

GameStars

Chris Taylor

Mit Sportspielen begann er 1989 seine Karriere, 1997 schuf er Total Annihilation. Seit 1999 arbeitet Chris Taylor an Dungeon Siege.



Alter: 33

Nationalität: *Kanadier*

Wohnort: *Woodinville, Washington*

Beruf: *Spieledesigner*

Ausbildung: *Keine*

Motto: *Versuche zu lachen und an jedem Tag deines Lebens Spaß zu haben.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1989	Hardball 2
1991	4D-Boxing
1995	Triple Play Baseball
1997	Total Annihilation
1998	gründet Gas Powered Games

Die Meilensteine des Chris Taylor



4D-Boxing: Einer der ersten Versuche, Polygone in Sportspielen einzusetzen, leider durch die 3D-Grafik nicht gut spielbar.



Triple Play Baseball: Taylors Erfahrung aus Hardball 2 floss in dieses Spiel ein. Trotzdem sogar in den USA nur mäßig erfolgreich.



Total Annihilation: Mit prächtigen 3D-Landschaften und unzähligen Einheiten wurde das Echtzeit-Strategiespiel ein Hit.



12 Fragen zu Sting und Modellautos.

Dein erstes Computerspiel?

Flight Simulator.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Half-Life, Hidden & Dangerous, Age of Empires 2.

Du wartest momentan auf?

Black & White.

Deine Lieblings-Website?

www.dungeonsiege.com – okay, das war billig...

Dein Lieblings-Buch?

Autobiographien über fast jeden.

Dein Lieblings-Film?

Blues Brothers.

Deine Lieblings-Band?

Sting.

Dein Non-Computer-Hobby?

Ich baue funkferngesteuerte Autos und Helikopter, benzinbetrieben (=gas powered), versteht sich.

Deine beste Entscheidung war?

Gas Powered Games zu gründen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Spieleindustrie-Dokumentarfilmer.

Dein bisher glücklichster Tag?

Als Total Annihilation fertig war.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Orangensaft, Sojamilch und Bier.

»Meine ganze Karriere war absurd.«

Chris Taylor über die Xbox, Bugs und Breitband-Internet.

GameStar Wie bist du in die Spielebranche gekommen?

Chris Taylor Meinen ersten Job bekam ich mit 21 bei Distinctive Software in Burnaby, Kanada. Meinen ersten Computer hatte ich allerdings schon mit 14: Einen TRS-80 Model 1 mit 16 KByte RAM. Ich habe mir selbst Assembler beigebracht und ein paar kleine Programme geschrieben, die irre schnell Grafiken bewegen konnten. Von da an war ich dem Computer, und ganz besonders natürlich den Spielen, verfallen.

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

Chris Taylor Hey! Ich kann mich nicht erinnern, irgendwelche Bugs übersehen zu haben! Ernsthaft, in Total Annihilation konnte man auf die Transportschiffe so viele Einheiten aufladen, wie man wollte. Ich glaube, der Fehler existiert sogar noch heute.

GameStar Was wäre dein absolutes Traumprojekt (Geld spielt keine Rolle)?

Chris Taylor Dungeon Siege ist ziemlich nahe dran an diesem Traumprojekt. Ich würde sagen, mein Traum wäre, das nächste Projekt zu beginnen, ohne ein Datum zu haben, an dem es fertig sein muss – wer braucht schon Termine?

GameStar Ihr arbeitet eng mit Microsoft zusammen. Wie denkst du als Entwickler über die Xbox?

Chris Taylor Ich glaube, es ist eine unglaubliche Spiele-Plattform. Die eingebaute Festplatte wird es von den bishe-

rigen Konsolen abheben. Sie ist außerdem unglaublich einfach aufzurüsten und somit die erste Konsole, bei der man sich schon jetzt ein gutes Bild von ihrer Zukunft machen kann.

GameStar Wie sieht der Spielmarkt in den nächsten fünf Jahren aus?

Chris Taylor Breitband-Internetverbindungen werden eine Menge verändern. Spieledesigner können in Zukunft davon ausgehen, dass jeder eine schnelle und billige

Verbindung ins Internet haben wird. Es wird Echtzeit-Sprachübertragung geben, und die Charaktere in den Spielen werden genauso aussehen, wie wir es wollen. Es wird keine technischen Kompromisse mehr geben.

»Breitband-Internet wird eine Menge verändern.«

GameStar Würdest du gern zur Abwechslung mal ein brutales Ballerspiel programmieren?

Chris Taylor Eigentlich nicht. Lieber mache ich noch ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel.

GameStar Was würdest du in der Industrie verändern, wenn du könntest?

Chris Taylor Ich würde die Spiele gern billiger machen, so dass mehr Leute sie spielen können. Wir könnten so vielleicht sogar die Raubkopierer stoppen, weil es sich nicht mehr lohnt, Spiele zu cracken. Ich glaube, so hätten alle mehr von den Spielen, und allen ginge es besser.

GameStar Was ist das Absurdeste, das dir in deiner Karriere passiert ist?

Chris Taylor Meine ganze Karriere war bis jetzt ziemlich absurd. MS

Alltag bei Gas Powered Games

Chris Taylor plaudert aus dem Nähkästchen: »Hier passiert fast jeden Tag etwas Verrücktes. Erst kürzlich hatte ich meine Schlüssel im Büro eingesperrt. Mit drei Kollegen wollte ich über eine halbhohle Trennwand in mein Büro klettern. Das klappte nicht, also wollten wir einen Stock benutzen, um den Schlüssel zu kriegen. Ich stehe also auf einem Schreibtisch, mein Kollege mit dem Stecken auf meinen Schultern, als der Tisch zusammenbricht! Aber James hing noch oben zwischen Decke und Trennwand fest! Als wir ihn heruntergeholt und nach Gas-Powered-Art erste Hilfe geleistet hatten (aufmunterndes Schulterklopfen), baute ich aus dem Stock, einem Faden und einer Büroklammer eine Angel. Auf einem Stapel Telefonbücher stehend, habe ich so meinen Schlüssel gefischt.«

Sogar der Weihnachtsmann kommt benzinbetrieben.

