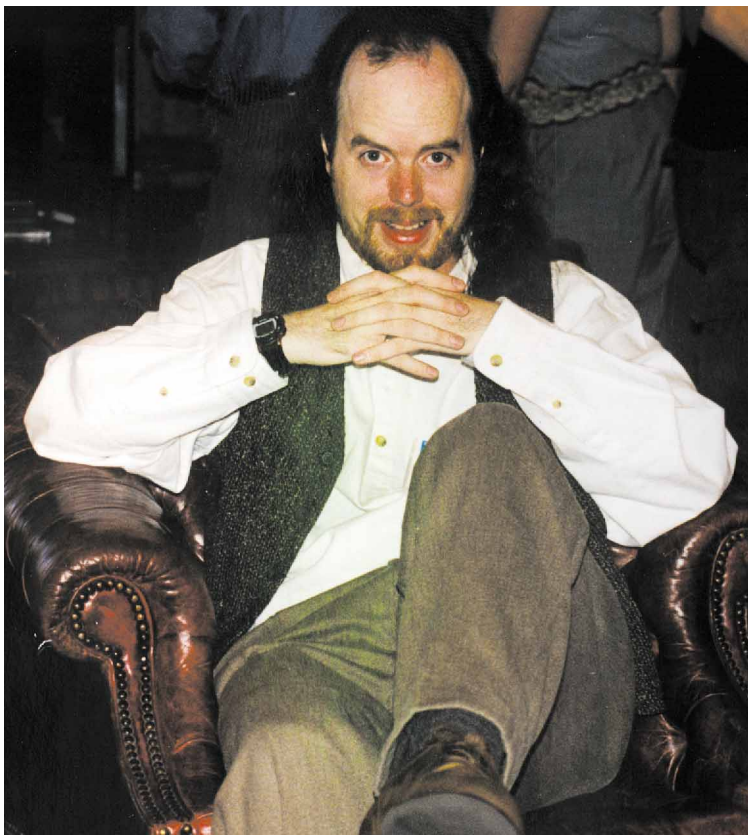


# GameStars

## Tom Hall

Thomas Hall ist Mitbegründer von id Software und hat an Doom mitgearbeitet. Derzeit feilt er bei Ion Storm in Dallas am Rollenspiel-Epos Anachronox.



**Alter:** 36

**Nationalität:** Amerikaner

**Wohnort:** Dallas (Texas)

**Beruf:** Spieledesigner

**Ausbildung:** Studium der Informatik, University of Wisconsin

**Motto:** Sei stets ein Quell freudiger Überraschungen.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1987 bis 1990	Rund 35 Spiele für den Apple 2
1990	Commander Keen; anschließend weitere Keen-Spiele
1991	Mitbegründer von id Software
1992	Wolfenstein 3D
1993	Doom
1993	Duke Nukem 2
1994	Rise of the Triad
1995	Terminal Velocity
1997	Mitbegründer von Ion Storm

## Die Meilensteine des Tom Hall



**Commander Keen:** Das Jump-and-run war der erste Erfolg für id Software. Die Hauptfigur basiert laut Hall auf ihm und seinem Baseball-Helm.



**Doom:** Bei dem bekanntesten Ballerspiel der Welt war Hall für große Teile des Spieldesigns und einige Levels verantwortlich.



**Terminal Velocity:** Das Action-Flugspiel nutzte die Möglichkeiten von 3D für die damaligen Verhältnisse sehr konsequent aus.



## 11 Fragen zu Garp und zum Kühlschrank.

### Dein erstes Computerspiel?

Scott Adams's Special Sampler Adventure; die Text-Spiele waren eine Offenbarung.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Monkey Island 2; Day of the Tentacle; Quake.

### Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Unreal Tournament.

### Worauf wartest du momentan?

Final Fantasy 9.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Da gibt es dieses Computer-Puzzle-Spiel. Ich kriege das ständig zugeschickt oder auf Messen geschenkt. Und jedes Mal ist die CD kaputt.

### Deine Lieblings-Web-Seite?

www.onion.com

### Dein Lieblings-Buch?

»Lies my teacher told me«, von James W. Loewen (über Verfälschungen in US-Geschichtsbüchern).

### Dein Lieblings-Film?

Garp, und wie er die Welt sah.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Fotografieren, Origami.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Standup-Komödiant.

