

GameStars

Erik Simon

Urgestein der Spielebranche: Der Entwicklungsleiter von Jowood und ehemalige Blue-Byte'ler war an einigen der besten deutschen Computerspiele beteiligt.



Alter: 37

Nationalität: Deutscher

Wohnort: Aigen-Voglhub, Österreich

Beruf: Entwicklungsleiter

Ausbildung: Radio- und Fernsehtechniker

Motto: Erfahrung ist gut, Dazulernen ist besser.

Historie

Wann	Was gemacht?
1990	Dragonflight
1990	Wings of Death
1992	Amberstar
1992	Trex Warrior
1993	Ambermoon
1994	Lionheart
1995	Wechsel zu Blue Byte
1996	Albion
1997	Extreme Assault
1998	Die Siedler 3
2001	Wechsel zu Jowood als Entwicklungsleiter

Die Meilensteine des Erik Simon



Dragonflight: Erik Simons erstes Projekt überhaupt war dieses Rollenspiel mit 2D-Umklappgrafik für Amiga und Atari ST.



Albion: Das von Kritikern und Fans hoch gelobte Rollenspiel erschien bei Blue Byte, war kommerziell jedoch ein völliger Misserfolg.



Die Siedler 3: Bei dem wuseligen Aufbauspiel-Verkaufsschlager war Erik Simon für die Entwicklungs- und Projektleitung zuständig.



12 Fragen zum Kühlschrank.

Dein erstes Computerspiel?

Ein Space-Invaders-Klon auf dem PET 2001, 1979.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Archon, Ultima 6, Half-Life.

Du wartest momentan auf?

Dungeon Siege.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Ultima 9: großartige Ansätze, aber keine Vielfalt an Lösungswegen.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Alles mit Coop-Modus.

Deine beste Entscheidung?

Das Studium zu schmeißen und in die Spielebranche zu gehen.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Cowboy Bebop.

Deine Lieblings-Web-Seite?

www.memepool.com.

Dein Lieblings-Buch?

Software Project Survival Guide von Steve McConnell.

Dein Non-Computer-Hobby?

Malen, Motorräder, Kochen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Leuchtturmwächter mit T3-Breitband-Internet.

Bei dir im Kühlschrank liegen....

Taco-Sauce Extra Hot und Häagen-Dasz-Eiscreme.

»Ich habe bis zur Erschöpfung gezockt.«

Erik Simon über erste Daddel-Erfahrungen, den Umfang aktueller Titel und die Strategie, wie Spiele generell noch besser werden können.

GameStar Wie bist du eigentlich zu deinem Job in der Spielebranche gekommen?

Erik Simon Ich habe schon 1979 auf einem Commodore PET 2001 herumgehackt. Zwei Jahre später bin ich zum ersten Mal mit einem Atari XL und Star Raiders in Kontakt gekommen: Da war es um mich geschehen. Gezockt bis zur körperlichen Erschöpfung habe ich auf dem C-64. Erste kreative Erfolgserlebnisse stellten sich dann mit dem Atari ST ein, wo ich und meine Kumpels in der Demo-Szene aktiv waren. Später setzten ich und Udo Fischer, ein weiterer Thalion-Mitbegründer, uns in den Kopf, nebenberuflich ein Rollenspiel zu programmieren. Ich musste mich deshalb entscheiden, ob ich mich weiter in der Fachhochschule von meinen Mathematik-Dozenten quälen lassen sollte oder nicht doch lieber was Gescheites mache: nämlich Spiele. Da gab's nicht viel zu überlegen.

GameStar Du bist einer der erfahrensten deutschen Entwickler. Was hat sich geändert, seit du in der Branche bist?

Erik Simon Der schiere Umfang der Spiele ist, ohne dass die meisten Entwickler das zunächst selbst so richtig realisiert haben, in unglaublichem Maße gestiegen. Auch wenn heute noch viele Gurken auf den Markt kommen, muss man sich manchmal vor Augen halten, dass der Durchschnitt um Welten besser ist als vor zehn Jahren.

