



Ein Raubvogel erobert die Herzen – Interview mit Scott Host – Teil 1

Description

Scott Host ist seit den 1980er Jahren Spieleentwickler. Er arbeitete u. a. für Apogee und sogar auf dem selben Stockwerk mit id Software. Sein erfolgreichstes Spiel war [Raptor: Call of the Shadows](#), was im April 1994 veröffentlicht wurde. Damals waren Fachpresse und Spieler gleichermaßen begeistert. Heute arbeitet der Programmierer an einer neuen Version.

Im ersten Teil spricht Scott über seinen Werdegang, seine Zeit bei Apogee und wie er mit id Software [Doom](#) spielte.

Was war Dein erstes Computerspiel?

Scott: Mein erstes Arcade-Spiel war **Space Invaders** und mein erstes Computerspiel war **Omega Race** auf dem VIC-20.

Wie bist Du zur Spieleentwicklung gekommen?

Ich wollte schon als Kind Spiele machen. Ich bekam meinen ersten Computer, den VIC-20, als ich etwa 15 war, und das Erste, was ich dafür gekauft habe, war VICMON, ein Maschinensprachmodul. Das erste Spiel, das ich auf dem meinem VIC-20 war ein **Centipede**-Klon. Dann bekam ich einen C64 und machte ein Star Trek-ähnliches Spiel, einen Space Shooter und ein Skirennspiel.

Später bekam ich meinen Amiga 1000 und versuchte, ein **Ultima**-ähnliches RPG zu machen. Bis zu diesem Punkt habe ich eine Menge Spiele gemacht, hatte aber keine Ahnung, was ich mit ihnen anfangen sollte. Als ich etwa 20 war, bekam ich meinen ersten Job als Programmierer für PC/DOS-Computer und begann dann in meiner Freizeit mit meinem ersten kommerziellen Spiel, **Galactix** (das 1992 herauskam), das in C programmiert war. Zu dieser Zeit gab es BBSs, wo die Leute eine Demo herunterladen und die Vollversion kaufen konnten.

Galactix war ziemlich beliebt, und dann wurde ich von Westwood Studios kontaktiert. Sie boten mir einen Job an, aber als ich fragte, ob ich einen Beitrag zur Spielentwicklung leisten könnte, sagten sie mir: „Programmierer sind im Allgemeinen nicht kreativ“, also sagte ich nein.

Ein paar Wochen später rief Scott Miller von Apogee an, und ich entschied mich mit ihnen zusammen ein Spiel namens „The Second Sword“ zu entwickeln und gleichzeitig mit Raptor zu beginnen. Bis

heute weiß ich nicht mehr, warum ich ein zweites Spiel begonnen habe. Ein paar Monate später zog id Software nach Texas, wo wir **Raptor: Call of the Shadows** fertigstellten und Second Sword schließlich abbrachen.



Raptor: Call of the Shadows Hauptmenü

Was wäre „The Second Sword“ für ein Spiel geworden?

Es ist wirklich eine vage Erinnerung, weil es schon so lange her ist, aber damals war ich ein großer Fan der **Ultima**-Spiele. Ich dachte immer, es wäre so etwas wie das, nur in 3D.

Wie war es für Dich damals, mit id Software zusammen zu sein?

Ich hatte ein Büro auf derselben Etage wie id, und wir haben alle im Büro gewohnt, außer zum Schlafen. Wir haben zusammen zu Mittag gegessen, sind ins Kino gegangen, haben Medieval Times oder das Renaissance-Festival besucht. Meistens habe ich mit Carmack abgehängt und bin mit Adrien Carmack zu ein paar Konzerten gegangen.



Halloween um das Jahr 2000. Von links nach rechts: Jerry Trousdale (BraveHeart) Scott Host (Robert der Bruce) Paul Radek (Porthos). Paul war derjenige, der das Sound-/Musiksystem für Doom und Raptor: Call of the Shadows entwickelt hat

War es schon absehbar, dass deren Spiele auch dreißig Jahre später Kultstatus haben werden?

Nun, ich wusste, dass **Doom** ein großer Hit werden würde. Wir haben die Beta 2vs2 gespielt und es hat so viel Spaß gemacht. Zwei Leute in meinem Büro gegen zwei Leute bei id und bis 4 Uhr morgens aufbleiben und dann Alpträume davon haben, im **Doom**-Land zu sein.

Welche Programmiersprachen beherrschst Du und in welcher programmierst Du am liebsten?

C, C++, C#, x86 ASM, Java, PHP und Shader-Programmierung mit *HLSL*, *GLSL*. Ich bevorzuge C++ und programmiere gerne Shader in *HLSL* oder *GLSL*.

In den letzten 30 Jahren hat sich die Entwicklung von Computerspielen extrem verändert. War es früher für Dich besser, oder liebst Du die aktuelle Zeit?

Damals, in den 90er Jahren, war es ziemlich einfach, ein Spiel zu entwickeln und zu verkaufen, aber jetzt ist der Markt gesättigt mit einem Haufen Schrott. Aber diese Zeit fühlt sich auch wie die zweite Renaissance der Indie-Spiele an.

Auch Computerspiele und ihre Vermarktung haben sich radikal verändert. Wie gefällt Dir der aktuelle Markt?

Nun, es gibt so viele Dinge, die man tun muss, wie Twitter, Facebook, Discord und YouTube. Manchmal fühlt es sich wie eine Überlastung an, wenn man versucht, auf all den Plattformen Schritt zu halten, auf denen man etwas tun muss.

Der aktuelle Markt ist gesättigt und ich habe viele gute Spiele in der Versenkung verschwinden sehen. Heutzutage ist es viel schwieriger, einen „Knaller“ zu landen.

Hättest Du Dir Early Access schon in den 1990er Jahren gewünscht?

Ich habe gemischte Gefühle gegenüber Early Access, da ich finde, dass die meisten Leute nur wissen, was sie sehen, und wenn sie ein unfertiges Spiel sehen, könnte es mehr schaden als nützen. Andererseits könnte es helfen, den Rest des Projekts zu finanzieren.



Bravo Sector Level 8 Bosskampf

Wie lief zu Deiner Apogee-Zeit die Finanzierung?

id und Apogee haben Raptor finanziert. Ich habe monatliche Vorschüsse bekommen.

Musstest Du Dir selbst ein Team aufbauen, oder bekamst Du Hilfe von Apogee?

Ich habe das Team selbst aufgebaut und das gilt auch für das neue „Raptor REMIXED“.

Im zweiten Teil geht es um die Entwicklung von Raptor und Raptor REMIXED.

Links zu Scott Host

[Scott Host im Internet](#)

[Raptor Remixed bei Kickstarter](#)

Weiterführende Links

[Mikrowelten Teil 6: Computer für die Massen](#)

[Mikrowelten Teil 9: Eine Freundin für den Geek](#)

[EnDOSkopie – Wolfenstein 3D](#)

[EnDOSkopie – Commander Keen](#)

Date Created

2. Juni 2023

Author

sven