### Bei dir im Kühlschrank liegt...

alles was man braucht, um komplizierte Sandwiches zu basteln.

## »Je einfacher es ist, die Welten realistisch wirken zu lassen, desto mehr Möglichkeiten gibt es.«

Tom Hall über seinen Einstieg in die Branche, Humor in Spielen und ein seltsames Paar schlechter Magier.

**GameStar** Wie bist du damals ins Spielgeschäft eingestiegen?

**Tom Hall** Ich habe an der Uni mit dem Programmieren angefangen und nebenher Lernsoftware und Spiele für geistig behinderte Kinder entwickelt. Danach habe ich mich erst bei diversen ernsthaften Unternehmen beworben, aber das war mir dann doch zu langweilig. Also habe ich bei Softdisk angefangen und da auch John Carmack und John Romero kennen gelernt.

**GameStar** Du hast ein Faible für lustige Spiele. Findest du, dass es zu wenig Humor in PC-Spielen gibt?

**Tom Hall** Ich mag lustige Sachen. Denk mal an Filme wie Lethal Weapon. Da lachen die Leute zu Beginn mit den Helden, werden Kumpel. Der Zuschauer hat das Gefühl, dass das Leute sind, mit denen er gerne zusammen rumhängen würde, mit denen er sich identifiziert. Wenn es dann immer ernster wird, sind da Personen auf der Leinwand, zu denen man so etwas wie eine Beziehung hat.

**GameStar** Könntest du dir vorstellen, mal ein komplettes Spiel mit Schwerpunkt Humor zu machen?

**Tom Hall** Bei Anachronox sind wir da vorsichtig. Es gibt beispielsweise nur Scherze innerhalb der Spielwelt, also über die Figuren und dieses spezielle Universum. Wenn beim Humor der solide Rahmen fehlt, dann haut das nicht hin. Er darf einen auf gar keinen Fall aus dem Spiel werfen.

**GameStar** Worauf bist du bei Anachronox besonders stolz?

**Tom Hall** In erster Linie auf die Figuren. Die kommen wirklich so rüber, wie ich mir das vor drei Jahren vorgestellt habe. Jede hat einen eigenen Charakter, und sie entwickeln sich auch im Spiel auf ganz bestimmte Weise.

**GameStar** Was wäre dein Traumspiel?

**Tom Hall** Eigentlich kommt Anachronox meinem Ideal schon sehr nahe. Vielleicht würde ich ein bisschen mehr Action einbauen, so wie in Zelda 64. Wobei, wenn ich darüber nachdenke, habe ich sogar ziemlich viele Traumspiele. Die kann ich niemals alle machen.

**GameStar** Was meinst du, wie Rollenspiele sich weiterentwickeln?

**Tom Hall** Derzeit sieht es ja so aus, als ob sich das alles in Richtung Internet bewegt, Richtung Ultima Online. Ich glaube da nicht so richtig dran. Es gibt da so vieles, was man nicht richtig machen kann, insbesondere der Umgang mit anderen Figuren und natürlich die Story. Die eigentlich spannende Entwicklung passiert bei den Solotiteln, die immer mehr Inhalt bieten. Je einfacher es ist, die Welten realistisch wirken zu lassen, desto mehr Möglichkeiten gibt es.

**GameStar** Erzähle uns zum Abschluss doch bitte ein Geheimnis!

**Tom Hall** In Anachronox gibt's zwei leicht debile Magier namens Samoht und Nevets, die mit viel Gedöns schlichteste

Zaubersprüche vorführen. Wenn man die Namen rückwärts liest, kommt Thomas und Steven raus – eine kleine Anspielung auf einen Highschool-Freund. Wir haben unsere Bekannten eine Zeit lang ebenfalls mit eher mäßigen Tricks genervt. **PS**

### Schach dem Hall!

Tom Hall ist echter Schach-Fan – obwohl er selbst so gut wie nie spielt. Er kennt aber präzise die Stärken und Schwächen der Top-Mattsetzer und verfolgt alle wichtigen Meisterschaften. Für Anachronox wollte er als Zwischenspiel einen einfachen Schach-Computer programmieren. Erst nach mehreren Wochen hat er das dann doch gelassen. Damit Algorithmen entstehen, mit denen er einigermaßen einverstanden gewesen wäre, hätte er den Rest des Projekts nicht mehr erledigen können.

