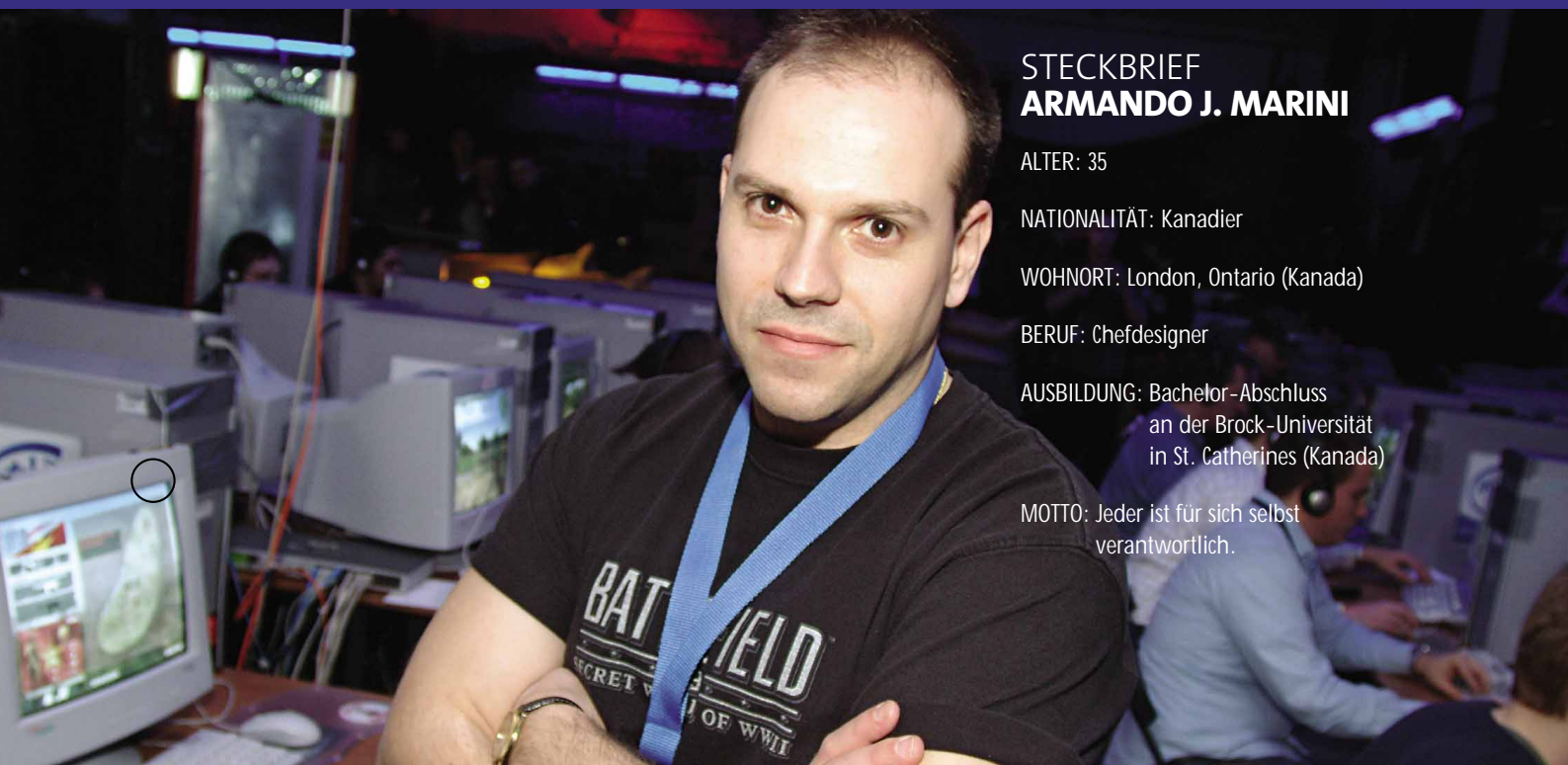


GameStars



STECKBRIEF ARMANDO J. MARINI

ALTER: 35

NATIONALITÄT: Kanadier

WOHNORT: London, Ontario (Kanada)

BERUF: Chefdesigner

AUSBILDUNG: Bachelor-Abschluss
an der Brock-Universität
in St. Catherines (Kanada)

MOTTO: Jeder ist für sich selbst
verantwortlich.

Battlefield und Boxer

A. J. MARINI

Er ist der Chefdesigner des Multiplayer-Hits Battlefield Vietnam – doch der Spieleveteran A. J. Marini liebt nicht nur Online-Action, sondern auch Formel-1-Rennspiele.

HISTORIE

1996	Blood Omen: Legacy of Kain (PSX)
2000	Matchbox Emergency Patrol
2000 bis 2003	diverse Konsolen-Spiele
2003	Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2
2004	Battlefield Vietnam

Die Meilensteine des A. J. Marini



Legacy of Kain (GAMEBOY)

Bevor A. J. Marini PC-Spiele programmierte, war er als Lead-Designer an mehreren Titeln für Konsolen (Playstation, Gameboy) beteiligt.



BF 1942 Secret Weapons

Die zweite Missions-CD zu Battlefield 1942 sorgte für Tempo, denn mit Raketenantrieb und Düsenjäger liefen die Partien deutlich flotter ab.



Battlefield Vietnam

Der Taktik-Shooter im spannenden Vietnam-Szenario bietet Online-Teamplay vom Feinsten, schicke Grafik, tolle Atmosphäre – und gute Musik.



