

Crave Entertainment

Der amerikanische Videospiel-Publisher wird 1997 von Nima Taghavi und anderen ehemaligen Square-USA-Managern gegründet. Crave unterhält zwei Entwicklungsabteilungen: Craveyard sowie das 1998 erworbene Team Lobotomy, ab Anfang 1999 Büros in Hamburg, Paris und London. Der 1980 gegründete SVG-Vertrieb ist eine Firmenschwester von Crave, die gemeinsame Mutter Crave Entertainment Group (CEG) wird Ende 2005 für 72 Millionen Dollar von der Handleman Company übernommen. Neben Spielen westlicher Teams vermarktet Crave Spiele des japanischen Partners Genki, darunter das Playstation2-Beat'em Up Kengo (2001).

SPIELE (AUSWAHL):

Killer Loop (1999), Ultimate Fighting Championship (UFC, ab 2000), Pinball Hall of Fame: The Gottlieb Collection (2004), Tokyo Extreme Racer Advance (2004)

1997	Tochter (Handleman)
Los Angeles, Kalifornien	USA
www.cravegames.com	

Crawford, Chris



Der amerikanische Computer- und Videospieldesigner und Programmierer spielt als Schüler

Pen-&Paper-Konfliktsimulationen, studiert Physik und lehrt nach seinem M.Sc. von der University of Missouri (1975) u.a. an der University of California. 1979 heuert Crawford bei Atari an, wo er seinen Lehrstoff in zwei Simulationen einbringt. Bekannt wird Crawford durch Eastern Front (1981), das mit Scrolling und Joystick-Steuerung die Hardware-Fähigkeiten des Atari-800-Computers ausnützt und das Strategie-Genre stark beeinflusst.

Crawford wird Leiter der Games Research Group von Atari, für die er 1984 Excalibur entwickelt, eine Mischung aus Strategie- und Abenteuerspiel. Im gleichen Jahr verlegt er mit „The Art of Computer Game Design“ ein Buch über elektronische Spiele, die er in die zwei Gruppen „Skill & Action“ (Combat, Maze, Sports, Race u.a.) sowie „Strategy“ (Adventures, D&D, Wargames, Interpersonal Games u.a.) trennt und nicht als Unterhaltungsmedium, sondern als soziale Aktivität definiert. Crawford unterscheidet das interaktive Medium von der linearen Story und ruft 1987 mit „The Journal of Computer Game Design“ ein Periodikum ins Leben, für das u.a. Rob Fulop, Ken Williams, Kellyn Beck, Dan Bunten, Gordon Walton, Don Daglow und Brenda Laurel schreiben. 1988 lädt Crawford zwei Dutzend Produzenten (darunter Gilman Louie und Brian Moriarty) zum Computer Game Designers Symposium, aus dem sich später die Game Developers Conference (GDC) entwickelt.

Vom Atari-Evangelisten wandelt sich Crawford zum Macintosh-Jünger und nützt das Apple-GUI für seine Forschung an der Mensch-Maschinen-Schnittstelle:

Mit Balance of Power (1985) simuliert er Geopolitik über einer monochromen Weltkarte, in Patton vs. Rommel (1986) das fiktive Zusammentreffen der größten Panzerführer. In Trust and Betrayal (1988) implementiert Crawford einen Icon-gestützten „inversen Parser“ und überfordert sein Publikum: „*Es war das erste Programm, das stark modellierte Charaktere hatte, das erste, in dem emotionale Interaktion im Mittelpunkt stand*“ resümiert

Crawford. „Nur 5000 Stück wurden verkauft, es passte in kein herkömmliches Genre.“

Mit dem makroökonomischen Guns & Butter (1990) und der Umweltsimulation Balance of the Planet (1991) verabschiedet sich

Crawford vom Mainstream. Er sieht die Bedeutung vernetzter Spiele voraus, unterschätzt aber die CD-ROM: „Gegen 1995 (...) wird der Markt entschieden haben, dass CD-Unterhaltung zwar viel Rauch, aber wenig Feuer hat.“ [12]

Crawford unterscheidet zwischen Daten-intensiven und Prozess-intensiven Anwendungen, eine Dualität, die sich in FMV und CD-ROM auf der einen, 3D-Algorithmen und RISC-Prozessoren auf der anderen Seite niederschlägt. Linearer Content (z.B. „Myst“) gegen Echtzeit-berechnete Spiele und interaktive Grafik - die beiden Ansätze finden erst 2000 zueinander, als Crawford Computerspiele zugunsten „Interaktivem Erzählen“ bereits aufgegeben hat. Seine Forschung dokumentiert er durch Vorträge und die Bücher „The Art of Interactivity Design“ (2001), „Chris Crawford on Game Design (2003)“ und „... on Interactive Storytelling“ (2004). 1999 nimmt er an der NASA-Mission zur Beobachtung des Leonid-Meteors teil.

www.erasmatazz.com