

GameStars

Bob Bates

Das Spiele-Urgestein wurde als Designer kniffliger Adventures bekannt.
Seine Firma Legend hat gerade das Actionspiel Wheel of Time fertiggestellt.



Alter: 45

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Centre Ville, Virginia*

Beruf: *Präsident von Legend*

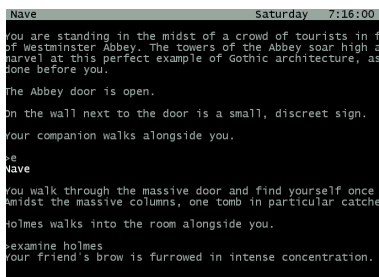
Ausbildung: *Studium der Philosophie und Psychologie an der Georgetown University, Washington*

Motto: *Schau nie zurück, jemand könnte aufholen.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1986	Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels
1988	Arthur: The Quest for Excalibur
1991	Timequest
1993	Eric the Unready
1997	Quandaries
1998	Blackstone Chronicles

Die Meilensteine des Bob Bates



Sherlock: Der Meisterdetektiv Sherlock Holmes sucht nach den Kronjuwelen – in purem Text und mit knackigen Rätseln.



Timequest: Unter Kennern gilt das Zeitreise-Abenteuer aus dem Jahr '91 als eins der anspruchsvollsten Adventures aller Zeiten.



Eric the Unready: Die geniale Fantasy-Parodie um den Möchtegern-Ritter Eric enthält unzählige Gags und versteckte Anspielungen.



12 Fragen zu Michelangelo und Landelichtern.

Deine Lieblingsspiele?

Zork und Monkey Island 1.

Dein Lieblingsmusiker?

Paul Simon.

Dein Hobby?

Ich singe in einem Barbershop Quartette (vierköpfiger Männerchor).

Dein Non-Computer-Traumjob?

Schriftsteller.

Deine Lieblingsfarbe?

Das Blau von Landelichtern auf Flughäfen in der Nacht.

Dein Lieblingsbuch?

Michelangelo von Irving Stone.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Unreal Tournament, Civilization und woran ich als nächstes arbeite.

Deine Lieblings-Webseite?

www.eb.com (Encyclopedia Britannica).

Dein Lieblingsauto?

Ich hasse Autos.

Wo machst du Urlaub?

Auf Hawaii.

Dein Lieblingssport?

Frisbee werfen.

Bei dir im Kühlschrank liegen?

Apfelsaft für Malia (2 Jahre alt) und Gatorade für Alex (9).

»Klassische Adventures sind tot.«

Bob Bates über harte Rätsel, Geduld und die Zukunft des Adventures.

GameStar Bob, deine Firma Legend wurde durch anspruchsvolle Adventure-Spiele bekannt. Was fasziniert dich so an diesem Genre?

Bob Bates Ich habe als Designer für Infocom-Textadventures begonnen. Meine erste eigene Firma hieß Challenge, weil ich immer Wert auf knackige, faire Rätsel gelegt habe. Für mich entsteht der Spaß an einem Adventure dadurch, daß man an solchen Puzzles knabbert – und sie lösen kann! Damals war mein Motto: Wenn du denkst, Infocom-Spiele seien schwer – warte, bis du ein Challenge-Spiel gesehen hast!

GameStar Heute erscheinen kaum noch reinrassige Abenteuerspiele. Sind die klassischen Adventures tot?

Bob Bates Ja, die rätselorientierten Adventures sind wohl tot. Weil in der Vergangenheit viele Programme geschrieben worden sind, die unfair und kaum lösbare Puzzles hatten. Das hat die Spieler verschreckt. Jedes Mal, wenn du auf ein hartes Rätsel gestoßen bist, warst du nicht mehr sicher: Ist das schon wieder eines von denen, die ich nicht lösen kann? So haben die Spieler nach und nach das Vertrauen in die Rätsel verloren, und mit dem Vertrauen auch die Geduld.

GameStar Faire, gut illustrierte Spiele wie Monkey Island waren sehr populär. Warum mögen die Leute so etwas heute nicht mehr?

Bob Bates Seit dem Aufstieg der Actionspiele wollen die Leute Spiele haben, in

denen eine Menge passiert. 90 Prozent der Aktionen, die ein Spieler in einem Adventure vornimmt, sind etwas »Falsches«; also nicht die Lösung für ein Problem, sondern nur Ausprobieren oder neugieriges Herumklicken. Aber die meisten Spieledesigner denken nur an die 10 Prozent, die sie in ihr Spiel einbauen müssen, den »einen wahren Weg«. Dabei sind es gerade die anderen 90 Prozent, die den Spieler unterhalten, auch wenn er Fehler macht.

GameStar Haben die Designer keine Phantasie mehr?

Bob Bates Nein, schuld ist wohl eine Entwicklung, die der Designer Brian Moriarty sehr schön in Worte gefaßt hat: »Du kannst nur einbauen, was du

bezahlen kannst.«

Und du kannst nicht alles bezahlen. In einem Textadventure kannst du hunderte

Situationen vorhersehen und die entsprechenden Antworten schreiben. In einem Grafikadventure müßtest du für diese hundert Situationen Künstler anheuern, die passende Animationen zeichnen. Das wird zu teuer. Schon jetzt benötigt ein Grafikadventure 40 bis 50 Leute, zwei Jahre und ein paar Millionen Dollar. Das Risiko ist enorm.

GameStar Die neue Generation von Adventures setzt auf 3D-Grafik. Ist das Genre damit zu retten?

Bob Bates Damit experimentieren wir zur Zeit selbst. In solchen Echtzeit-3D-Welten verliert der Puzzle-Aspekt an Bedeutung. Viel wichtiger ist es, der

Welt Leben einzuhauchen, eine Geschichte zu erzählen. Die Spieler wollen nicht mehr auf Probleme stoßen, über die sie stundenlang brüten müssen. Sie wollen lieber eine Welt erleben und einer Geschichte folgen. Es muß immer etwas los sein.

CS

Bobs Lieblingsrätsel

Bobs Markenzeichen sind knifflige, aber durchdachte Rätsel. Seit den Tagen der Textadventures hat er unzählige davon erfunden. Für uns schildert der Meister sein persönliches Lieblingspuzzle:

Im Adventure Timequest landet der Spieler per Zeitsprung in einer buddhistischen Grabkammer – ohne sichtbaren Ausgang. Einer der Hinweise ist ein Spruch des Philosophen Lao-Tse an der Wand: »Der weise Mann weiß, ohne zu gehen, sieht, ohne zu sehen, tut, ohne zu tun.« Des Rätsels Lösung: Der Spieler muß überhaupt nichts tun. Wenn er 30 Sekunden lang Tastatur und Maus nicht anfaßt, wird er aus der Grabkammer befreit. Alternativ führt auch der Befehl »do nothing« zum Ziel.



Timequest war eines der ersten Adventures mit Legends Anklick-Bedienoberfläche.