GameStar Was sollte sich deiner Meinung nach in der Branche ändern, damit die Leute noch bessere Spiele bekommen?

Erik Simon Spieleentwickler sind oft Autodidakten, die in erstaunlichem Maße in der

Lage sind, Neues dazuzulernen. Ich habe bloß manchmal das Gefühl, dass die Kurve der Anforderungen an einen Top-Hit schneller steigt, als wir aus eigener Kraft dazulernen können. Das führt dann oft zu Zeitmangel am Ende eines aufwändigen Spieles, das mit genügend Feinschliff noch viel besser würde. Mein Lösungsansatz sind vernünftige und praxiserprobte Weiterbildungsmaßnahmen im Projektmanagementbereich, aber auch für Grafik und Programmierung. Wenn wir Entwickler unsere Projekte reibungsloser im Griff haben, ist mehr Zeit da, um im Endspurt noch in den Spielspaß zu investieren.

GameStar Würde es dich reizen, mal bei einer richtig großen US-Firma zu arbeiten?

Erik Simon Zeitlich begrenzt ja, weil es da vielleicht einiges in Sachen Projektabläufe zu lernen gäbe. Doch so gerne ich die USA besuche, leben möchte ich lieber hier. Ich habe die Vielfalt Europas einfach gern.

GameStar Als Entwicklungsleiter bei Jo-wood entscheidest du mit, welche Spiele entwickelt werden. Woran erkennst du einen potenziellen Hit?

Erik Simon Es gibt einige Anhaltspunkte im Bereich Technologie und Grafik, die ich in Form einer Checkliste niederschreiben könnte. Wenn diese Hürde genommen ist – was rund 90 Prozent der Spielbewerbungen nicht schaffen –, ist der Rest Instinkt. Ich bilde mir nicht ein, dass der untrüglich ist. Entscheidungen, welches Spiel wir entwickeln oder vertreiben, fällt bei uns auch kein Einzelner, sondern ein Gremium von Entwicklern, Marketing- und Vertriebsleuten. **PS**

Da kocht Erik

In seiner Freizeit steht **Erik Simon** leidenschaftlich gerne am Herd. In GameStar verrät der Hobby-Koch exklusiv eines seiner Lieblings-Rezepte: leckere **Zwiebelkuchen**. Achtung: Nach dessen Genuss müssen Sie möglicherweise allein vor dem Monitor sitzen.

Zutaten:

Teig: 500 g Mehl, 20 g Hefe, ca. 100 g Olivenöl, 1/4 l Wasser, 1 TL Salz, 1 Ei, 1 Prise Muskat.

Teig gründlich kneten. Wasser langsam dosieren, damit der Teig nicht zu trocken oder nass wird. Gehen lassen, vor dem Ausrollen nicht (!) noch einmal durchkneten.

Belag: 1,2 kg Zwiebeln, 100 g Margarine, ca. 200 g geräucherter Speck, 400 g Crème Fraiche, 4 bis 5 Eier, 75 g Mehl, ca. 100 g geriebener Gouda, Salz, schwarzer Pfeffer.

Zubereitung:

Die Zwiebeln in Würfel schneiden, mit der Margarine glasig dünsten und kalt stellen. Es ist sehr wichtig, dass die Zwiebeln gut abkühlen, bevor die anderen Zutaten und damit auch das Mehl hineingegeben werden! Speck würfeln und in der Pfanne kross braten. Abgekühlte Zwiebeln erst mit dem Mehl, dann mit den Eiern und schließlich mit der Crème Fraiche vermengen. Speck hinzugeben. Zuletzt kräftig mit Salz und ein wenig Pfeffer würzen. Backblech einfetten und Hefeteig gleichmäßig darauf verteilen. Möglichst einen hohen Rand bauen, damit nichts hinunterläuft. Belag auf dem Teig verteilen und den geriebenen Käse draufstreuen. Im vorgeheizten Backofen bei 200 Grad etwa 15 bis 20 Minuten backen.

Guten Appetit!

