

# GameStars

## Ken Levine

Erst Drehbuchautor, dann Spiele-Designer: Kreativ-Talent Ken Levine schuf die modernen Klassiker Dark Project und System Shock 2.



**Alter:** 35

**Nationalität:** US-Amerikaner

**Wohnort:** Boston, USA

**Beruf:** Creative Director

**Ausbildung:** Studium der Theaterwissenschaft

**Motto:** Ich spiele mehr, als gesund für mich ist.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1986-90	Drehbuchautor für Paramount Studios
1995	Wechsel zu Looking Glass; Konzept-Erstellung Dark Project
1997	Gründet Irrational Studios
1999	System Shock 2

### Die Meilensteine des Ken Levine



**Dark Project:** Ken Levine tüftelte das clevere Schleich-Konzept aus, das seitdem von jedem zweiten Action-Spiel kopiert wird.



**System Shock 2:** Der Nachfolger zu einem der besten Action-Rollenspiele entpuppte sich als ultra-spannender Weltraum-Thriller.

### Aktuelles Projekt



**Freedom Force:** Das viel versprechende Helden-Spiel will die bunte Welt der Comics selbstironisch auf den Bildschirm bringen.



## Elf Fragen zu Boxen und Freundin

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Combat Mission; UFO: Enemy Unknown; Zelda: Okarina of Time.

### Du wartest im Moment auf?

Tropico.

### Größte Spiele-Enttäuschung?

Force Commander.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Mitglied der Rolling Stones.

### Deine beste Entscheidung?

Meine Freundin zu einem Spiele-Freak gemacht zu haben.

### Dein Lieblingessen?

Vegetarische Chicken-Nuggets.

### Deine Lieblingsband?

Die Beatles.

### Dein Lieblingsfilm?

Miller's Crossing.

### Dein Lieblingssport?

Boxen.

### Deine Lieblings-Webseite?

www.salon.com (Online-Magazin).

### Bei dir im Kühlschrank liegt?

Verrottende Guacamole.

## »Du hast einen Haufen grandioser Ideen, dann schmeißt du sie über Bord.«

Ken Levine über Spieldesign, System Shock 2 und die Fehler von Looking Glass.

**GameStar** Ken, was war eigentlich dein erstes Computerspiel?

**Ken Levine** Ein uraltes Star-Trek-Spiel, das auf dem Großrechner am College meiner Schwester lief. Der Computer hatte keinen Monitor, nur einen Drucker. Ich habe den gesamten Spielablauf ausgedruckt, mit nach Hause genommen

und jahrelang wieder und wieder gelesen.

**GameStar** Wie bist du in die Spiele-Industrie gekommen?

**Ken Levine** Als ich mit 30 immer noch faul herumhing, musste ich endlich was mit meinem Leben anfangen. Also habe ich mich bei Looking Glass beworben – und bin als Designer angestellt worden. Nach ein paar Jahren habe ich dann mit zwei weiteren Leuten Irrational Games gegründet. Wir wollten mehr Freiheit und eine größere Herausforderung haben.

**GameStar** Looking Glass wurde 2000 geschlossen. Was lief falsch?

**Ken Levine** Meine Ex-Firma war ein ambitioniertes Unternehmen, und die sind in der Regel entweder reich oder beinahe Pleite. Die Jungs wollten ihr Ding durchziehen – das hat sie so großartig gemacht und ihr Geschäft so hart. Am Schluss standen starke Geldprobleme, vor allem nachdem Terra Nova gefloppt war; davon hat sich die Firma nie wirklich erholt.

**GameStar** Hast du für deine Firma Irrational Games daraus gelernt?

**Ken Levine** Klar. Irrational Games ist gerade mal halb so groß, wie Looking Glass es war, und wir haben nicht vor, viel weiter zu wachsen. Wir sind sehr vorsichtig in Verhandlungen mit Geschäftspartnern und gehen keine technologischen Risiken ein.

**GameStar** System Shock 2 hat sich trotz

überschwänglicher Kritiken nur mäßig verkauft. Woran lag's?

**Ken Levine** Wer weiß? Vielleicht war es zu kompliziert. Eines der Probleme bei System Shock 2 war wohl, dass der Spieler von Anfang

die volle Spiel-tiefe vorgesetzt bekommt. Sogar in komplexen Spielen wie Civilization hast du zu Beginn nur ein,

zwei Einheiten. Die schwierigeren Elemente werden erst nach und nach eingeführt, um den Spieler nicht zu verwirren oder zu überfordern. Das haben wir in System Shock 2 nicht besonders gut hingekriegt.

**GameStar** Warum habt ihr diese dämlichen organischen Levels eingebaut?

**Ken Levine** Richtig, die sind doof. Ich kann für System Shock 2 aber nicht die ganze Verantwortung auf mich nehmen! Ursprünglich sollte die Mission auf der Außenhülle des Raumschiffs spielen. Dann gab's heftige Diskussionen mit unserem Hauptprogrammierer, der meinte, diese viel bessere Idee zu haben. Seine Version kam ins fertige Spiel. Aber okay, ich trage auch einen Teil der Schuld.

**GameStar** Welche Design-Phase gefällt dir am besten?

**Ken Levine** Der Anfang – da hat man noch keine Fehler gemacht. Aus deinen Design-Ideen ergeben sich garantiert riesige Probleme, an die du niemals gedacht hast. Bei Freedom Force wollten wir viel mehr Kommandos einbauen, aber haben schnell festgestellt, dass das die Spieler völlig überfordert. Zu Beginn hast du immer einen Haufen grandioser Ideen, und dann schmeißt du nach und nach die meisten Sachen über

Bord.

**GameStar** Was würdest du gern an der Spiele-Industrie ändern?

**Ken Levine** Ich würde mir wünschen, dass mehr Titel eine Chance bekommen. Für originelle Ideen ist es oft schwer, den Durchbruch auf dem Markt zu schaffen. Viele Designer orientieren sich nur an gerade populären Programmen.

**GameStar** Wird Shodan zurückkehren?

**Ken Levine** Was ist System Shock ohne Shodan? Das wäre wie Star Wars oh-

CS

### Shock reduziert

Erst ausdenken, dann abspecken: Kens leidvolle Design-Erfahrung lässt sich an System Shock 2 blendend demonstrieren. Der Nachfolger zum Kult-Klassiker hieß einige Monate lang einfach nur Shock, denn Irrational Games hatte erst mal ohne offizielle Lizenz zu werkeln begonnen. Erst später sprang Electronic Arts als Publisher ein und steuerte die Namensrechte bei. Vom fiesen Supercomputer Shodan fehlt deshalb im ersten Design-Entwurf noch jede Spur, dafür hört der (später anonyme) Held auf den freundlichen Namen Esper. Laut Alpha-Plan sollte der Kreuzer

»von Braun« satte 16 Decks besitzen – ins fertige Spiel schaffte es gerade mal die Hälfte. Auch spannende Psi-Fähigkeiten, etwa in die Zukunft zu sehen oder Gegnern seinen Willen aufzuzwingen, ließ das Team wieder fallen. Ken nahm die Beschneidung seiner Ideen locker:

»Wir haben das Projekt mit so wenig Zeit und Geld gemacht, dass ich überrascht bin, dass es überhaupt irgendwas ins Spiel geschafft hat!« Der klobige Raumanzug, eine der ersten Projektzeichnungen, gehört jedenfalls nicht dazu.

