit abschütteln.

GameStar Was macht denn deine Design-Philosophie aus?

Gavin Raeburn Ein Spiel muss eine unmissverständliche Botschaft senden. Der Spieler darf sich niemals fragen, was das alles soll. Außerdem braucht es eine einzigartige Designidee, die die Leute anzieht und gefangen hält. Die besten Spieldesigns können scheitern, wenn sie nichts Neues bieten, was Interesse in der Öffentlichkeit weckt. Ich denke auch, dass es wichtig ist, auf Klischees zu verzichten. Zum Beispiel ist es albern, wenn man einen blauen Schlüssel für eine blaue Tür benötigt – obwohl man genug Waffen hat, um tausend Türen in die Luft zu jagen!

HK

Autofan Gavin



Wer Rennspiele entwickelt, muss wissen, wie sich die heißen Kisten in der Realität fahren. Gavin Raeburn fährt zwar keinen DTM-Tourenwagen, ist aber trotzdem ein Freund schneller deutscher Autos: »Zurzeit fahre ich einen Porsche Boxster. Aber auch der BMW Z8 ist mir äußerst sympathisch. Dummerweise gibt es den bisher nur mit dem Lenkrad auf der linken Seite – denkbar unpraktisch für englische Straßen.«

