

GameStars

Starr Long

Erst lernte er alles übers Ausleuchten von Theater-Bühnen, dann inszenierte er bei Origin mit Ultima Online das erste große Rollenspiel im Internet.



Alter: 32

Nationalität: Amerikaner

Wohnort: Austin, Texas

Beruf: Produzent

Ausbildung: Bachelor of Arts in Theaterwissenschaft an der Louisiana State University.

Motto: »Wenn wir keinen Spaß daran haben, dieses Spiel zu machen, wird niemand Spaß daran haben, es zu spielen.«

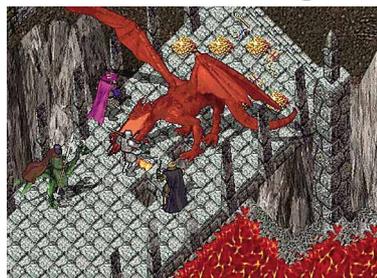
Historie

Wann	Was gemacht?
1992	Tester bei Origin für Ultima Underworld 2, Ultima 8, Strike Commander, Privateer und Pacific Strike.
1995	Arbeit an Ultima Online beginnt.
1997	Ultima Online erscheint.
2001	Ultima Online 2 wird eingestellt. Abschied von Origin, um mit Richard und Robert Garriott Destination Games zu gründen.

Die Meilensteine des Starr Long



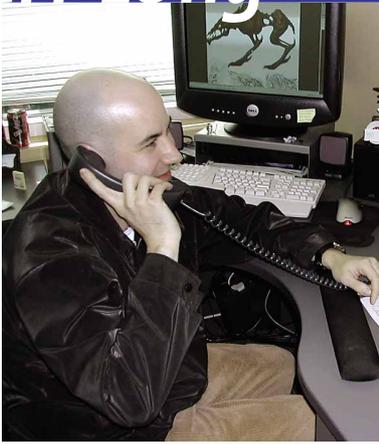
Ultima Underworld 2: Starr fängt nach dem Studium bei Origin in der Qualitätssicherung an, wo er unter anderem diesen 3D-Rollenspiel-Klassiker testet.



Ultima Online: Als »Director« ist er mitverantwortlich für die Entwicklung des richtungweisenden und langlebigsten kommerziellen Online-Spiels.



Ultima Online 2: Der von Starr als Projektleiter betreute Nachfolger bleibt unvollendet, überraschend stellt EA das halb fertige Spiel ein.



12 Fragen zu Kuchen und Beleuchtung

Dein erstes Computerspiel?

Pong in der Spielhalle, Wizardry und Ultima 4 auf dem PC.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Diablo 2 (PC), Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2), GTA: Vice City (PS2).

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Diablo 2.

Du wartest momentan auf?

Das nächste GTA und City of Heroes.

Deine Lieblings-Webseite?

Früher cknow.com, bevor sie ziemlich schrottig wurden. Jetzt ist es Google.

Dein Lieblings-Film?

Gleichauf: 2001 und Withnail and I.

Deine Lieblings-TV-Serie?

The Daily Show.

Deine Lieblings-Musik?

Jane's Addiction, Flaming Lips, Built to Spill, David Bowie, Jurassic 5, Outkast, Radiohead.

Dein Lieblingsessen?

Kreolische Shrimps und der Rumkuchen von Mutttern zu meinem Geburtstag.

Dein beste Entscheidung?

1992 bei Origin als Spieletester anzufangen.

Dein Non-Computer-Hobby?

Bühnenbeleuchtung für die Band meiner Freunde (www.goddrivesagalaxy.com).

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Bier, Wasser, Salat und Zigaretten.

»Online-Spiele entwickeln dauert doppelt so lange!«

Starr Long über seine Ultima-Online-Vergangenheit und die Spiele-Zukunft.

GameStar Wie bist Du überhaupt in die Spiele-Industrie gekommen?

Starr Long Im Jahr 1992 hab ich meinen Studienabschluss in Theaterwissenschaft gemacht. Ich versuchte danach Gelegenheitsjobs in Theatern rund um Austin zu ergattern, aber das unregelmäßige Einkommen konnte nicht mit meinem Lebenswandel mithalten. Ich fand eine Anzeige in der Zeitung, in der eine Firma in der Stadt nach Spieletestern suchte, und vermutete dahinter eine Art psychologisches Experiment der Universität. Die Firma war aber Origin, wo ich sofort angestellt wurde. Im Laufe der Jahre arbeitete ich mich durch die Ränge und lernte Richard Garriott kennen.

