

# GameStars

## Jason Hall

Erst nach etlichen Jahren als Elite-Soldat, Börsenhändler und Komponist fand der muskelbepackte Monolith-Boss zu seinem Traumjob als Spiele-Entwickler.



**Alter:** 32

**Nationalität:** Amerikaner

**Wohnort:** Kirkland, Washington

**Beruf:** Studiochef von Monolith

**Ausbildung:**

Die harte Schule des Lebens.

**Motto:** Wissen alleine ist nutzlos, erst angewandtes Wissen ist wirklich Macht.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1993	Thinking Things
1997	Claw
1997	Indiziertes Spiel
1998	Indiziertes Spiel
1999	Sim City 3000 Unlimited
2000	Demise - Rise of the Ku'tan
2000	No One Lives Forever
2002	No One Lives Forever 2
2003	Tron 2.0

## Die Meilensteine des Jason Hall



**Sim City 3000 Unlimited:** Jason Hall war mitverantwortlich für die Musik der Wirtschaftssimulation und kümmerte sich um die Feuer- und Wasser-Sounds.



**No One Lives Forever:** Der Agenten-Shooter begeisterte uns durch Humor sowie die ungewöhnliche Heldin und sahnte eine Wertung von 91 Prozent ab.



**No One Lives Forever 2:** Im zweiten Teil des Spionage-Thrillers erreicht Agentin Cate Archer nicht ganz ihre alte Form, trotzdem ein hervorragendes Spiel.



## 13 Fragen zu Predator und Dr. Dre

### Dein erstes Computerspiel?

Microsoft Flight Simulator 1.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Chessmaster 9000, Zelda: The Windwaker, Diablo 2 plus Addon.

### Deine Lieblings-Webseite?

www.cnn.com.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Blood 2. Das war ein Fiasko.

### Du wartest momentan auf?

Matrix Online.

### Deine Lieblings-Filme?

Predator und Gattaca.

### Deine Lieblings-TV-Serie?

Alles von Star Trek und Stargate.

### Der beste Tag in deinem Leben?

Ich warte noch darauf.

### Deine Lieblings-Musik?

Alles, was Dr. Dre produziert.

### Dein Lieblings-Buch?

Zählen auch Comics?

### Dein Lieblingessen?

Eigentlich keins. Essen ist für mich Arbeit und kein Vergnügen.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Produzent und Schauspieler für große Hollywood-Produktionen.

### Bei dir im Kühlschrank liegt...

... nichts. Ich esse seit Jahren nur in Restaurants oder Fast-Food-Ketten.

## »Die Publisher veröffentlichen weniger Titel, aber investieren dafür immer mehr Geld.«

Jason Hall über die Entwicklung von Tron 2.0 und die Zukunft der Spielebranche.

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

**Jason Hall** Als ich 13 war, besuchte ich Freunde meiner Eltern. Und die hatten sich gerade ein Atari 2600 gekauft. Obwohl ich schon Space Invaders und Asteroids in Spielhallen probiert hatte und sehr mochte, habe ich niemals über die Möglichkeiten von Videospielen zu Hause nachgedacht. Ich startete dann Combat auf dem Atari, und das hat alles verändert.

**GameStar** Was war der schlimmste Bug, den du jemals übersehen hast?

**Jason Hall** Oh, ich glaube, daran kann ich mich nicht mehr erinnern. Ich war vor fast 13 Jahren Tester bei Broderbund. Ich mag den Gedanken, dass ich in diesem Job gar nichts übersehen habe.

**GameStar** Wie sähe dein Traumprojekt aus, wenn du unbegrenzt Zeit, Geld und Arbeitskräfte hättest?

**Jason Hall** Mein Traumprojekt wäre, ein Spiel und einen Film gleichzeitig zu machen. Beide würden eigene Geschichten erzählen, aber auf dem gleichen fiktionalen, von mir erdachten Universum basieren. Ähnlich wie das, was die Wachowski-Brüder mit Matrix geschafft haben.

**GameStar** Was, glaubst du, ist in der Spielebranche der Schlüssel zum Erfolg?

**Jason Hall** Setz dir klare Ziele! Konzentriere dich darauf, und bleib auch dann hartnäckig, wenn es mal schlecht läuft. Eine Menge Leute wird dir vielleicht erzählen, dass dieses und jenes nicht klappen wird – gib dennoch niemals auf!

**GameStar** Wie wird der Markt in fünf Jahren aussehen? Was kommt auf uns zu?

**Jason Hall** Die Branche wird weiter wachsen, die Leute werden mehr hochqualitative

Spiele haben wollen. Die Publisher veröffentlichen weniger Titel, aber investieren dafür immer mehr Geld. Die Entwicklung von Spielen wird wesentlich anspruchsvoller und benötigt mehr Zeit und Ressourcen.

Ich glaube, dass die nächste große Sache die Online-Spiele werden. Und zwar alle Arten. Man sollte nie vergessen, dass der Mensch zuerst

ausschließlich mit anderen Menschen spielte, bevor er es etwa an einem Computer alleine tun konnte. Es liegt offensichtlich in unserer Natur, dass wir Freizeit und Spaß mit anderen teilen wollen.

**GameStar** Hast du schon mal erwogen, ein Strategiespiel zu machen?

**Jason Hall** Nicht so richtig. Ich bleibe lieber bei Action und Adventures, weil ich von diesen Genres am meisten verstehe.

**GameStar** Was war die größte Herausforderung bei Tron 2.0?

**Jason Hall** Wenn du unsere Team-Mitglieder fragst, wirst du sicherlich zig unterschiedliche Antworten erhalten. Es liegt wohl auf der Hand, dass es am schwersten war, den richtigen Look und das richtige Gefühl der Tron-Welt herauszuarbeiten. Aber daneben gab es auch eine Menge anderer Herausforderungen. Tron 2.0 hat so viele Aspekte: den Singleplayer-Part, die Lightcycle-Tournaments und die Diskus-Arenen. Das alles ist sein Geld wert.

**GameStar** Kennst du als amerikanischer Entwickler ein deutsches Spiel?

**Jason Hall** Meinst du irgendein Spiel oder ein Computerspiel? Um ehrlich zu sein, kenne ich keinen Titel aus Deutschland. Wie peinlich! Ich werde wohl alt.

»Der Mensch will Freizeit mit anderen teilen«

**GameStar** Gibt es etwas, dass du an der Spiele-Entwicklung hasst?

**Jason Hall** Die Arbeit, die nötig ist, um die Ideen in den Spiele-Code einzubauen.

**GameStar** Was war das Seltsamste, was dir bis jetzt in deiner Karriere passiert ist?

**Jason Hall** Ich würde ja liebend gerne was erzählen, aber damit würde ich einigen Leuten mächtigen Ärger einhandeln. Aber ich kann versichern, dass mir bereits eine Menge absurder Dinge passiert sind – leider.

**GameStar** Möchtest du den Spielern da draußen etwas sagen?

**Jason Hall** Ja! Niemand kann mich in Doom 2 schlagen! Haha! Aber im Ernst: Also, liebe GameStar-Leser: Ich will den Spielern da draußen danken. Ich möchte, dass ihr wisst, dass ich euch und euer Feedback schätze und brauche. Und dass ich weiterhin hart schuften werde, um großartige Spiele für euch zu machen!

PET

## Starke Muskeln für starke Spiele!

Jason Halls große Leidenschaft ist das **Bodybuilding**. Wenn er mal nicht an Spielen arbeitet, geht er in die Muckibude, um seinen Körper zu stählen.

