

GameStars



STECKBRIEF RANDY PITCHFORD

ALTER: 33

NATIONALITÄT: US-Amerikaner

WOHNORT: Dallas, Texas

BERUF: President

AUSBILDUNG: College

MOTTO: Wer die meisten Leute mit
Spielzeug versorgt, gewinnt

President und Playboy

RANDY PITCHFORD

Hansdampf in allen Gassen: Der PC-Vater des Master Chief und Mit-Entwickler von Counterstrike Condition Zero werkelt derzeit an einem viel versprechenden Weltkriegs-Taktik-Shooter.

HISTORIE

1997	3D Realms verlassen
1999	Gründung von Gearbox
1999	Half-Life: Opposing Force
2000	Half-Life: Counterstrike
2001	Half-Life: Blue Shift
2002	Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC-Version)
2002	James Bond 007 Nightfire
2003	Halo (PC-Version)
2004	Counterstrike Condition Zero
2004	Brothers in Arms (geplant)

Die Meilensteine des Randy Pitchford



Half-Life Opposing Force

Verkehrte Welt: Als Elitesoldat jagen Sie im erstklassigen Addon den Half-Life-Helden Gordon Freeman durch Alien-verseuchte Forschungslabore.



Halo (PC)

Bereits 1999 wurde der Shooter für den PC angekündigt, dann für die Xbox entwickelt und mit fünf Jahren Verzug von Gearbox konvertiert.



Brothers in Arms (GEPLANT)

Im Taktik-Shooter führen Sie 13 Soldaten durch den Zweiten Weltkrieg. Ähnlich wie in Call of Duty sollen Skriptsequenzen für Spannung sorgen.



13 FRAGEN ZU EIS UND ZWERGEN

- Dein erstes PC-Spiel?**
Colossal Cave Adventure
- Drei Spiele für die einsame Insel?**
Diablo, Half-Life, Super Mario All-Stars
- Dein Multiplayer-Favorit?**
Halo (PC) und natürlich Doom 2
- Auf welches Spiel wartest du?**
Brothers in Arms! Ist doch logisch!
- Deine Lieblingsband?**
Ich mag meist alles. Doch seitdem ich den Film »School of Rock« gesehen habe, höre ich meist solche Musik.
- Dein Lieblingsessen:**
Ben and Jerry's New York Super Fudge Chunk Ice Cream (US-Eiscreme)
- Dein Lieblingsbuch?**
Früher Tolkiens »Herr der Ringe«, heute »Per Anhalter durch die Galaxis«
- Deine Lieblings-Website?**
Alles über Spiele oder Frauen
- Dein Lieblingsfilm?**
Star Wars 4 bis 6
- Deine Lieblings-Fernsehserie?**
Im Augenblick 24 und natürlich Red Dwarf (Science-Fiction-Satire)
- Die beste Entscheidung deines Lebens?**
Gearbox zu gründen und zu heiraten
- Dein Non-Computer-Traumjob?**
Zauberer
- Was liegt in deinem Kühlschrank?**
Apfelsaft und Peperoni

»Spielt weiter! Helft Nicht-Spielern, euch besser zu verstehen!«

Randy Pitchford über coole Szenarien, Geschichten, Designerträume und den Reiz, Soldat zu sein.

GameStar Was sind deine Zukunftspläne?

RANDY PITCHFORD Ich will bessere Spiele machen. Spiele, die man nächstelang zockt und für die man am Erscheinungstag im Laden Schlange steht. Eben jene Spiele, die jeder Designer gerne erschaffen würde.

GameStar Gearbox wechselt oft das Szenario seiner Titel (Science Fiction, Zweiter Weltkrieg). Welche neuen Schauplätze plant ihr für die Zukunft?

RANDY PITCHFORD Es gibt viele Geschichten, die wir gerne erzählen würden und viele Spielansätze, die wir ausprobieren wollen. Wir verstehen uns als Steven Spielberg der Spielebranche: Wir haben viele grundverschiedene Ideen, aber legen stets Wert auf qualitativ hochwertige Produkte.