GameStar Was für ein Spiel würdest du entwickeln, wenn du endlose Ressourcen und alle Zeit der Welt hättest?

Starr Long Ich würde eine weltweite Netzwerk-Infrastruktur auf LAN-Niveau bauen. Die sollte ein Online-Spiel unterstützen, das alle möglichen Sorten von Bandbreite-fressenden Features enthält wie gesprochenen Chat, super-realistische Physik, völlig dynamische Umgebungen und so weiter.

GameStar Du hast früher an Einzelspieler-Titeln gearbeitet und machst inzwischen nur noch Online-Spiele. Wieso?

Starr Long Spiele begannen als Interaktionen zwischen Leuten. Computer haben uns vorübergehend mit Einzelspieler-Titeln davon abgelenkt, aber jetzt sind wir an die Wurzeln dessen zurückgekehrt, was Spiele so fesselnd macht. Was dabei allerdings weniger erfreulich ist: Es ist viel schwieriger, ein unterhaltsames Online-Spiel pünktlich und effizient fer-

tig zu kriegen. Für die Produktion eines Einzelspieler-Projekts muss man mit etwa 18 Monaten rechnen. Online-Spiele entwickeln dauert doppelt so lange!

GameStar Werden die immer beliebteren Online-Welten die Einzelspieler-Programme jemals ganz verdrängen?

Starr Long Keinesfalls – genauso könnte man sagen, dass Filme wegen des Fernsehens aussterben müssten. Dabei sind sie lediglich unterschiedliche Unterhaltungs-Formen. Bei Solo-Programmen stehst du ganz im Mittelpunkt des Geschehens und bist

» Es wird immer wieder tolle Einzelspieler-Titel geben!«

der einsame Held. Das ist etwas, das Online-Spiele derzeit noch nicht bieten können. Phänomenal erfolgreiche Titel wie die GTA-Reihe oder Die Sims

beweisen ganz klar: Es wird immer wieder tolle Einzelspieler-Titel geben.

GameStar Gibt es etwas, dass du aus heutiger Sicht beim Internet-Testballon Ultima Online anders machen würdest?

Starr Long Ich bereue, dass ich zu viele Features unterkriegen wollte, wodurch es unmöglich wurde, sie optimal auszubalancieren. Ich hätte außerdem bei der Technik rigorosere Prüfmethode anwenden sollen. Das hätte uns einiges von der anfänglichen Instabilität und schlechten Performance der Server erspart.

GameStar Wir waren ziemlich verblüfft, als die Entwicklung an Ultima Online 2 eingestellt wurde. War das eine clevere Entscheidung von Electronic Arts?

Starr Long Ich war enttäuscht, als das Projekt abgeschossen wurde. Aber diese Periode meines Lebens liegt inzwischen endgültig hinter mir. Ich lernte jedoch viel aus dieser Erfahrung und nutze sie, um mit

unserem neuen Projekt Tabula Rasa ein noch besseres Spiel zu machen.

GameStar Gibt's eine theoretische Restchance, dass du mit Lord British die Ultima-Serie eines Tages doch noch fortsetzt?

Starr Long Wir lieben die Ultima-Spielwelt, sie prägte die Karrierewege von Richard und mir. Allerdings gehört sie Electronic Arts. Solange sich das nicht ändert, werden wir weder willens noch in der Lage sein, wieder daran zu arbeiten.

GameStar In Austin wimmelt es nur so vor lauter Ex-Origin-Leuten, die jetzt für andere Firmen arbeiten. Triffst man sich da manchmal noch auf ein Bier?

Starr Long Eher selten. Vor ein paar Monaten war ich allerdings mit Harvey Smith (Ion Storm Austin) beim Mittagessen. Witzigerweise treffen wir uns auf Messen wie der E3 öfter als hier in Austin.

GameStar Was wolltest du den Spielern da draußen schon immer mal sagen?

Starr Long Denkt für euch selber. Akzeptiert nicht das, was euch Experten erzählen, als die endgültige Wahrheit. **HL**

Freude am Fahren

Starr Long gehört zum Club der Spielemacher, denen es nicht nur beim Kompilieren aufs Tempo ankommt. »Ich fahre meinen M-Roadster viel zu schnell – sowohl auf als auch jenseits der Piste«, gesteht er – das dazugehörige Beweisbild stammt zum Glück nicht von einer Radarfalle, sondern von der Rennstrecke. Weitere Hobbies:

Tauchen, Mountainbiking sowie das Sammeln von Uhren und »Vaseline Glass« (uranhaltiges Glas, das unter UV-Licht zu glühen beginnt).

