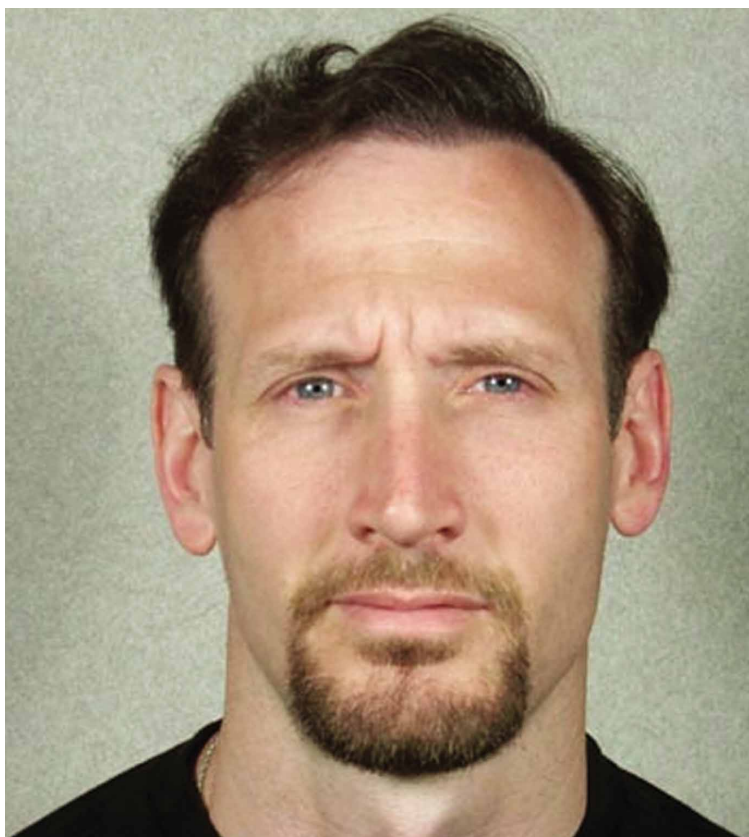


GameStars

Brian Raffel

Gemeinsam mit seinem Bruder gründete der Macher von Heretic vor elf Jahren die Firma Raven. Seitdem bürgt er für erstklassige 3D-Shooter.



Alter: 41

Nationalität: Amerikanisch

Wohnort: Wisconsin, USA

Beruf: Chef von Raven Software

Ausbildung: Kunsterzieher
und Sportlehrer

Motto: Das Beste im Leben ist es, seine Feinde zu zerschmettern, sie fliehen zu sehen und ihre Frauen jammern zu hören.

Historie

Wann	Was gemacht?
1992	Black Crypt (Amiga)
1994	Shadow Caster
1995	Heretic
1995	Cyclones
1996	Necro Dome
1996	Hexen
1997	Hexen 2
1999	Heretic 2
2000	Soldier of Fortune
2001	Star Trek: Voyager
2002	Soldier of Fortune 2 (geplant)
2002	Jedi Knight 2 (geplant)

Die Meilensteine des Brian Raffel



Black Crypt: Vier Charaktere steigen in dunkle Verliese, um mit Waffen und Zaubersprüchen den abtrünnigen Priester Estaroth zu erledigen.



Heretic 2: Bei seinem Kampf durch 23 Fantasy-Levels blicken Sie dem zauberkundigen Elf Corvus über die Schulter und lösen kleine Rätsel.



Star Trek Voyager: An Bord der Voyager und auf fremden Welten ballern sich Mitglieder der Sternenflotte durch ein kurzes, spannendes Spiel.



13 Fragen zu TV-Serien und Käsekuchen.

Dein erstes Computerspiel?

Bard's Tale. Was für ein tolles Spiel!

Drei Spiele für die einsame Insel?

AoE, StarCraft, Soldier of Fortune.

Die größten Spiele-Enttäuschungen?

Raven hat es nicht geschafft, ein Holodeck zu entwickeln... noch nicht.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

Age of Empires 2.

Auf welches Spiel wartest du zur Zeit?

Age of Mythology und Doom 3.

Deine Lieblings-Band?

Im Moment gefällt mir Creed ganz gut.

Deine Lieblings-Website?

Der Aktienbereich von www.yahoo.com.

Dein Lieblings-Buch?

Das Buch der Schwerter.

Dein Lieblings-Film?

Aliens oder Conan.

Dein Non-Computer-Hobby?

Bei jeder Gelegenheit Zitate aus dem ersten Conan-Film anbringen.

