

GameStars

Dave Perry

Der Sonnyboy aus Irland gilt als Spezialist für schräge Spielideen, ungewöhnliche Konzepte und ausgefallene Szenarios.



Alter: 31

Nationalität: *Irisch*

Wohnort: *Santa Monica, Kalifornien*

Beruf: *Spieledesigner, Firmenchef*

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Be innovative*

Historie

Wann	Was gemacht?
bis 1992	ca. 30 Spiele für Spectrum & Amiga
1992	Fängt als Spieledesigner bei Virgin USA an
1992	Alladin
1993	Cool Spot
1993	gründet Shiny
1994	Earthworm Jim
1995	Interplay kauft Shiny
1997	MDK

Die Meilensteine des Dave Perry



Cool Spot: Für Virgin produzierte Perry eines der ersten gelungenen PC-Jump-and-runs um einen agilen Kronkorken.



Earthworm Jim: Die durchgeknallten Abenteuer des Regenwurms Jim gelten noch immer als das beste PC-Springspiel.



MDK: Mit Zielfernrohr und vielen neuen Ideen schoß sich ein Latexmann durch eine völlig schräge Handlung um böse Aliens.



10 Fragen zu Fischfang und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?

Spectral Invaders.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Command & Conquer, Final Fantasy 7 und ein Fischfang-Spiel wie beispielsweise Trophy Bass.

Liebblings-Multiplayer-Spiel

StarCraft.

Du wartest momentan auf...

Trespasser.

Deine beste Entscheidung?

Nach Kalifornien zu ziehen.

Dein schönster Tag war...

der, an dem ich Shiny gegründet habe.

Deine Lieblings-Web-Seite?

www.msn.com

(Konfigurierbare Startseite)

Dein Non-Computer-Hobby:

Hubschrauber-Fliegen und ziemlich viel Sport.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Sandra Bullocks Masseur.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

vergammeltes Essen und Bier.

»Ich finde dieses ewige Abkupfern in der Spiele-Branche sehr enttäuschend«

Dave Perry über neue Ideen, die Vor- und Nachteile von Konsolen, und warum er morgens überhaupt aus dem Bett kommt.

GameStar: Warum bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?

Dave Perry: Was mich morgens aus dem Bett treibt, ist, daß ich etwas produziere, was noch niemand vorher getan hat. Sollte mir mal jemand vorwerfen, mein aktuelles Projekt Messiah sei auch nur ein Quake-Klon – das wäre so ziemlich das Schlimmste.

GameStar: Shiny-Spiele bieten meist neue Ideen. Woher kommen die?

Dave Perry: Das Problem sind nicht die Ideen, davon habe ich zuviele. Das Problem ist die Zeit. Wir schaffen es nicht mal annähernd, alle unterzubringen.

GameStar: Woran merkst du, daß eine neue Idee wirklich gut ist?

Dave Perry: Daß sie vorher noch niemand hatte. Was ich wirklich an der Spiele-Industrie hasse, ist dieses ewige Abkupfern voneinander. Ich finde das sehr enttäuschend.

»Die breite Öffentlichkeit hat keine Ahnung von Technik.«

GameStar: Aus der Branche kam scharfe Kritik, weil du eine der Techniken von Messiah hast patentieren lassen.

Dave Perry: Damit wollten wir nur klar machen, wer diese neue Art der Animation erfunden hat. Das sollte keine lächerliche »bäh, dürft ihr nicht«-Aktion sein. Vielmehr wollen wir sogar, daß andere Teams ähnliche Techniken entwickeln. Ich habe auf der letzten Game Developers Conference ausführlich erklärt, wie es funktioniert.

GameStar: Programmierst du eigentlich noch selbst?

Dave Perry: Das habe ich jahrelang getan. Wirklich gut bin ich in maschinen-nahen Sprachen wie Assembler. Das benutzt aber heute niemand mehr. Ich schaffe es aus Zeitgründen nicht, mich in C einzuarbeiten.

GameStar: Du giltst als erklärter Konsolen-Fan. Warum?

Dave Perry: Viele Leute meinen, daß der PC die Konsolen irgendwann verdrängt. Ich glaube das nicht. Konsolen sind für die Masse. Die Öffentlichkeit hat keine Ahnung von Technik. Die Leute wissen nicht, wieviel RAM ihr Rechner hat oder ob da ein CD- oder DVD-Laufwerk im Gehäuse steckt.

GameStar: Triffst du für ein Konsolen-Spiel andere Design-Entscheidungen als bei einem PC-Titel?

Dave Perry: Beim PC sind gute Grafiken und Artwork etwas wichtiger, weil das Bild schärfer ist. Und der PC ist flexibler. Bei Messiah können wir stellenweise mehr Figuren zeigen. Davon abgesehen, ist für mich der einzige Unterschied der Multiplayer-Modus.

GameStar: Welches ganz besondere Spiel wäre dein Traumprojekt?

Dave Perry: Ich habe seit acht Jahren ein Konzept mit dem Titel Mankind in der Schublade. Das wird ein episches Weltraum-Spiel und gleichzeitig ein Film. Leider brauche ich dafür fast perfekte Spracherkennung. Sobald die verfügbar ist, lege ich los.

PS

Perry privat

Dave dreht auf und zeigt, daß auch Spiele-designer ein Leben jenseits von Source-Code und 3D-Animation kennen.

Dave Perry ist nicht nur begeisterter Hubschrauber-Pilot, er nutzt seine Flugkenntnisse auch in einem seiner nächsten Spiele namens R/C Stunt Copter.



Für Foto-Sessions wirft sich der eingewanderte Kalifornier auch mal in voller Montur in den firmeneigenen Swimmingpool.

Wenn die Zeit es zuläßt, vergnügt Dave sich mit den restlichen Shiny's auf der örtlichen Cart-Bahn.

