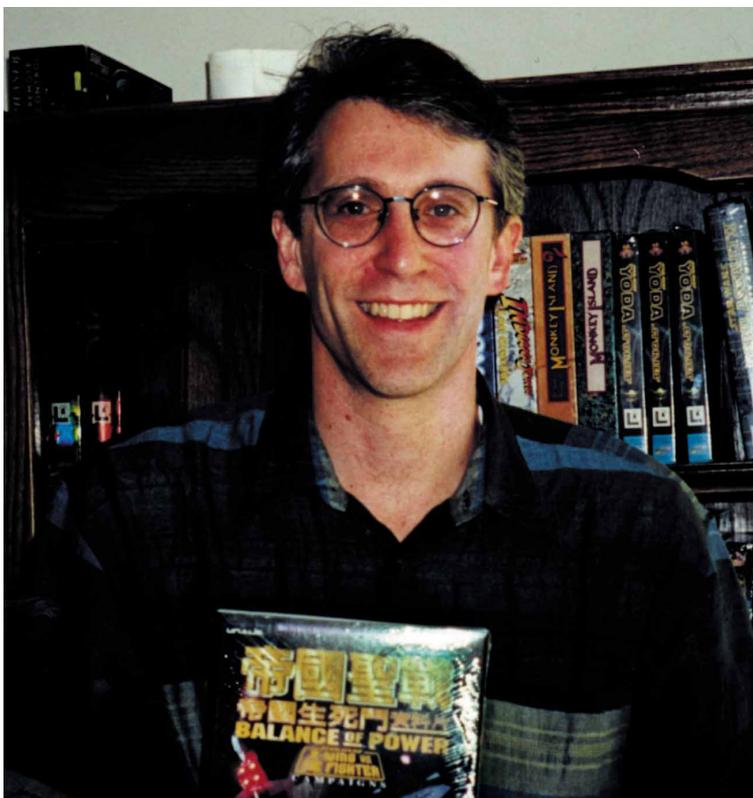


GameStars

Larry Holland

Seit 14 Jahren programmiert und designt der Geschichtsfreak erfolgreiche Simulationen. Sein neuester Streich ist X-Wing Alliance.



Alter: 41

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *San Raffael, Kalifornien*

Beruf: *Spiele-Entwickler*

Ausbildung: *Anthropologie und prähistorische Archäologie*

Motto: *Ich wollte immer drei*

Dinge: Lernen, Schöpfen, Lieben.

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Project Space Station
1986	P.H.M. Pegasus
1987	Strike Fleet
1988	Battlehawks 1942
1989	Their finest hour: Battle of Britain
1991	Secret Weapons of the Luftwaffe
1993	X-Wing, B-Wing (Addon), A-Wing (Addon)
1994	gründet Totally Games, TIE Fighter
1995	zwei TIE-Fighter-Addons
1997	X-Wing versus TIE Fighter
1999	X-Wing Alliance

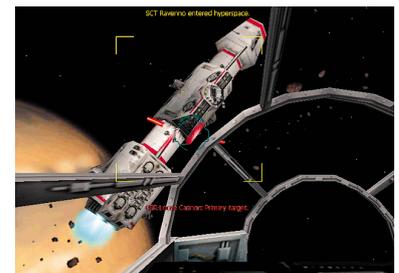
Die Meilensteine des Larry Holland



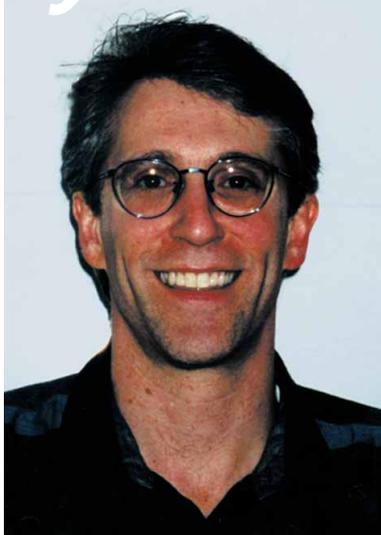
Secret Weapons of the Luftwaffe: Die Flugsimulation hat auch heute noch viele Freunde, wie die Fansseiten im Internet beweisen.



TIE Fighter: Das bisher einzige Star-Wars-Spiel, bei dem Sie auf Seiten des bösen Imperiums gegen die Rebellen-Allianz antreten.