14 FRAGEN ZU JEAN-PAUL SARTRE UND FORMEL 1

1. **Drei Spiele für die einsame Insel?**
Fifa (egal welcher Jahrgang), ESPN Football NFL2K4, Gran Turismo 3
2. **Dein Multiplayer-Favorit?**
Die gleichen wie bei der einsamen Insel.
3. **Auf welches Spiel wartest du?**
Gran Turismo 4.
4. **Deine Lieblingsmusik?**
Hardrock: Audioslave, Blink 182, Three Days Grace.
5. **Dein Lieblingsessen?**
Ein saftiges, zartes Steak.
6. **Dein Lieblingsbuch?**
Jean-Paul Sartre: Der Existentialismus ist ein Humanismus.
7. **Deine Lieblings-Website?**
<http://f1.racing-live.com>
8. **Dein Lieblingsfilm?**
Das Leben des Brian.
9. **Deine Lieblings-Fernsehserie?**
Survivor (eine Art »Big Brother auf einer Insel«).
10. **Die beste Entscheidung deines Lebens?**
Nach London (in Kanada) zu ziehen, wo mein Arbeitsplatz ist.
11. **Der schönste Tag deines Lebens?**
Meine wichtigen Tage waren immer stressig. Beim Stichwort angenehme Tage denke ich an sowas wie Weihnachten.
12. **Deine Non-Computer-Hobbys?**
Gewichtheben, Sport generell – vor allem Fußball und Baseball.
13. **Dein Non-Computer-Traumjob?**
Irgendwas mit Autos, ich bin total Auto-verrückt.
14. **Was liegt in deinem Kühlschrank?**
Ich habe einen Kühlschrank voller Milch, Saft, Eiern und sonstigem ganz normalem Zeug.

»Die kommende Hardware ist so klein, dass man sie überallhin mitnehmen kann.«

Armando J. Marini über sein historisches Formel-1-Traumspiel, Szenario-Hopping und ein überraschendes Angebot.

GameStar A. J., wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

A. J. MARINI Wie die meisten Teenager fand ich Computerspiele einfach sehr unterhaltsam, sie gehörten zu meiner frühesten Jugend. Beim Spielen dachte ich immer wieder, die Programme könnten eigentlich besser sein. Deshalb habe ich versucht, in die Branche zu kommen. Und bald hatte ich mein erstes Vorstellungsgespräch.

GameStar Was ist das Verrückteste, das du je in der Branche erlebt hast?

A. J. MARINI Dass ich gefragt wurde, ob ich Secret Weapons entwickeln will, also das Addon zu Battlefield 1942. Mir kam es so vor, als ob dieses Angebot aus dem Nichts aufgetaucht sei. Ich hatte bislang gute Titel für Handheld-Konsolen abgeliefert. Aber ich hätte nie erwartet, dass Digital Illusions ihr wichtigstes Produkt in meine Hände legen.

GameStar Möchtest du nach den Dschungellandschaften von Battlefield Vietnam in einem anderen Szenario arbeiten?

A. J. MARINI Ich mag Veränderung, seit ich an Low-Budget-Titeln gearbeitet habe. Damals fing jedes Jahr mit einem Genre an und hat mit einem völlig anderen aufgehört. Das ist wirklich herausfordernd. Wenn man ständig das Gleiche macht, bringt es irgendwann keinen Spaß mehr.

GameStar Wie wichtig findest du das Internet für die Spielebranche?

A. J. MARINI Ich finde toll, was bei Battlefield mit den Online-Zusatzinhalten passiert. Wenn man das Spiel kauft, gibt's ständig weitere Sachen. Fühlt sich an, als wäre man in einem Club. Die ganze Industrie sollte so

was deutlich stärker nutzen und der Kundenschaft online noch mehr anbieten.

GameStar Was wäre dein Traumprojekt?

A. J. MARINI Ich würde wahnsinnig gerne ein originalgetreues historisches Formel-1-Spiel entwickeln. Mit Rennen aus den ganz alten Tagen bis in die Gegenwart. Mit jedem Auto, das jemals gebaut wurde, jeder Strecke und jedem Fahrer. Die KI-Piloten müssten ungefähr so fahren wie ihre Vorbilder.

GameStar In welche Richtung wird sich die Spiele-Branche entwickeln?

A. J. MARINI Zum einen glaube ich, dass das Thema Multiplayer mit zunehmender Verbreitung von schnellen Internet-Anschlüssen noch wichtiger wird. Zum anderen verschwinden irgendwann die Grenzen zwischen Konsolen, PCs und Handhelds. Die kommende Hardware wird so klein sein, dass man sie überallhin mitnehmen kann. Und sie wird trotzdem schnell genug für ein tolles Spielerlebnis sein. Vermutlich handelt es sich dabei nicht mehr um ein spezielles Spielgerät, sondern um ein Multifunktions-System.

GameStar Gib uns einen Hinweis - hast du schon Pläne für dein nächstes Spiel?

A. J. MARINI Nein. Ich mag es, mich mit dem Team zusammenzusetzen und zu überlegen, was wir machen. Da kommen die Ideen.

GameStar Was wolltest du den Spielern dort draußen schon immer sagen?

A. J. MARINI Wir lesen ständig die Internet-Foren und wissen wirklich, was ihr wollt! Ach ja, noch was: Seid keine Stubenhocker! Geht auch mal raus und nehmt so viel wie möglich vom Leben mit.

»Wir wissen, was ihr wollt!«

DUMM UND DÜMMER

»Meine Frau und ich haben beschlossen, dass uns in unserer Familie noch ein Vierbeiner fehlt, und ich wollte unbedingt einen Boxer. Wir haben uns dann für Paolo entschieden, und er ist inzwischen wie mein Schatten. Wenn ich zu Hause bin, folgt er mir überallhin.« Das linke Bild hat Marini übrigens selbst »Dumm und Dümmer« genannt.

