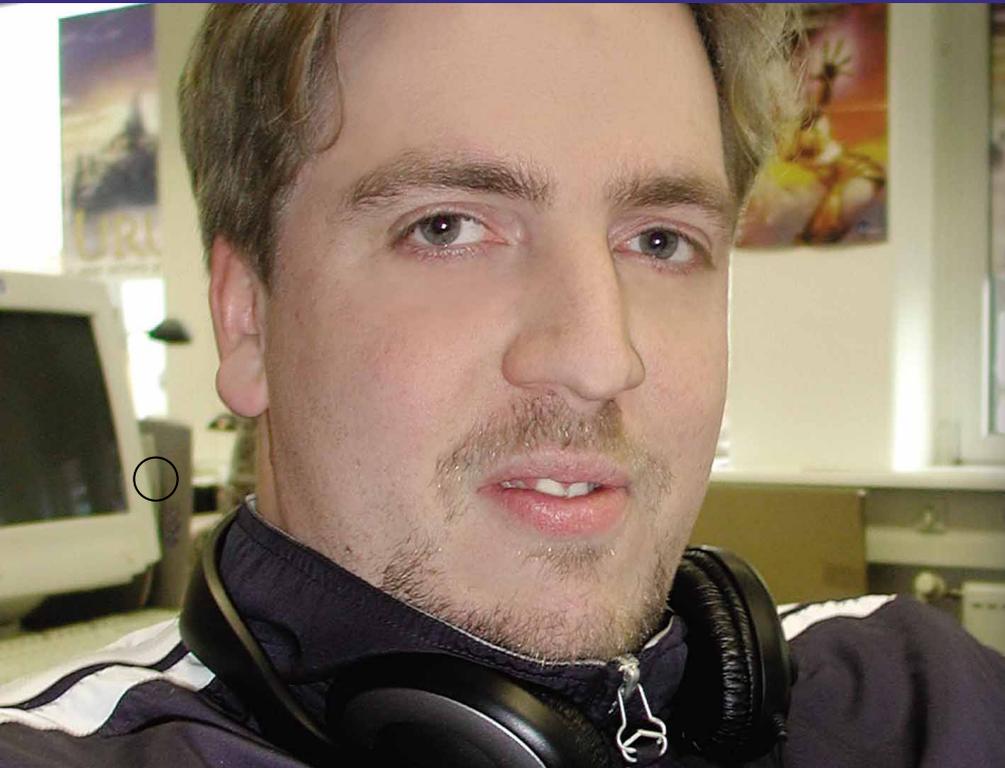


# GameStars



## STECKBRIEF THORSTEN KNOP

ALTER: 33

NATIONALITÄT: Deutscher

WOHNORT: Mühlheim

BERUF: Maler / Anstreicher

AUSBILDUNG: Abitur

MOTTO: Das Gras ist immer grüner  
auf der anderen Seite.

### Siedler aus Leidenschaft

## THORSTEN KNOP

Er verpasste den Siedlern und den Cultures-Wikingern ihren typischen Knuddel-Look. Jetzt hilft Branchen-Veteran Thorsten Knop Blue Byte, für Siedler 5 eine moderne, detaillierte 3D-Grafik zu schaffen.

### HISTORIE

|      |                                      |
|------|--------------------------------------|
| 1990 | TwinWorld                            |
| 1991 | Battle Isle                          |
| 1993 | Battle Isle 2                        |
| 1995 | Battle Isle 3: Shadow of the Emperor |
| 1996 | Siedler 2                            |
| 1997 | Extreme Assault                      |
| 1997 | Incubation                           |
| 1997 | Schleichfahrt                        |
| 1999 | Catan - die erste Insel              |
| 2000 | Cultures                             |
| 2001 | Zanzarah: The Hidden Portal          |
| 2001 | Cultures 2                           |

### Die Meilensteine des Thorsten Knop



#### Battle Isle

Das Rundentaktik-Spiel erfreute sich großer Beliebtheit, weil zwei Spieler auf 16 Maps am gleichen PC gegeneinander zocken konnten.



