

GameStars

Alex Garden

Er hat mit Sportspielen angefangen und macht jetzt am liebsten Strategie – der Mann hinter dem innovativen Homeworld hat noch große Echtzeit-Pläne.



Alter: 25

Nationalität: Kanadier

Wohnort: Vancouver

Beruf: Spieldesigner und Chef von Relic Entertainment

Ausbildung: Highschool

Motto: Fragen schadet nicht

Historie

Wann	Was gemacht?
1992	fängt bei EA Sports/Kanada an
1993	John Madden Football '93
1996	The Divide: Enemies Within
1997	gründet Relic Entertainment
1999	Homeworld

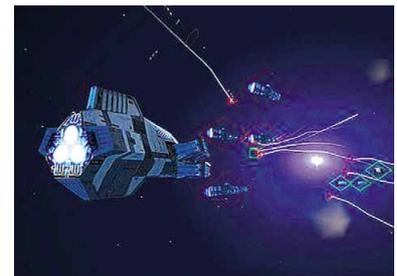
Die Meilensteine des Alex Garden



John Madden Football '93 (Bild: 2001er Version): Die Football-Simulation für EA Sports ist das erste Spiel von Alex Garden überhaupt.



The Divide: Mit seinem 1996 veröffentlichten Actiontitel schickt Garden den Spieler auf fremde Planeten und ausgedehnte Plattformen.



Homeworld: Das hochglanzpolierte 3D-Echtzeit-Strategiespiel hat jede Menge Innovationen – und macht dabei enorm viel Spaß.



13 Fragen zu Star Wars und Relic.

Dein erstes Computerspiel?

Codename: Iceman.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Black & White, Diablo 2, Super Mario World.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Half-Life.

Worauf wartest du momentan?

Black & White.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Fallout 2.

Deine Lieblings-Website?

www.eye4u.com

Dein Lieblings-Film?

Star Wars.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Freedom.

Der beste Tag in deinem Leben?

Der, an dem Homeworld veröffentlicht wurde.

Deine beste Entscheidung?

Relic zu gründen.

Dein Non-Computer-Hobby?

Surfen.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Schriftsteller.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

... übrig gebliebenes Thai-Essen, alle Zutaten für gute Sandwichs und Drinks, jede Menge Gemüse.

»Entwickle nur Titel, die Spaß machen. Für die man sterben würde, um sie zu spielen.«

Alex Garden über seinen Einstieg bei EA Sports, Entwickler-Tools, Strategiespiele auf Konsolen und nächtliche Anrufe von Homeworld-Spielern.

GameStar Wie bist du ursprünglich zur Spiele-Entwicklung gekommen?

Alex Garden Ich habe mit 15 Jahren bei EA Sports hier in Kanada angefangen. Ein Bekannter, der selbst mal eine kleine Spielefirma besaß und in dessen Testlabor ich einen Sommerjob hatte, holte mich dahin. Übrigens habe ich da auch Chris Taylor kennen gelernt, der jetzt Dungeon Siege für Microsoft entwickelt. Eine Zeitlang war er eine Art Mentor für mich.

GameStar Du stehst mit deiner Firma Relic ja selbst bei Microsoft unter Vertrag. Wie funktioniert denn die Zusammenarbeit?

Alex Garden Microsoft veröffentlicht unser nächstes Spiel Sigma. Ich bin ehrlich der Meinung, dass Microsoft derzeit der beste Spielepublisher in der Branche ist. Da findet man die besten Leute, die beste Philosophie und das beste Lineup an Titeln – von der Xbox jetzt mal ganz abgesehen.

GameStar Du hältst viel von der Konsole?

Alex Garden Ich denke, sie ist absolut erstklassig. Es gibt dafür exzellente Entwickler-Tools, und letztlich halte ich auch die Hardware für extrem interessant. Wirklich, ich freue mich darauf, mich mal näher damit zu beschäftigen.

GameStar Du machst Strategiespiele. Glaubst du, dass die irgendwann auch mal auf Konsolen funktionieren könnten?

Alex Garden Nur wenn jemand eine komplett neue Spielmechanik oder eine effektive Steuerungsmöglichkeit erfindet. Derzeit sind ganz besonders die Echtzeit-Titel

ohne Maus und Tastatur einfach nicht vernünftig zu bedienen.

GameStar Hast du so etwas wie eine persönliche Design-Philosophie?

Alex Garden Entwickle nur Titel, die Spaß machen. Für die man sterben würde, um sie zu spielen. Und man sollte sich jeden Tag wieder auf die Arbeit freuen.

GameStar Was magst du eigentlich am meisten an deiner Arbeit?

Alex Garden Scheinbar unmögliche Sachen zu machen, und das möglichst gut. Außerdem mag ich es, Leuten zu helfen, besser in ihrem Job zu werden und ihre eigene Karriere zu entwickeln.

GameStar Was denkst du, wo die Spielebranche in fünf Jahren sein wird?

Alex Garden Wenn ich das wüsste, würde ich auf meiner Privatinsel sitzen und mit meiner Flotte von Supertankern Schiffe versenken spielen. Aber sag mir bitte Bescheid, wenn du da was Genaueres rausfindest.

GameStar Gibt es etwas, was du in der Industrie gerne ändern würdest?

Alex Garden Ich fände es toll, wenn es mehr und bessere Tools zur Entwicklung gäbe. Einfach deshalb, weil wir dann schneller zu Ergebnissen kämen und die Entwicklungszeiten abkürzen könnten.

GameStar Ist dir bei deiner Arbeit mal was wirklich Schräges passiert?

Alex Garden Mich hat mal irgendjemand um fünf Uhr früh wachgeklingelt. Der wollte wissen, wie man in Homeworld den vierzehnten Level schafft. Sehr seltsam. **PS**

Alex rast

Beruflich kümmert er sich derzeit am liebsten um Echtzeit-Strategie, in seiner Freizeit hat er es gerne schnell. Wenn Alex Garden mal nicht hinter dem Computer sitzt, fegt er gerne mit dem Motorrad durch die prächtige Landschaft von British Columbia (Kanada).