X-Wing Alliance: Nach dem etwas enttäuschenden X-Wing vs. TIE-Fighter fand das großartige Alliance umso mehr Anklang.



11 Fragen zu Ahnenkunde und Donuts.

Dein erstes Computerspiel?

Shamus für den VC-20.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Civilization 2, Half-Life (inklusive Editor) und X-Wing Alliance.

Du wartest momentan auf...

Homeworld.

Größte Spiele-Enttäuschung?

Trespasser.

Dein Lieblingsfilm?

Der Pate 1 & 2.

Dein Liebessessen?

Donuts.

Deine Lieblingswebseite?

www.amazon.com

Deine beste Entscheidung?

Meine Frau zu heiraten.

Dein Non-Computer-Hobby?

Volleyball spielen, Vögel beobachten, Gärtnerei (hauptsächlich Gemüse!) und Ahnenkunde.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Archäologe, Spezialgebiet Frühgeschichte.

Bei Dir im Kühlschrank liegt...

Eiscreme.

»Ich fand Geschichtsbücher schon immer spannender als Romane«

Larry Holland über Raumstationen, Star Wars und die Entdeckung Südamerikas.

GameStar Wie war eigentlich dein Weg in die Spielebranche?

Larry Holland Ich ging 1982 an die Universität Berkeley, um dort meinen Doktor in Anthropologie zu machen. Zufällig war mein Zimmernachbar im Studentenwohnheim ein totaler Spielefreak. Das faszinierte mich, und ich kaufte mir einen Commodore 64. Damit begann ich, nur so aus Spaß, Spielhallenspiele nachzuprogrammieren, darunter meinen Favoriten Q-Bert. Das wuchs schnell zu einer Leidenschaft. 1985 suchte dann die Firma Hesware Programmierer, und ich bewarb mich. Mein erstes Spiel war Project Space Station.

GameStar Das war ein hochkomplexes Programm, oder?

Larry Holland Ja, es spiegelte den damaligen Wissensstand in Sachen Raumstationen wieder und sollte den Bau einer solchen akkurat simulieren. Mitte der Achtziger glaubten wir ja noch, der Bau einer US-Station würde nur noch wenige Jahre entfernt sein. Im Endeffekt ist dann alles viel langsamer gegangen, als wir gedacht hätten.

GameStar Du warst vor deinen StarWars-Titeln sehr erfolgreich mit historischen Flugsimulationen. Hast du vor, mal wieder so etwas zu machen?

Larry Holland Ich finde Flugsimulationen sehr aufregend. Aber obwohl in letzter Zeit viele gute erschienen sind, denke ich, daß es nicht die richtige Zeit dafür ist. Mittelfristig würde ich gern mal wieder einen produzieren.

GameStar Was wird das nächste Projekt deiner Firma Totally Games sein?

Larry Holland Gerade sind wir in einer Phase strategischer Planung. Der wahrscheinlichste Kandidat ist ein Programm namens Eldorado. Dabei handelt es sich um ein historisches Strategiespiel über die Entdeckung Südamerikas. Wir wollen dabei Geschichte auf unterhaltsame Art erzählen. Ich fand

Geschichtsbücher im Grunde schon immer spannender als Romane.

GameStar Totally arbeitet eng mit LucasArts zusammen. Durftest du den Film Episode 1 wenigstens vorab sehen?

Larry Holland Nein. Über den neuen Film weiß ich nicht mehr als andere. Die Firma LucasArts hat umfangreiche Sicherungsmaßnahmen: Nur Leute, die etwas wissen müssen, wissen auch etwas. Wenn man nicht an einem Spiel zu Episode 1 arbeitet, erfährt man nichts. Ich habe mir wie alle anderen Fans die fantastischen Trailer aus dem Internet heruntergeladen.

GUN

»Momentan ist nicht die richtige Zeit für Flugsimulationen.«

»I'm totally into citrus«

Nicht nur hochspannende Weltraum-Simulationen, auch simple Zitronenbäume faszinieren den vielseitig interessierten Larry Holland. Unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt gelang ein Schnappschuß von einem von Larrys selbstgezogenen Zitronenbäumen. Für Kenner: Es handelt sich um ein Exemplar der Sorte Lisbon Lemon.

