

# GameStars



## STECKBRIEF ANDREAS SUIKA

ALTER: 28

NATIONALITÄT: Deutsch

WOHNORT: Mülheim an der Ruhr

BERUF: Chef-Designer

AUSBILDUNG: Studium Maschinenbau  
und Sicherheitstechnik

MOTTO: Lerne die Regeln, damit Du weißt,  
wie Du sie in der richtigen Art und  
Weise brechen kannst. (Dalai Lama)

### Meister der Siedler

## ANDREAS SUIKA

Er ist der Hauptverantwortliche für das Design von Siedler 5 und will neben schicken Grafiken und ausgeklügeltem Militärsystem diesen Teil der Reihe für Einsteiger zugänglicher machen.

### HISTORIE

2000	Battle Isle 4: Der Andosia-Konflikt
2001	Siedler 4
bis 2003	Siedler 4-Addons: Mission-CD, Trojaner-Addon, Die Neue Welt
seit 2001	Siedler 5

### Die Meilensteine des Andreas Suika



#### Siedler 4

Das Spiel bekam gegenüber dem Vorgänger drei neue Völker und eine Zoomfunktion spendiert. Das alte Spielprinzip blieb erhalten.



#### Siedler-4-Addons

Bei der Mission-CD legten die Entwickler dem Spiel einen mächtigen Editor und Zufallskarten bei. So war langfristiger Spaß garantiert.



#### Siedler 5

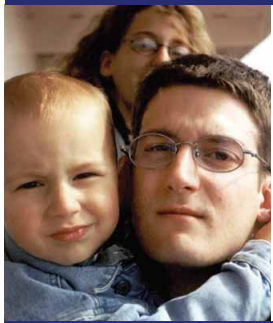
Erstmals tüfteln Sie in einem Siedler-Spiel in aufwändiger 3D-Grafik. Das Spiel ist fast fertig und soll laut Blue Byte im Winter 2004 erscheinen.



## 13 FRAGEN ZU TOLKIEN UND JOGHURT

1. Dein erstes PC-Spiel?  
Elite für den C64
2. Drei Spiele für die einsame Insel?  
Civilization 2, Dance Revolution (Dreamcast), Harvest Moon (GBA)
3. Dein Multiplayer-Favorit?  
WarCraft 3 und Enemy Territory
4. Auf welches Spiel wartest du?  
World of WarCraft, Schlacht um Mitteleuropa, Monkey Island 5-7
5. Deine Lieblingsband?  
Norah Jones, Sting, Dire Straits und Tracy Chapman
6. Dein Lieblingsessen:  
Italienische Küche und alles, was frisch ist
7. Dein Lieblingsbuch?  
Bücher von Dan Brown und Tolkiens »Herr der Ringe«
8. Deine Lieblings-Website?  
www.cnn.de, www.gamespot.com
9. Dein Lieblingsfilm?  
Star Wars 4 bis 6, Herr der Ringe, Aus der Mitte entspringt ein Fluss, Forrest Gump
10. Deine Lieblings-Fernsehserie?  
Friends, Mash und Futurama
12. Hast du ein Nicht-Computer-Hobby?  
Brett- und Kartenspiele, Lesen, Freeclimbing
13. Dein Non-Computer-Traumjob?  
Feuerwehrmann oder Archäologe

### DESIGNER UND VATER



Auch in seiner Freizeit beschäftigt sich Andreas Suika mit kleinen knuffigen Wesen. In diesem Fall jedoch handelt es sich um seine beiden Kinder Hanne (4) und Torben (8, hier nicht im Bild), die nur sehr selten von seiner Seite weichen und den Papa richtig auf Trapp halten. Die Frau im Hintergrund ist Andreas' bessere Hälfte Miriam.

## »Ich finde es immer schade, wenn Spiele gar keine neuen, eigenen Ideen liefern.«

Andreas Suika über engstirnige deutsche Entwickler, lustige Bugs in Siedler 4 und gute Strategiespielklone.

**GameStar** Du bist seit Jahren bei Blue Byte. Wird das nicht langweilig?

**ANDREAS SUIKA** Auf keinen Fall! Ich habe angefangen, als Blue Byte noch ein eigenständiger Entwickler und Publisher war. Nach dem Kauf durch Ubisoft brachen für uns alle sehr spannende Zeiten an! In den letzten Jahren habe ich unendlich viel dazu gelernt. Es gab und gibt weiterhin so viele neue Möglichkeiten für uns bei Blue Byte, dass es gar nicht langweilig werden kann.