GameStar In der Vergangenheit hat Gearbox einige Konsolen-Umsetzungen programmiert. Wie fühlt sich nun die Arbeit an einem eigenständigen Spiel an?

RANDY PITCHFORD Wir haben bereits vier eigenständige Spiele programmiert – im Rahmen vorgegebener Szenarien wie Half-Life oder James Bond. Und vor der Gründung von Gearbox haben wir alle bereits Erfahrung im Aufbau eigener Marken gesammelt. Doch wir arbeiten eben gerne mit coolen Szenarien – gleichgültig, woher diese stammen. Schließlich muss eine Vorlage nicht von uns kommen, um cool zu sein. Wir entwickeln Brothers in Arms, weil wir alle gerne einmal Soldaten wären – zumindest in einem risikolosen Spiel. Und keiner der bisherigen Versuche, dieses aufregende Gefühl rüber zu bringen, hat uns überzeugt.

»Wir verstehen uns als Steven Spielberg der Spielebranche.«

GameStar Kennst du deutsche Spiele?

RANDY PITCHFORD Es gibt einige tolle Strategiespiele aus Deutschland. Außerdem interessieren mich die deutschen Shooter: Derzeit beschäftige ich mich natürlich mit Far Cry. Ich kann mich mit dem typisch deutschen Spieler besser identifizieren als mit dem typisch amerikanischen. Der Deutsche mag Action- und Strategiespiele auf dem PC und legt Wert auf Technologie und Realismus. Der Amerikaner spielt Baseball-Simulationen auf seiner PS2 oder Xbox.

GameStar Was wäre dein Traumprojekt?

RANDY PITCHFORD Ein Holodeck.

GameStar Was hältst du von Konsolen? Werden neue tragbare Geräte (Nintendo DS, PSP) die Branche verändern?

RANDY PITCHFORD Alles verändert sich – und bleibt doch gleich. Wir werden lediglich immer besser im Geschichtenerzählen.

GameStar Wie wird der Spielmarkt in fünf Jahren aussehen?

RANDY PITCHFORD Ich glaube, dass die großen Firmen Microsoft und Sony in fünf Jahren auf dem Konsolenmarkt zusammenarbeiten werden: Microsoft stellt das Betriebssystem und Sony wird die Hardware bauen.

GameStar Würdest du gerne ein Strategie- oder Rollenspiel entwickeln?

RANDY PITCHFORD Ich werde eines Tages ein Rollenspiel machen. Aber vorher sicher ein Strategiespiel. Brothers in Arms fordert bereits taktisches Denken, da man eine Gruppe von 13 Mann befehligt.

GameStar Gibt es etwas, das du den Spielern da draußen immer sagen wolltest?

RANDY PITCHFORD Spielt weiter! Helft Nicht-Spielern, euch besser zu verstehen! Nur so kann sich unser Hobby weiter verbreiten.

GameStar Was war das Verrückteste, das du in der Branche je erlebt hast?

RANDY PITCHFORD Auf einer E3-Party habe ich mir einen Beatboxing-Wettbewerb mit Gary McTaggart von Valve geliefert. Seltensam... (»Beatboxing« bezeichnet das Nachmachen von Schlagzeuggeräuschen mit dem Mund und den Händen)

DESIGNER-PLAYBOY



Während der diesjährigen E3 war Randy auf Ubisofts Playboy-Party: »Es gibt doch nichts Witzigeres als 500 Spieledesigner, die versuchen, 20 leicht bekleidete Frauen anzumachen.« Wer mehr über die feuchtfröhliche Feier erfahren möchte: Auf unserer E3-DVD Spiele-Hits 2004 gibt's ein langes Video, und einen Bericht finden Sie unter

► **QUICKLINK:** [FG](#)