

GameStars

Louis Castle

Der Mitbegründer von Westwood gilt als einer der kreativsten Rollenspiel-Designer und Spezialist für spannende Storys.



Alter: 33

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Las Vegas*

Beruf: *Spieldesigner*

Ausbildung: *Grafiker*

Motto: *Keine Mottos!*

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Gründet Westwood mit Brett W. Sperry
bis 1992	diverse Auftragsarbeiten fürSSI, darunter Battletech und Eye of the Beholder
1992	Zusammenschluß von Westwood mit Virgin Interactive
1993	Lands of Lore 1
1995	Monopoly (CD-ROM)
1997	Lands of Lore 2
1997	Blade Runner
1998	Westwood wird an Electronic Arts verkauft, Castle bleibt als Spieldesigner und Vice-President

Die Meilensteine des Louis Castle



Lands of Lore 1: Nach vielen Auftragsarbeiten konnte sich Castle mit seinem ersten selbst-konzipierten Rollenspiel sofort durchsetzen.



Blade Runner: Das relativ simple Zukunfts-Adventure gehört zu den besten Filmumsetzungen überhaupt – auch ohne Harrison Ford.



Lands of Lore 2: Eine originelle Handlung und spielerischer Tiefgang zeichnen eines der gelungensten Rollenspiele '97 aus.



10 Fragen zu Asteroidenfeldern und Diablo 2

Dein erstes Computerspiel?

Asteroid Fields.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Command&Conquer, Diddy Kong Racing, Gabriel Knight.

Größte Spiele-Enttäuschung?

Daggerfall, weil es ständig abgestürzt ist.

Du wartest momentan auf...

Diablo 2.

Deine beste Entscheidung?

Zu heiraten.

Dein schönster Tag war...

als mein erster Sohn Tony geboren wurde.

Deine Lieblings-Webseite?

www.weather.com

Deine Non-Computer-Hobbys?

Malen und Zeichnen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Kameramann für Spielfilme.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Milch, Bier und Steaks.

»Wir machen keine Spiele, um uns selbst zu verwirklichen.«

Louis Castle über Erfolgsrezepte, den größten Spielekonzern und wie man eine gute Handlung aufbaut.

GameStar: Westwood gehört zu den erfolgreichsten und beliebtesten Spiele-Herstellern. Woran liegt das?

Louis Castle: Bei Westwood hören wir sehr genau auf das, was wir an Feedback von den Spielern bekommen. Wir machen genau die Programme, die die Szene haben will. Das ist eins unserer obersten Prinzipien. Wir machen die Spiele nicht, um uns selbst zu verwirklichen, sondern um unseren Kunden so viel Spaß wie möglich zu bereiten.

GameStar: Kürzlich wurde Westwood von Electronic Arts aufgekauft. Macht ihr künftig nur noch Fortsetzungen von C&C und Lands of Lore?

Louis Castle: Naja, EA ist sehr gut darin, negative Überraschungen in der Firmenbilanz zu vermeiden – für die Aktionäre ist das natürlich wichtig. Bis jetzt habe ich persönlich allerdings die Erfahrung gemacht, daß gerade dieses solide Netz echte Innovationen erst ermöglicht. Rund die Hälfte der Titel, die wir momentan entwickeln, sind eben keine Fortsetzungen.

GameStar: Was machst du genau bei Lands of Lore 3?

Louis Castle: Ich bin der Executive Producer und Art Director. Ich leite unsere Entwicklerkonferenzen. Ich arbeite eng mit den Programmierern zusammen. Gemeinsam versuchen wir, Probleme zu lösen oder uns Neues einfallen zu lassen. Ich überprüfe jede Textur und

jede Animation und bin die letzte Instanz für alle Design-Entscheidungen.

GameStar: Lands of Lore 3 wird sehr umfangreich. Wie entwickelst du die Story für ein solches Werk?

Louis Castle: Zuerst kommt der grobe Handlungsrahmen. Anschließend machen wir einen sehr detaillierten Plan für alle angedachten Figuren und überlegen uns zu jeder einzelnen, wie sie interessant wird. Und dann nehmen wir uns jeden Teil der Story mehrmals

»Nur eine solide Bilanz ermöglicht echte Innovationen.«

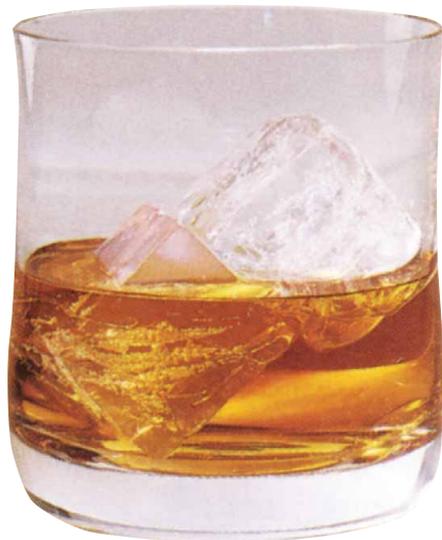
in kleinen Häppchen vor. Was langweilig ist, fliegt sofort aus dem Konzept oder wird umgeschrieben.

GameStar: Gute Handlungen sind derzeit ja schwer angesagt.

Louis Castle: Stimmt, aber das Ergebnis überzeugt mich bei den meisten Spielen nicht. Die meisten Designer konzentrieren sich auf die Spielmechaniken, und natürlich auf die Grafik. Viele stellen sich aber gar nicht die Frage, warum ein Spiel die Leute langfristig motiviert. Meiner Meinung nach ist das zum großen Teil die Story.

GameStar: Was wäre dein absolutes Spiele-Traumprojekt?

Louis Castle: Mir geht's darum, diese emotionale Spannung und Neugierde wieder zu erleben, mit der ich als Kind mit großen Augen Bücher über Ritter, Piraten oder Astronauten gelesen habe. Je besser das gelingt, desto näher komme ich meinem Traumspiel.



Castles Cocktail

»Mein momentaner Lieblings-Cocktail heißt French 88.

Der ist aus gutem Grund nach den 88mm-Kanonen des Zweiten Weltkriegs benannt – er schlägt genauso ein. Ich nehme dazu vier Teile Bombay Sapphire, ein Teil Cointreau und ein Teil Zitronensaft. Damit das wirklich gut schmeckt, muß es ordentlich geschüttelt werden.

Genau dann, wenn man denkt »jetzt reicht's«, schüttelt man noch ein bißchen länger.«