

GameStars

Nick Goldsworthy

Als Produzent brachte er Dark Omen und Dungeon Keeper 2 auf den Weg zum Erfolg, momentan bastelt der Bullfrog-Mann bereits an DK 3.



Alter: 29

Nationalität: *Englisch*

Wohnort: *Hampshire, Südengland*

Beruf: *Produzent*

Ausbildung: *Diplom-Informatiker*

Motto: *Artsy Fartsy (leider unübersetzbar...)*

Historie

Wann	Was gemacht?
1989-91	diverse Spiele für Activision
1993	Wechsel zu EA/Bullfrog
1993	Theme Park
1994	Fifa Soccer
1996	Privateer 2
1997	Beasts & Bumpkins
1997	Dark Omen
1999	Dungeon Keeper 2

Die Meilensteine des Nick Goldsworthy



Privateer 2: Das erste Spiel, bei dem Nick Goldsworthy für einen großen Teil des Designs verantwortlich war.



Dark Omen: Als Produzent machte er aus dem Nachfolger zum fast unspielbaren »Schatten der gehörnten Ratte« ein tolles Programm.



Dungeon Keeper 2: Keine großartigen neuen Ideen, aber solides Design bescherte dem zweiten Teil des Kerkerbau-Simulators Erfolg.



11 Fragen zu Haaren und Katzenfutter.

Dein erstes Computerspiel?

Dig Dug (damals noch in CGA – 4 Farben!).

Drei Spiele für die Insel?

Dungeon Master, Elite und Dungeon Keeper 2.

Dein Lieblings-Multiplayerspiel?

Rainbow Six.

Auf welches Spiel wartest du?

Ultima 9 Ascension.

Was war dein bester Tag?

Als ich meine Haare abrasierte.

Dein Lieblingsbuch?

Die Elric-Romane von Moorcock.

Deine Lieblingsband?

The Police, zeitlos und klassisch.

Dein Lieblingsfilm?

Der Pate 1 bis 3.

Dein Non-Computer-Hobby?

Comics: alles von Dark Horse und die 2000AD-Serie.

Dein Traumberuf?

Abenteuerspielplätze zu entwerfen und zu bauen. Hauptsache, gesunde Arbeit an der frischen Luft.

Was ist in deinem Kühlschrank?

Kaltes Curry, Katzenfutter, Salatsoßen und noch mehr Katzenfutter.

»Künstliche Intelligenz muß gar nicht kompliziert sein.«

Nick Goldsworthy über Bullfrog, Shooter und Dungeon Keeper 3.

GameStar Wie bist du an deinen ersten Job in der Spielebranche gekommen?

Nick Goldsworthy Ich habe zufällig jemanden über den Haufen gerannt, der bei Activision arbeitete. Ich kam dann dort als Tester unter. Ein Traum wurde wahr: Man bezahlte mich fürs Spielen.

GameStar Was ist deine persönliche Spieldesign-Philosophie?

Nick Goldsworthy Jedes Spiel sollte zuallererst Spaß machen. Die Künstliche Intelligenz muß gar nicht so kompliziert sein, solange das Programm grafisch Feedback gibt und Situationen auf logische Art so passieren, wie der Spieler es erwartet. Es macht keinen Sinn, hunderte Stunden Programmierarbeit in die Dynamik eines Düsenflugzeugs zu stecken, wenn alles, was der Spieler davon sieht, ein schwarzer Punkt am Horizont ist.

GameStar Was wäre dein absolutes Traumprojekt?

Nick Goldsworthy Ich würde gern mal eine Pause zwischen den ganzen Strategietiteln einlegen und einen richtigen 2D-Shooter machen. Ich liebe die alten Klassiker wie R-Type und Nemesis. Ich find's cool, immer größere Powerups an mein Schiff zu schrauben.

GameStar Die Spiele, an denen du zuletzt gearbeitet hast, waren nur Fortsetzungen. Ist es nicht frustrierend, immer nur die Arbeit anderer fortzuführen?

Nick Goldsworthy Ich liebe halt Fantasy-Spiele und habe deshalb den einen

oder anderen Sciencefiction-Titel abgelehnt. Davon abgesehen, wird Dungeon Keeper 3 mehr als eine Fortsetzung, wir erschaffen etwas so anderes, daß es sich wie ein völlig neues Spiel anfühlen wird. Ich kann noch nicht viel sagen, aber es wird an der Oberfläche spielen – stellt euch auf grünes Gras und Hügel ein.

GameStar Was macht dir an deiner Arbeit am meisten Spaß?

Nick Goldsworthy Am Anfang jedes neuen Designs machen wir ein paar Wochen Brainstorming. Diese Zeit liebe ich besonders; man sieht, wie sich ein Konzept aus dem Nichts zu einem Spiel entwickelt. Ich will als Produzent nicht nur wichtige Telefongespräche führen und Verträge unterzeichnen.

GameStar Bullfrog ist eine englische Firma. Gibt es Unterschiede zwischen britischen und amerikanischen Software-Schmieden?

Nick Goldsworthy Europäische Entwickler sind die besten der Welt!

GameStar Bullfrog gehört Electronic Arts, und EA-Firmen neigen ja dazu, nur noch Fortsetzungen zu veröffentlichen. Was wird das nächste wirklich neue Bullfrog-Spiel sein?

Nick Goldsworthy Serien wie Fifa bringen Geld, damit Firmen wie Bullfrog riskante Konzepte ausprobieren können. Wir arbeiten zur Zeit an drei neuen Spielen, aber die sind noch in einem

Das Wappen der
»Royal Engineers«.



In the Army

In England gibt es keine allgemeine Wehrpflicht, dennoch war Nick Soldat bei den »Royal Engineers«, Abteilung Bombenräumung. Kein Wunder, daß es ihm leicht fiel, sich für Dungeon Keeper 2 neue Fallen auszudenken...



Nick in voller Montur vor etwa sieben Jahren.

sehr frühen Stadium, daher kann ich dazu noch nichts sagen.

GameStar Gibt es noch irgend etwas, was du den deutschen Spielern schon immer mal sagen wolltest?

Nick Goldsworthy Ja. Vorsicht Leute, Mick und Gunnar sind in Wirklichkeit Androiden, denn kein Mensch könnte Spiele so schnell durchspielen, wie sie es tun. Schickt Pakete mit EMP-Bomben an GameStar, ehe sie jeden einzelnen von euch assimilieren. **GUN**