#### Siedler 2

Der zweite Teil gilt als bester der Aufbau-Serie, da sich Wirtschaftskreisläufe logisch und einfach perfektionieren ließen – suchterregend gut!



#### Cultures

Die Abenteurer der wuseligen Wikinger brachten mit Erfahrungspunkte-System und abwechslungsreichen Szenarios frischen Wind ins Aufbau-Genre.



## 13 FRAGEN ZU SERIEN UND THAI-G3

1. **Dein erstes PC-Spiel?**  
Kings Quest (keine Ahnung, welcher Teil)
2. **Drei Spiele für die einsame Insel?**  
Project Gotham Racing 2, Dungeon Master, Age of Empires 2
3. **Dein Multiplayer-Favorit?**  
Momentan Projekt Gotham Racing 2 (Xbox), aber das wechselt öfters.
4. **Auf welches Spiel wartest du?**  
Die Zeiten, in denen ich auf Spiele wirklich gewartet habe, sind eigentlich vorbei.
5. **Deine Lieblingsmusik?**  
Ich höre alles! Fast alles...
6. **Dein Liebessessen?**  
G3 (beim Thai)
7. **Dein Lieblingsbuch?**  
Basic Cooking
8. **Deine Lieblings-Website?**  
www.eff-kult.de
9. **Dein Lieblingsfilm?**  
Nausicaä of the Valley of the Wind
10. **Deine Lieblings-Fernsehserie?**  
Ich halte mich von Serien fern.
11. **Die beste Entscheidung deines Lebens?**  
Nicht zu studieren.
12. **Dein Non-Computer-Traumjob?**  
Motorrad-Tester, Angel-Guide
13. **Was war deine bisher größte Enttäuschung bei Spielen?**  
Das Half-Life-Update 1.009

## »Die Grafik war bei Siedler 2 deswegen so knuddelig, weil es nicht anders ging.«

Thorsten Knop über Erfolgsrezepte deutscher Spiele im Ausland, Knuddelgrafik und das Verschmelzen von Genres.

**GameStar** Thorsten, wie bist du in die Spielebranche gekommen?

**THORSTEN KNOP** Wir wollten zu viert in unserem lokalen Software-Laden einen Assembler für den Amiga kaufen. Der Inhaber hatte zwar keinen Assembler im Angebot, aber er kannte die beiden Jungs von Blue Byte (die sich damals noch anders nannten, ich verrate aber nicht, wie!). Fazit: Wir haben parallel zum Abitur unser erstes Spiel für Blue Byte gemacht, das dann von Ubi Soft vertrieben wurde – der Kreis schließt sich also.

**GameStar** Was könnte man tun, damit deutsche Spiele wie Siedler 5 im Ausland in Zukunft mehr Erfolg haben?

**THORSTEN KNOP** Man kann nicht das perfekte Spiel für jeden Markt machen – dazu gibt es einfach zu viele kulturelle Unterschiede. Man kann aber bestimmte, allgemein gültige Regeln beachten, die insbesondere die Benutzbarkeit der Steuerung und die einfache Zugänglichkeit des Spiels betreffen. Viele deutsche Spiele haben da in der Vergangenheit viel verschenkt. Zusätzlich muss auch der Publisher hinter dem Spiel stehen und genügend Marketingmacht haben, um es in den Märkten gut zu platzieren.

**GameStar** Was ist deiner Erfahrung und Einschätzung nach das größte Problem der deutschen Spiele-Industrie?

**THORSTEN KNOP** Traditionell konzentrieren sich die meisten deutschen Entwickler sehr stark auf PC-Spiele und sind dadurch sehr abhängig vom derzeit nicht grade florierenden PC-Markt. Die Kosten für die Entwicklung sind in den letzten Jahren explodiert, während die durchschnittlichen Verkaufszahlen

vor allem durch Raubkopien und illegale Downloads sinken. Diese gegensätzliche Entwicklung lässt sich kaum durch die Erlöse auf einer einzelnen Plattform abfangen.

