

GameStars

Gary Carr

Mit dem C64-Klassiker Barbarian begann seine lange Karriere. Als Projektleiter arbeitet er derzeit mit seiner Firma Mucky Foot am Weltraum-Aufbauspiel Startopia.



Alter: 35

Nationalität: Brite

Wohnort: Surrey/England

Beruf: Chef von Mucky Foot

Ausbildung:

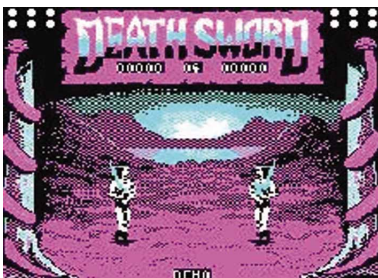
Hochschulabschluss in Kunst und Design

Motto: Gemeinsam geht's weiter

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Barbarian
1987	Wechsel zu Bullfrog
1990	Powermonger
1993	Populous 2
1994	Chaos Engine 2
1997	Theme Hospital
1997	Gründung von Mucky Foot

Die Meilensteine des Gary Carr



Barbarian (Bild: PC-Version, CGA-Grafik): An seinen ersten großen Erfolg erinnert sich Gary gern: »Immer noch ein sehr cooles Spiel.«



Chaos Engine 2: Der Nachfolger zum Amiga-Action-Klassiker war das Ergebnis eines kurzen Engagements bei den Bitmap Brothers.



Theme Hospital: »Dieses Spiel war meine erste Arbeit als Projektmanager, und ich bin stolz auf den damals völlig unerwarteten Erfolg.«



14 Fragen zu Oldies und Leeds United

Drei Spiele für die einsame Insel?

Da scheint mir The Secret of Monkey Island angemessen, Golden Eye, und dann würde ein Münzwurf zwischen Populous und StarCraft entscheiden.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Diddy Kong Racing.

Worauf wartest du momentan?

Black & White, Commandos 2.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Uridium 2.

Deine Lieblings-Website?

Ich surfe nicht viel, besuche hauptsächlich Infoseiten (Sport, Nachrichten).

Dein Lieblings-Film?

Withnail and I (englische Komödie).

Deine Lieblings-TV-Serie?

League of Gentlemen.

Dein Lieblings-Essen?

Gutes Sushi oder italienisches Essen.

Deine Lieblings-Musik?

Pixies, The The, The Smiths, The Cocteau Twins – halt meinem schon leicht fortgeschrittenen Alter entsprechend.

Der beste Tag in deinem Leben?

Meine Hochzeit.

Deine beste Entscheidung?

Mucky Foot zu gründen.

Dein Non-Computer-Hobby?

Mein Lieblingsteam Leeds United anfeuern und zu viel trinken.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Gärtner. Alternative: professioneller Fußball- oder Cricket-Spieler.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Bier und Oliven.

»Wir hatten einfach das Gefühl, bei Bullfrog alles erreicht zu haben.«

Gary Carr über den Geist von Bullfrog, die Gründe für seinen Weggang und inkompetente Geschäftsleute in der Spielebranche.

GameStar Was wäre dein Spiele-Traumprojekt, wenn bei der Entwicklung Geld und Ressourcen keine Rolle spielen?

Gary Carr Ehrlich gesagt, ich weiß es nicht. Ich denke, das wäre fast schon zu viel an Freiheit.

GameStar Viele ehemalige Bullfrog-Mitarbeiter berichten von dem besonders kreativen Geist dieser Spiele-Schmiede. Wie hast du es empfunden?

Gary Carr Glücklicherweise mussten wir keine Rücksicht auf irgendwelche Budgets oder Terminzwänge nehmen. Auch vor eventuellen Flops brauchten wir uns nicht zu fürchten. Alle Teams konnten völlig ohne Druck arbeiten. Deshalb waren wir in

der Lage, großartige Spiele zu entwickeln, ohne Kompromisse eingehen zu müssen.

GameStar Warum hast du dann Bullfrog verlassen und Mucky Foot gegründet?

Gary Carr Genau wie die anderen Mitglieder von Bullfrog, die heute mit mir bei Mucky Foot arbeiten, wollte ich auf meinen eigenen zwei Beinen stehen. Wir hatten ein-

fach das Gefühl, bei Bullfrog alles erreicht zu haben. Außerdem fiel uns auf, dass es dort stetig bergab ging, was uns in unserer Meinung noch bestärkte. Deshalb entschlossen wir uns nach der Fertigstellung von Theme Hospital, eine eigene Firma zu gründen.

»Am liebsten würde ich all diese Business-Typen loswerden.«

GameStar Was waren eure wichtigsten Beweggründe, ein so ungewöhnliches Spiel wie Startopia zu entwickeln?

Gary Carr Wir wollten unsere Erfahrungen aus der langjährigen Arbeit bei Bullfrog mit einem ganzen Haufen an neuen Ideen verknüpfen. Unser Traum war es, mit Startopia eine innovative Mischung aus Götterspiel, Echtzeit-Strategie und schöner 3D-Grafik zu entwickeln, was uns hoffentlich auch gelingen wird.

GameStar Was würdest du an der Spiele-Industrie ändern, wenn du könntest?

Gary Carr Am liebsten würde ich all diese branchenfremden »Business-Typen« loswerden, die sich anscheinend in letzter Zeit in den Management-Etagen der Industrie breit gemacht haben. HK

Wie entsteht ein Firmenname?

»Ein schwieriger Teil unserer Firmengründung war es, einen richtig coolen Namen plus passendem Logo zu finden. Auf die Lösung kamen wir dann per Zufall. Bei einem gemütlichen Videoabend mit Kollegen und Bier schauten wir uns den Zeichentrickfilm Asterix in Amerika an, in dem die beiden Gallier den Stamm der Schwarzfuß-Indianer (im englischen Film: Mucky Foot) besuchten. Einer von uns lag auf dem Teppichboden und lehnte seine Füße ans Terrassenfenster. Als er später aufstand und wir seine Schweißfuß-Abdrücke auf der Glasscheibe sahen, war die Idee zu Mucky Foot Productions geboren.«



Mucky Foot Productions