Deine beste Entscheidung war?

Beruflich: Raven zu gründen. Privat: Kinder zu haben.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Wahrscheinlich wieder Lehrer.

Bei dir im Kühlschrank liegt...

Kalte Luft und etwas, das mal ein Apfel gewesen sein könnte.

»Zehn Cents jedes mit Spielen verdienten Dollars sollten zwangsweise direkt an mich gehen.«

Brian Raffel über Schalterrätsel, wilde Tänzerinnen und David Hasselhoff.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Brian Raffel Gemeinsam mit meinem Bruder und ein paar Programmierern habe ich, mehr aus Spaß, eine Demo von Black Crypt für den Amiga zusammengestöpselt. Die haben wir dann an zehn Firmen verschickt. Nach drei Tagen hatten wir sechs Vertragsangebote.

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

Brian Raffel In Hexen 2 gab es ein sehr komplexes Schalterrätsel mit neun Knöpfen auf dem Boden. Das funktionierte nur, wenn Spieler langsam genug drüberliefen. Ich bekam so viele Anrufe und Mails deswegen, dass ich umziehen und mir eine Geheimnummer besorgen musste. Wahrscheinlich hängen jetzt noch ein paar Steckbriefe für mich da draußen.

GameStar Das verrückteste Erlebnis in deiner Karriere in der Spielebranche?

Brian Raffel Naja, da war diese Nacht mit einer Packung von Heretic 2, einem Glas Gelee-Bonbons, den Tänzerinnen aus dem KitKat-Club und einem arabischen Badeschwamm. Aber darüber will ich nicht weiter sprechen.

GameStar Was wäre dein absolutes Computerspiel-Traumprojekt?

Brian Raffel Ich würde ein richtig episches Echtzeit-Strategiespiel machen. Davon träume ich schon lange.

GameStar Du würdest also gerne mal weg von der 3D-Action?

Brian Raffel Echtzeit-Strategie! Echtzeit-Strategie! Echtzeit-Strategie!

GameStar Werden eure oft recht martialischen Spiele nach den Anschlägen vom 11. September weniger gewalttätig sein?

Brian Raffel Nein, aber wir werden in Zukunft sämtliche brutalen und vielleicht anstößigen Inhalte abschaltbar machen.

GameStar Was denkst du über die neuen Konsolen wie Xbox, PS2 oder Gamecube?

Brian Raffel Ich glaube, dass der Markt dafür weiterhin wächst und vielleicht auch für uns interessant wird

GameStar Was würdest du in der Industrie verändern, wenn du könntest?

Brian Raffel Ich würde sofort eine neue Richtlinie einführen: Zehn Cents von jedem mit Spielen verdienten Dollar sollten zwangsweise direkt an mich gehen.

»Echtzeit-Strategie!

Echtzeit-Strategie!

Echtzeit-Strategie!«

GameStar Was planst du für die Zukunft von Raven? Welche neuen Spiele kommen?

Brian Raffel Auf jeden Fall behalten wir die Konsolen im Auge, um mit Umsetzungen vielleicht noch etwas zu wachsen. Und da ist natürlich noch Quake 4!

GameStar Gibt es etwas, das du den Spielern da draußen vor den Monitoren schon immer mal sagen wolltest?

Brian Raffel Ich bin wirklich nicht schuld am Neun-Schalter-Rätsel!

GameStar Eine Frage an dich selber?

Brian Raffel Ja. Warum finde ich bloß den supertollen David Hasselhoff so schrecklich langweilig?

GameStar Kennst du deutsche Spiele?

Brian Raffel Ehrlich gesagt nicht. Mit Deutsch habe ich nur bei der sehr wichtigen Übersetzung unserer Titel zu tun.

MS

Brian Raffel im Feld

In den Wäldern von Wisconsin droht Gefahr. Nicht etwa durch frei laufende Bären oder Wölfe, sondern durch Brian Raffel und seine Kumpels. Die treffen sich dort regelmäßig zu Paintball-Duellen. Beim Ballern mit kleinen Farbkügelchen sammelt Brian Erfahrung für die 3D-Shooter seiner Firma.

Das Bild trägt laut Raffel übrigens den kriegerischen Titel »Commando«. Ein dezenter Hinweis darauf, dass es beim Paintball nicht gerade friedlich zugeht. Noch scheint der farbenprächtige Kampf bevorzustehen: Als Mitglied von Team Gelb steht Brian noch ohne blaue oder rote Farbklecks-Treffer da.

