

GameStars

Alexander Jorias

Atari VCS, C 64, Amiga 1000 und PC sind nur einige Stationen des Vaters von Schleichfahrt. Im Herbst soll sein neuer Titel Aquanox erscheinen.



Alter: 32

Nationalität: Deutscher

Wohnort:

Einhausen bei Mannheim

Beruf: Geschäftsführer von Massive Development

Ausbildung:

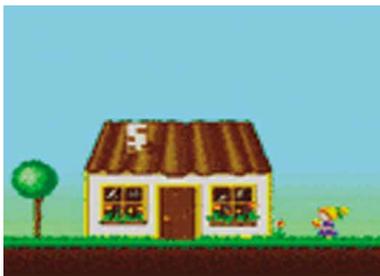
Informatik-Studium

Motto: Keep it strictly simple

Historie

Wann	Was gemacht?
1988	Spinworld
1989	Zzep
1989	Crazy Sue
1991	Crazy Sue 2
1994	Die Siedler (PC-Konvertierung vom Amiga)
1994	Gründung von Massive
1996	Schleichfahrt

Die Meilensteine des Alexander Jorias



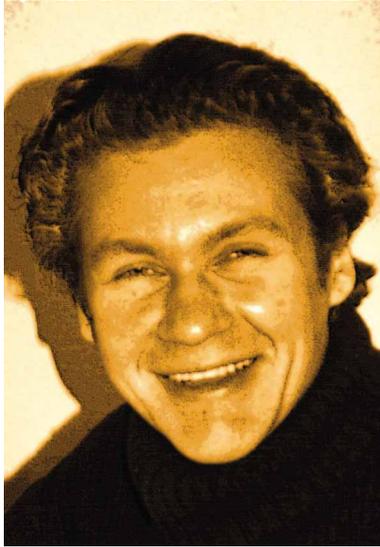
Crazy Sue: Alexanders Jump-and-run mit Blondschofp Sue erschien 1989 auf dem Amiga, die Fortsetzung zwei Jahre später.



Die Siedler: Blue Byte veröffentlichte das Aufbauspiel 1994 zuerst auf dem Amiga – Alexander Jorias konvertierte es auf den PC.



Schleichfahrt: Die rasante Simulation mit futuristischen U-Booten hatte seinerzeit eine erstklassige 3D-Engine – hier die 3Dfx-Version.



14 Fragen zu Pasta, Pesto, Parmesan

Was war dein erstes PC-Spiel?

Xenon.

Welche drei Spiele würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?

Speedball, StarCraft, Quake 3.

Worauf wartest du momentan?

Doom 3.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Ich hab' den Namen verdrängt.

Deine Lieblingsband?

Faithless.

Dein Lieblingessen?

Pasta in allen Variationen.

Dein Lieblingsbuch?

Der Herr der Ringe.

Deine Lieblingswebsite?

www.zyn.de.

Dein Lieblingsfilm?

Pulp Fiction.

Deine liebste TV-Serie?

Raumschiff Enterprise.

Deine beste Entscheidung?

Der Branche treu zu bleiben.

Der beste Tag in deinem Leben?

Verrate ich nicht.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Heiler – und zwar ein richtiger!

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Käse-Tortellini, Pesto und Parmesan.

»Ein Holo-Deck wäre eine coole Sache.«

Alexander Jorjas über die unerbittliche Branche und das Ende der Simulationen.

GameStar Wie bist du in die Spiele-Industrie eingestiegen?

Alexander Jorjas Für mein erstes Spiel Spinworld habe ich mich, bewaffnet mit einem fehlerhaften Hardware-Referenz-Manual und einer Liste von Maschinensprache-Befehlen, in die Programmierung eingearbeitet.

Und das Uridium-ähnliche Programm gleich über Magic Bytes verkauft. Das war's – wer einmal damit anfängt, den lässt es nicht mehr los.

GameStar Fast fünf Jahre liegen zwischen Schleich-

fahrt und Aquanox – was hat sich seitdem aus deiner Sicht in der Branche geändert?

Alexander Jorjas Die Branche ist größer, kommerzieller, unübersichtlicher, unabsehbarer und unerbittlicher geworden. Kurz gesagt: interessanter und herausfordernder. Es kommen immer mehr Personen mit immer fokussierterem Interessen- und Wissensgebiet in die Firmen. Das ist gut und schlecht zugleich. Mir graut vor dem Tag, an dem sich der auf Schuss-Animationen spezialisierte Grafiker zum Mausabfragen-Designer gesellt. Mehr Gefühl für Spiele und interdisziplinäres Wissen ist wünschenswert. Gut möglich, dass letzteres nur noch wenige durch explizites Erlernen haben.

