

# GameStars

## Daniel Dumont

Der Projektleiter beim deutschen Entwickler Ascaron ist Spezialist für Handelsimulationen wie Patrizier 2 und Port Royale.



**Alter:** 34

**Nationalität:** Deutscher

**Wohnort:** Bielefeld

**Beruf:** Konzeptautor und Projektleiter

**Ausbildung:** Diplom-Physiker

**Motto:** Erwachsen werden und Kind bleiben.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1998	Grand Prix 500
1999	Extreme 500 (Playstation)
2000	Patrizier 2
2001	Patrizier 2 Addon
2002	Port Royale
2003	Pirates Hunter (geplant)
2004	Port Royale 2 (geplant)

## Die Meilensteine des Daniel Dumont



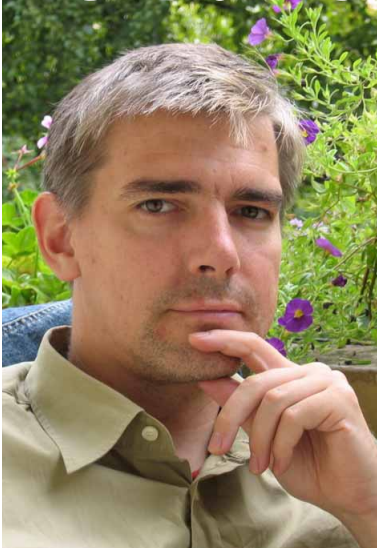
**Grand Prix 500:** Hohe Realitätsnähe und gute Grafik fesselten Rennspiel-Fans in der rasanten Motorrad-Simulation. Erstklassiger Multiplayer-Modus.



**Patrizier 2:** Handel, Seengefächte und eine Prise Politik in der Hanse des 14. Jahrhunderts sorgten für hohe Spieltiefe und damit für Langzeit-Spaß.



**Port Royale:** Wie bei Patrizier 2 steht vor allem der Handel im Mittelpunkt. Erst nach vielen Patches lief das ansonsten erstklassige Programm fehlerlos.



## 11 Fragen zu Physik und Salat.

### Dein erstes Computerspiel?

Elite für den ZX Spectrum.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

GTA Vice City, Morrowind, WarCraft 3.

### Du wartest momentan auf?

Gothic 2 Addon, Half-Life 2, X 2.

### Deine Lieblingsbücher?

Hm, ich lese wohl zuwenig...

### Deine Lieblingsmusik?

Filmmusik.

### Deine Lieblingsfilme?

Der unsichtbare Dritte, Batman, Moonraker.

### Deine Lieblings-Fernsehserien?

Die Straßen von San Francisco, Alias.

### Dein glücklichster Tag?

Der, an dem ich meine Prüfung in theoretischer Physik ordentlich hinter mich gebracht hatte. Ich dachte, von da an müsste alles einfacher werden. Es stimmte!

### Dein Non-Computer-Hobby?

Meine kleine Familie (Frau Claudia und Tochter Marie), Kino, Kochen, Gitarre.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Regisseur.

### Dein Lieblingsessen?

Alles, was auf den Grill passt... und dazu Salat.

## »Der PC bleibt eine Allround-Maschine.«

Daniel Dumont über Karriere in der deutschen Spieleindustrie, die Zukunft der Port-Royale-Reihe und fortschrittliche 3D-Grafik.

**GameStar** Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

**Daniel Dumont** Ich hätte nach meinem Studium fast promoviert, bekam dann aber die Chance, bei Ubi Soft zu arbeiten – der Hersteller hatte damals in der Zeitung inseriert. Ich dachte, ich probiere das einfach mal. Computerspiele waren schon immer ein großes Hobby von mir. Später wurde es noch besser, denn ich durfte bei Ascaron eine Projektleitung übernehmen.

**GameStar** Wenn du endlose Ressourcen hättest, was für ein Spiel würdest du irgendwann einmal gerne entwickeln?

**Daniel Dumont** Eine Weltraumhandels-Simulation mit einem fast unendlich großen Universum voller Abenteuer und immer wieder neuen, komischen Rassen. Ich würde außerdem den Singleplayer-Modus bevorzugen, damit man eine Wahnsinns-Geschichte erzählen kann.