**GameStar** Du hast ja den knuddeligen Grafik-Stil der Siedler-Reihe und von Cultures mitgeprägt. Warum wird der Grafikstil bei Siedler 5 realistischer sein?

**THORSTEN KNOP** Die Grafik war bei Siedler 2 auch deswegen so knuddelig, weil es damals technisch nicht anders ging. Eine Siedlerfigur war gerade mal 24 mal 24 Pixel groß – darin lässt sich nur schwer etwas Realistisches darstellen. Die Technik hat also quasi den Stil vorgegeben. Heute sieht das ganz anders aus, sogar in Echtzeit-3D: Wir können ganz nah heranzoomen und die Siedler selbst und all ihre Animationen detailliert darstellen. Die 2D-Grafik ließ sich zwar auch begrenzt heranzoomen, allerdings wurde es dann schnell sehr pixelig.

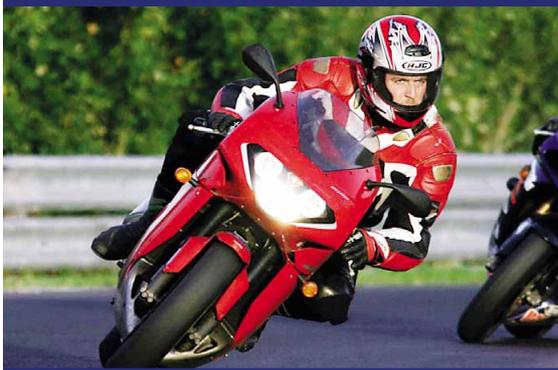
**GameStar** Wird der Trend, Genres zu verschmelzen (z.B. Rollenspiel und Strategie wie in Spellforce), die steigenden Ansprüche der Spieler befriedigen?

Oder ist das nur die Hoffnung, eine möglichst breite Zielgruppe zu erreichen?

**THORSTEN KNOP** Ich würde nicht sagen, dass blindes Verschmelzen von Elementen automatisch Zielgruppen vereint. Möglicherweise erreicht man dadurch ja sogar nur die (deutlich kleinere) Schnittmenge. Aber sinnvolles Anreichern mit neuen Ideen beziehungsweise Elementen aus anderen Bereichen sehe ich durchaus positiv. Es gibt ja keine DIN-Norm für die Einsortierung von Spielen in einzelne Kategorien.

**»Erst mal wird zu Ende gesiedelt!«**

### THORSTEN UND SEINE APRILIA



»Mein größtes Hobby ist meine Leidenschaft für schnelle (rote, italienische) Motorräder, und deren halbwegs zügiger Vorwärtsschub. Nicht, dass ich darin besonders gut (sprich: schnell) wäre, aber ich versuche, den Cracks nicht allzu sehr im Weg zu stehen. Wem also mal eine rote Aprilia RSV Mille mit Mülheimer Kennzeichen über den Weg fährt: Nehmt bitte Rücksicht!«

**GameStar** Was ist das Absurdeste, das dir während Deiner Karriere in der Spielebranche passiert ist?

**THORSTEN KNOP** Der Kontrolleur auf der E3 vor vielen Jahren, der fragte, ob unser Outfit ein Marketing-Gag sei. Na gut, wir hatten ein rotes, ein oranges, ein grünes und ein blaues Sakko an. Für Amerika, wo man die Wahl zwischen Grau und Grau hat, eine etwas gewagte Kombi, gebe ich zu.

**GameStar** Verrate unseren Lesern: Was planst Du für die Zukunft bei Blue Byte?

**THORSTEN KNOP** Von mir nur soviel – erst mal wird zu Ende gesiedelt!

