

GameStars

Simon Bradbury

Der Spezialist für historische Strategiespiele schuf sowohl Lords of the Realm als auch Caesar und arbeitet zur Zeit an der Burgenbau-Simulation Stronghold.



Alter: 38

Nationalität: Engländer

Wohnort: London

Beruf: Programmierer/
Designer

Ausbildung: Universität

Motto: Das Leben hat
kein Motto

Historie

Wann	Was gemacht?
1984	Elf
1988	Wechsel zu Impressions
1991	Merchant Colony
1993	Caesar
1994	Lords of the Realm
1995	Caesar 2
1996	Lords of the Realm 2
1998	Caesar 3
1999	Gründet Firefly Studios

Die Meilensteine des Simon Bradbury



Caesar 2: Der zweite Teil der Römer-Strategie läutete den großen Erfolg von Impressions' Städtebau-Serie (Pharao, Zeus) ein.



Lords of the Realm 2: Schon Jahre vor Stronghold stellte der Mix aus Strategie und Taktik knackige Belagerungsschlachten in den Mittelpunkt.

Aktuelles Projekt



Stronghold: Mit einer komplexen Mischung aus Siedler 4 und Age of Empires 2 will Simon Bradbury die PC-Mauern zum Wackeln bringen.



13 Fragen zu Punkmusik und Gemüse

Drei Spiele für die einsame Insel?

Risiko, Command & Conquer 1. Sicherheitshalber lasse ich noch Platz für ein bisher noch nicht programmiertes Spiel.

Du wartest im Moment auf?

WarCraft 3.

Das enttäuschendste Spiel?

Command & Conquer 2, Age of Empires 2.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

Command & Conquer 1.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Unterwasser-Forscher.

Dein Lieblingsessen?

Italienisch.

Deine Lieblingsband?

The Clash.

Dein Lieblingsfilm?

»Der Himmel über Berlin«, chinesische Filme und gutes Science-fiction-Kino.

Deine beste Entscheidung?

Niemals Zucker in den Tee zu geben.

Dein Lieblingsbuch?

»Das Parfüm« von Patrick Süskind.

Dein Non-Computer-Hobby?

Meine Tochter.

Bei dir im Kühlschrank liegt?

Bier und Broccoli.

Der beste Tag in deinem Leben?

Meine Geburt.

»Zu viele Spiele mit Potenzial werden ruiniert, weil sie zu früh erscheinen.«

Simon Bradbury über Risiko, Selbstständigkeit und den Druck in der Spielebranche.

GameStar Wenn du unendlich viel Geld und Ressourcen hättest, welches Spiel würdest du dann programmieren?

Simon Bradbury Eine Massively-Multiplayer-Variante von Risiko. Ich würde die Welt in 100.000 Sektoren aufteilen. 10.000 Spieler hätten jeden Tag – sagen wir – 15 Minuten Zeit, um Befehle auszuführen. Die Ergebnisse ihrer strategischen Entscheidungen können sie sich allerdings jederzeit anschauen. Eine Partie müsste mindestens einen Monat dauern, wenn nicht sogar ein Jahr.

GameStar Wie bist du in die Spiele-Industrie gekommen?

Simon Bradbury Vor 20 Jahren war ich Mitglied einer erfolglosen Punk-Band. In meiner Freizeit (also eigentlich fast immer) spielte ich mit einfachen Animations-Programmen herum. Aber irgendwann hatte ich dann die Nase gestrichen voll vom Armsein. Also entwarf ich mein erstes Computerspiel (Elf) und verscherbelte es für gerademal 2.000 Pfund an einen kleinen Publisher.

GameStar Was magst du an deinem Job als Spieledesigner am meisten?

Simon Bradbury Die gnadenlose Plackerei! Scherz beiseite, hauptsächlich die Freiheit und die Abwechslung. Zum Beispiel habe ich mich bei Impressions nur mit Design und Programmierung beschäftigt. Bei Firefly stecke ich meine Nase jetzt auch ein wenig in die künstlerische Gestaltung, jedenfalls solange unser Art Director mich lässt. Außerdem fasziniert es mich, kleinen Computer-Männchen das Laufen beizubringen, das wird sich nie ändern.

GameStar Woher nimmst du eigentlich die Ideen für ein neues Spiel?

Simon Bradbury Dafür ist in der Regel ausschließlich mein Kopf zuständig. Ideen sind an und für sich auch nie das Problem. Normalerweise entscheiden wir über ein neues Spiel anhand von zwei Kriterien. Erstens: Können wir unsere Mieten damit bezahlen? Bei Stronghold dachten wir daran, dass derzeit keine Burgen-Simulation auf dem Markt ist – das mussten wir ändern. Zweitens: Wollen wir es überhaupt machen? Ich glaube nicht, dass es Sinn macht, zwei Jahre lang an etwas zu arbeiten, von dem du nicht leidenschaftlich überzeugt bist.

GameStar Warum hast du Impressions verlassen, um mit Firefly deine eigene Firma zu gründen?

Simon Bradbury Ich wollte mehr Kontrolle über mein Schicksal. Bei Firefly treffe ich selbst alle Design-Entscheidungen. Dabei hilft uns die großartige Zusammenarbeit mit unserem Publisher God, der sich nicht einmischt und uns unser eigenes Ding machen lässt. Früher habe ich für Impressions gearbeitet, heute arbeite ich ausschließlich für mich selbst.

GameStar Du bist ein Spezialist für historische Strategiespiele. Warum bevorzugst du dieses Szenario gegenüber Fantasy oder Science-fiction?

Simon Bradbury Ich liebe Geschichte und mag es, sie zum Leben zu erwecken. Ich habe nichts gegen Fantasy oder Science-fiction, aber der Computerspiele-Markt wird geradezu davon überflutet. Außerdem habe ich schon bei Impressions aus-

nahmslos an historischen Spielen gearbeitet. Da macht es durchaus Sinn, meine dort gesammelten Erfahrung auch bei Firefly anzuwenden und mit Stronghold weiterzuentwickeln.

GameStar Was würdest du gern an der Spiele-Industrie ändern?

Simon Bradbury Der allgegenwärtige Druck bei der Entwicklung eines Programms ist zu groß. Zu viele Spiele mit Potential werden ruiniert, weil sie zu früh erscheinen. Das Projekt muss pünktlich fertig sein, wenn man in dem Geschäft konkurrenzfähig sein will. Wenn man dann ein richtig gutes ausgefeiltes Produkt herausbringen will, muss man gerade in der Endphase über einen langen Zeitraum unglaublich hart arbeiten. HK

Simons Design-Philosophie

»Am Anfang eines guten Computerspiels stehen immer ein starkes Konzept und ein paar solide Grundideen für seine Umsetzung. Dieses »Grundskelett« wird im Verlauf der Entwicklung von immer mehr Details ausgefüllt. Du siehst erst beim Programmieren, was funktioniert und was du ändern kannst, um dein Spiel zugänglicher, spaßiger und einfach besser zu machen. Verliere aber nie dein Grundkonzept und die einfachen Ziele, die du zu Beginn festgelegt hast, aus dem Auge. Nur dann kannst du dir den Luxus erlauben, mit der Spielmechanik zu experimentieren und trotzdem die Deadline einzuhalten.«