**GameStar** Glaubst du, dass der PC als Spieleplattform eine Zukunft hat?

**Daniel Dumont** Auf jeden Fall. Der PC bleibt eine Allroundmaschine. Die Konsolen haben ihre Vorteile, aber eine hohe Auflösung und Mausbedienung ist für manche Spiele einfach besser. Selbst Titel wie GTA 3 spiele ich lieber auf dem Rechner. Schade nur, dass Konsolenumsetzungen für den PC oft ein schlechtes Interface und verkorkte Speicherfunktionen haben.

**GameStar** Was ist der coolste Moment, den du jemals als Spieler erlebt hast?

**Daniel Dumont** Da gab es bestimmt viele Momente in den letzten 20 Jahren. Unglaublich fand ich damals Doom. Ich dachte, realistischer könnte es niemals werden, so fasziniert war ich von der 3D-Darstellung. Ich habe mich getäuscht.

**GameStar** Was bringt dir die Zukunft?

**Daniel Dumont** Hoffentlich weiterhin Gesundheit – und die Möglichkeit, immer aufwändigere Projekte durchzuführen.

**GameStar** Könntest du dir vorstellen, auch in einem anderen Genre zu entwickeln?

**Daniel Dumont** Ich würde gerne mal zur Abwechslung ein Rollenspiel machen. Aber es würde bestimmt doch wieder eine Menge Handselemente enthalten.

**GameStar** Was würdest du an der Branche ändern, wenn du könntest?

**Daniel Dumont** Ich würde die kleinen, unabhängigen Entwicklungsstudios unterstützen, weil sie immer wieder frischen Wind in die Spiel Landschaft bringen und nicht so sehr auf Kommerz setzen.

**GameStar** Wie siehst du deutsche Entwickler im internationalen Vergleich?

**Daniel Dumont** Technisch sind wir etwa US-Programmierern ebenbürtig. Was uns fehlt, sind größere, besser organisierte Teams und mehr Zeit. Vielleicht machen wir uns auch zu wenig Gedanken über den Erfolg im Ausland. Der ist aber der Schlüssel zu aufwändigeren Entwicklungen.

**GameStar** Auf was können sich die Spieler in Port Royale 2 freuen?

**Daniel Dumont** Schöner Grafik, leichterer Einstieg und mehr Spieltiefe durch ein Wirtschaftssystem, das der Spieler so stark wie noch nie beeinflussen kann.

**GameStar** Könntet ihr euch bei Port Royale 3 auch mal 3D-Grafik vorstellen?

**Daniel Dumont** Auf jeden Fall. Wir machen bereits Experimente, und es sieht so

aus, als ob eine reine 3D-Darstellung der Gebäude bald genauso detailliert wirken kann wie in 2D. Ob das jedoch schon in Port Royale 3 sein wird, kann ich noch nicht sagen. Doch bestimmt in unserer nächsten Wirtschaftssimulation.

**GameStar** Was wolltest du den Spielern da draußen schon immer sagen?

**Daniel Dumont** Ich bedaure, dass manche Leute einfach zu viel Zeit am Compu-

ter verbringen, weil Spiele für sie einen zu hohen Stellenwert haben. Spielen ist eine schöne Abwechslung vom Alltag, aber mehr sollte es nicht sein.

CM

»Ich bedaure, dass manche Spieler einfach zu viel Zeit am Computer verbringen.«

## Gesund und lecker



Daniel Dumont kocht leidenschaftlich gerne. Das freut seine Frau Claudia – zumal Daniel auch für die Einkäufe zuständig ist. Sein Repertoire ist französisch angehaucht, das heißt vor allem Gemüse, Olivenöl und Kräuter. Die wichtigsten Gewürze gedeihen auf dem Balkon der Familie Dumont. Daniels Spezialität sind Salate in allen Variationen.