

GameStars

Ed Castillo

Er war Produzent bei Westwood (C&C), Firaxis (Gettysburg) und Origin (Ultima 9). Mit seiner eigenen Firma Liquid erfüllt sich Ed Castillo nun einen Traum.



Alter: 32

Nationalität: Amerikaner
kubanischer Abstammung

Wohnort: Thousand Oaks,
Kalifornien

Beruf: Firmenchef,
Lead-Designer

Ausbildung: Diplom in
Wirtschaftswissenschaften

Motto: Tue Gutes, aber schau
nicht darauf, wem.

Historie

Wann	Was gemacht?
1991	Designer bei Mindcraft: Magic Candle 2, Siege, Tegel's Mercenaries, Ambush at Sorinor, Bloodstone
1994	Produzent bei Westwood: C&C, C&C 2, diverse Addons
1997	Produzent bei Origin: Ultima 9 Produzent bei Firaxis: Gettysburg
1998	Gründung von Liquid
Seit 1999	Battle Realms

Die Meilensteine des Ed Castillo



Bloodstone: Das Rollenspiel pritzte mit sechs einzeln steuerbaren Party-Mitgliedern, verzweigten Quests und vielen Zaubersprüchen.



C&C 2 Alarmstufe Rot: Im zweiten Teil der erfolgreichen Echtzeit-Strategiereihe kämpfen in einer fiktiven Zukunft Amerikaner gegen Russen.



Ultima 9: Unter der Leitung von Richard Garriott produzierte Castillo das Rollenspiel, verließ aber noch vor der Fertigstellung Origin im Streit.



14 Fragen zu Tao Te Ching und Surfboards

Dein erstes Computerspiel?

Star Raiders auf dem Atari XL400.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Tetris, Mahjong, Go – echte Klassiker.

Die größten Spiele-Enttäuschungen?

Black & White, Diablo 2.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

You Don't Know Jack.

Du wartest momentan auf?

Metal Gear Solid 2.

Deine Lieblings-Website?

www.the-gadgeteer.com.

Dein Lieblings-Buch?

Tao Te Ching (Chinesische Weisheiten aus dem Jahr 300 v. Chr.).

Dein Lieblings-Film?

Casablanca, dann Bladerunner.

Deine Lieblings-Musik?

Alles aus den 80ern und Techno.

Dein Non-Computer-Hobby?

Snowboarden, Surfen, Kettenbriefe.

Deine beste Entscheidung war?

Mich mit meinen Kumpels anzufreunden.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Rucksack- oder Surfboard-Designer.

Dein bisher glücklichster Tag im Leben?

Bisher hatte ich jeden Tag Glück.

Bei dir im Kühlschrank liegt...

Wasser, Senf und diese großartigen kubanischen Pasteten meiner Eltern.

»Wir erfinden Spiele, nicht das Wundermittel gegen Krebs.«

Ed Castillo über Konsolen, die Spiele-Branche und ihre Zukunft.

GameStar Wie bist du eigentlich zu einem Job in der Spielebranche gekommen?

Ed Castillo Mein Onkel ist Schuld. In seinem Büro hatte ich ersten Computer-Kontakt: eine Großrechenanlage. Während des Studiums war ich dann bei Minecraft im Kundenservice. Dort habe ich mich darum gerissen, einen Designer-Job zu bekommen.

GameStar Was war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?

Ed Castillo Naja, die Ernter in C&C hatten oft Probleme, den richtigen Weg zu finden. Das geht ja selbst in den neueren C&C-Spielen manchmal noch schief.

GameStar Was wäre ohne Rücksicht auf Geld dein absolutes Traumprojekt?

Ed Castillo Das beste Piratenspiel aller Zeiten! Es sollte ein richtiges Drehbuch haben und trotzdem für viele Freibeuter online spielbar sein. Und das alles auf brandneuen Konsolen, also bereits die Generation nach Xbox, Gamecube und so weiter. Es müsste ein Spiel sein, auf das sogar Errol Flynn stolz wäre.

GameStar Würdest du gerne mal ein Ballespiel programmieren?

Ed Castillo Nur wenn ich eine tolle Story, lebensechte Charaktere, ein filmreifes Drehbuch und eine Physik-Engine hätte, die alles möglich macht. Dieses Genre ist schon lange reif für eine Evolution.

GameStar Was würdest du am liebsten in der Spiele-Industrie verändern?

Ed Castillo Erstens: Höhere Anforderungen stellen. Es sind zu viele Leute nur wegen des Geldes in dieser Branche. Sie sahen mit mittelmäßigen Titeln ab. Wa-

rum? Weil die Käufer ihr sauer verdientes Geld für schlechte Spiele ausgeben und sich nicht beschweren. Wenn die Spieler nie bessere Programme verlangen, werden sie auch keine bekommen.

Zweitens: Bescheidenheit. Die würde manchen Design-Stars gut zu Gesicht stehen. Wir produzieren Computerspiele,

nicht das Wundermittel gegen Krebs. Wenn ich sehe, wie Entwickler, die zufällig ein erfolgrei-

ches Spiel hatten, sich plötzlich mehr um ihr Image sorgen, als um ihr neues Projekt, dann würde ich am liebsten weinen.

GameStar Wie wird die Spiele-Branche in fünf Jahren aussehen?

Ed Castillo Die Dinge verändern sich so schnell, dass eine zuverlässige Vorhersage fast unmöglich ist. Zwischen den neuen Konsolen wird es zu einem großen Kampf kommen, dessen Ausgang noch niemand abschätzen kann. Sicher ist nur so viel: Der Markt entwickelt sich immer mehr hin zu einfacheren Spielen für Gelegenheitszocker. Außerdem werden Pocket-PCs und Handyspiele viel wichtiger sein, als wir uns das jetzt vorstellen können.

GameStar Hast du eine Botschaft an die Spieler und Fans da draußen?

Ed Castillo Geht raus, treibt Sport, und ernährt euch immer gut! Spiele sollten nie eure einzige Unterhaltungsquelle sein, sondern immer mit Büchern und Filmen angereichert werden. Und jetzt legt GameStar weg und geht raus! Da wartet eine tolle Welt, die man einfach nicht am Monitor erforschen kann. **MS**

Ed Castillos wahrer Lebenslauf

Selbst Designer kennen ein Leben ohne Computer. Ed Castillo verrät, was er in seinen Heimcomputerlosen Jahren von 1968 bis 1986 getrieben hat, und spricht über wirklich prägende Ereignisse:

1968	Geburt
1975	Einschulung in eine katholische Lehranstalt. Als Ministrant und Chorknabe habe ich mir die Zeit vertrieben.
1977	Peinlichster Moment meines jungen Lebens: In der Schule während eines Diktats beim Spicken erwischt worden.
1978	Ich war der Klassenclown. Nie wieder hatte ich so viel Spaß in der Schule.
1979	Star Wars im Kino gesehen.
1980	Erste Rebellenerfahrung: Wurde vom Lehrer mit einem Holzstock geschlagen, weil ich aus der Reihe tanzte und die Hausaufgaben nicht machen wollte.
1981 - 1985	Habe meine ganze Zeit mit Spielautomaten sowie Dungeons and Dragons verbracht. Donkey Kong und Kung Fu-Filme waren meine Babysitter.
1986	Auf dem College in San Diego habe ich alle meine späteren Freunde an einem Gauntlet-Spielautomaten kennen gelernt. Wir sind jetzt alle in der Spiele-Industrie...