**GameStar** Wie können deutsche Spiele im Ausland mehr Erfolg haben?

**ANDREAS SUIKA** Die Deutschen reglementieren ihre Spiele wie die DIN-Normen. Komplizierte und versteckte Regeln zerstören aber den Spielspaß. Deutsches Kleinbürgertum hat in Computerspielen nichts zu suchen! Des Weiteren gibt es fast nur Quereinsteiger in der deutschen Branche. Am besten wären international vergleichbare Ausbildungsgänge, mit denen beispielsweise ein Game-Designer oder Producer fundierte Kenntnisse nachweisen könnten.

**GameStar** Was war denn der größte Bug, den Du jemals übersehen hast?

**ANDREAS SUIKA**

Das Animationssystem bei Siedler 4 war während der Entwicklung einmal defekt. So haben zum Beispiel alle Träger beim Laufen die Animation des Holzfällers abgespielt – eben Bäume fällen. Wenn sich nun mehrere Träger auf einem kleinen Feld getroffen haben, sah es aus wie ein riesiges Massaker, bei dem sich alle mit der Axt töten wollten. Das war schon sehr komisch.

**GameStar** Was wäre Dein absolutes Traumprojekt, wenn Du genug Zeit und Ressourcen hättest?

**ANDREAS SUIKA** Persönlich würde ich gerne einmal mit Will Wright, Shigeru Miyamoto, Warren Spector oder Peter Molyneux zusammenarbeiten. In dieser Reihenfolge.

**GameStar** Was hältst Du von den Klonen der Original-Siedler, also Knights and Merchants, Völker usw.

**ANDREAS SUIKA** Viele haben das Siedler-/Aufbaugenre nach vorne gebracht und neue Richtungen eingeschlagen. Knights and Merchants habe ich zum Beispiel sehr viel mit meinem Vater gespielt. Ich finde es

immer schade, wenn Spiele gar keine neuen oder eigenen Ideen liefern, denn auch mit Detailänderungen kann man oft schon bessere Ergebnisse erzielen.

**GameStar** Was glaubst du, warum die Siedler-Serie so erfolgreich ist?

**ANDREAS SUIKA** Wegen den kleinen herumlaufenden Siedlern! Bei den meisten Strategiespielen stehen die Gebäude oder die Technologiebäume im Vordergrund. Die Siedler geben das Gefühl einer belebten Welt. Auf der anderen Seite ist das Spiel aber noch beherrschbar. Viele Nachahmer haben den Fehler gemacht, in die eine oder andere Richtung zu überdrehen. Der Spieler kann in einem Ameisenhaufen einfach nicht jeder Ameise einzeln sagen, was sie tun soll.

**GameStar** Wo siehst Du die von Dir angestrebte Zielgruppe für Siedler 5?

**ANDREAS SUIKA** Unser Spiel richtet sich an Gelegenheitsspieler. Das wird man gerade an der sehr lebendigen Kampagne merken.

Ein weiterer Punkt, auf den wir uns aktuell konzentrieren, ist der leichtere Einstieg ins Spiel. Wir wollen den Gelegenheitsspieler von

der ersten Minute an fesseln. Er soll nicht darüber nachdenken, wie er es bedient. Aber ich kann den Hardcore-Spielern versichern, dass das auch der Spieltiefe zugute kommt.

**GameStar** Würdest Du gerne mal ein Ballespiel programmieren?

**ANDREAS SUIKA** Bisher stand bei so etwas eher die Technik im Vordergrund. Dieses Genre hat aber Potenzial, das es auszureizen gilt. Auf keinen Fall hätte ich Interesse an einem Töte-alle-Gegner-Spiel. Davon gibt es schon genug – zum Teil auch einige gute.

**GameStar** Was würdest Du in der Branche verändern, wenn Du könntest?

**ANDREAS SUIKA** Da gäbe es einiges: Alle Profilneurotiker des Landes verweisen! Ausbildungsstandards fordern! Kleineren, professionellen Teams mehr Geld geben! Besserer internationaler Austausch! Offenerer Umgang mit Projekten!

**GameStar** Gibt es etwas, Du den Spielern schon immer mal sagen wolltest?

**ANDREAS SUIKA** Bleib Kind!

DM