GameStar Aquanox ist im Vergleich zu Schleichfahrt sehr actionbetont. Ist das Simulations-Genre mittlerweile tot?

Alexander Jorjas Reine Simulationen haben momentan einen verschwindend geringen Marktanteil. So gesehen ist dieses

Genre wirklich tot. Es ist nicht nur der Zeitgeist, wegen dem Spiele einfacher werden. Der Konsolenmarkt winkt mit teilweise enormen Absatzmengen für einen Hittitel, und Konsolenspieler stellen zu Recht besondere Anforderungen an ein Spiel. Da Publisher und Entwickler ge-

zwungen sind, die immer teurer werdenden Produktionen zu refinanzieren, gibt es ihrerseits als Reaktion eine Spezialisierung auf bestimmte Genres.

GameStar Was ist nötig, damit deutsche Spiele im

Ausland mehr Erfolg haben?

Alexander Jorjas Die Qualität muss hoch sein: Ein gutes Spiel ist ein gutes Spiel. Der Inhalt muss in den verschiedenen Territorien verstanden werden. Ist die Transferleistung, also der Zugang zu Figuren und der Handlung, zu hoch, bekommt der Titel Probleme. Was in Deutschland gut läuft, muss nicht unbedingt gut in den USA laufen, das weiß jeder. Aber umgekehrt ist es genauso, ein Deer Hunter interessiert in Deutschland niemanden. Oft scheitert es an der Distribution; der amerikanische Markt ist ein sehr schwieriges Territorium. Erfolgreiche Titel kommen typischerweise von Studios, die entweder viele Spiele in der steinigen Branche nachweisen können. Oder es geschafft haben, ein Team mit genügend erfahrenen Leuten auszustatten.

GameStar Was wäre dein Traumprojekt?

Alexander Jorjas Ein Holo-Deck wäre eine coole Sache, allerdings geht das auch ein

bisschen in die Hardware-Richtung. Obwohl, so ein Matrix-Hirnstecker würde es wahrscheinlich auch tun.

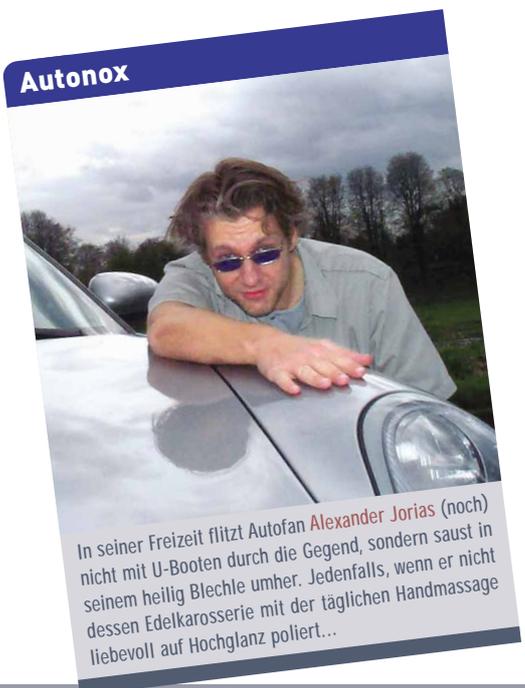
GameStar Wie sieht der Spiele-Markt in fünf Jahren aus?

Alexander Jorjas Wir werden uns in sehr real wirkenden, photorealistischen Umgebungen bewegen. Es wird interessante Online-Welten geben, in denen wir mit sehr vielen Spielern interagieren. Zwischenzeitlich gibt's eine Renaissance von Spiel-Inhalten der Achtzigerjahre, die man auf Handys und in Webbrowsern spielt. Dieses Mobile Gaming dürfte eine noch größere Rolle spielen als heute.

GameStar Was würdest du in der Branche am liebsten verändern?

Alexander Jorjas Es sollte weniger und dafür bessere Produkte geben. Die Flut an Veröffentlichungen ist immens. **MD**

»Mir graut vor dem Tag, an dem sich der auf Schuss-Animationen spezialisierte Grafiker zum Mausabfragen-Designer gesellt.«



In seiner Freizeit flitzt Autofan Alexander Jorjas (noch) nicht mit U-Booten durch die Gegend, sondern saust in seinem heilig Blechle umher. Jedenfalls, wenn er nicht dessen Edelkarosserie mit der täglichen Handmassage liebevoll auf Hochglanz poliert...