

GameStars

Bernhard Ewers

Der Veteran der deutschen Entwicklerszene hat an einigen wegweisenden Spielen mitgearbeitet. Jetzt setzt der Strategiefan auf die Catan-Serie.



Alter: 36

Nationalität: Deutsch

Wohnort: Bochum

Beruf: Designer, Geschäftsführer
drei partner

Ausbildung: Fachabitur,
Kaufmann

Motto: Hüte Dich vor
deinen Träumen, sie
könnten wahr werden.

Historie

Wann	Was gemacht?
1986 - '88	Calira II; Galactic Empire; Thors' Gold (alle Shareware)
1991	Battle Isle
1993	Historyline
1995	Battle Isle 2; Battle Isle 2 Addon
1996	Schleichfahrt
1997	Sea Fight
1998	Dunkle Manöver
1999	Dunkle Manöver 2
2001	Rim; Das verrückte Labyrinth
2001	Catan, das Kartenspiel
2002	1914 The Great War
2003	Sternenschiff Catan

Die Meilensteine des Bernhard Ewers



Battle Isle 2: Wegen des clever agierenden Computergegners und der erstklassigen Steuerung gilt Battle Isle 2 bis heute als bester Vertreter der Reihe.



Rim: Story und Spielmechanik waren wie in Battle Isle 2 sehr gut. Allerdings blieb die 3D-Grafik hinter dem Standard des Jahres 2001 zurück.



Sternenschiff Catan: Das aktuelle Projekt ist die Umsetzung eines Brettspiels. Zahlreiche Animationen sollen Fans der Vorlage an den PC locken.



14 Fragen zu Amiga und Kampfsport

Drei Spiele für die einsame Insel?

Advance Wars, Battle Isle 2 und Morrowind.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Dark Age of Camelot.

Du wartest momentan auf?

Resident Evil Outbreak (Playstation 2).

Deine Lieblings-Webseite?

www.olnigg.de.

Dein Lieblings-Film?

The Big Lebowski.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Star Trek DS9 und TNG.

Der beste Tag in deinem Leben?

Die Geburt meiner Tochter.

Deine Lieblings-Musik?

Yello.

Dein Lieblings-Buch?

The Hobbit.

Dein Lieblingessen?

Pizza.

Deine beste Entscheidung?

Haus und Hof für den Amiga verkauft zu haben.

Dein Non-Computer-Hobby?

Vollgas fahren mit meiner Ducati.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Eine Kampfsportschule aufmachen.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Bier, Thunfisch, Erdbeeren.

»Die deutschen Computerspieler vernichten selbst ihren hochwertigen Markt«

Bernhard Ewers über Software-Entwicklung, Raubkopien und beleidigte Spieler.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Bernhard Ewers Begonnen hat alles am Commodore VC20 eines Bekannten. Danach war ich infiziert und musste unbedingt so ein Teil haben. Online lernte ich dann Armin Gessert kennen (heute Chef von Spellbound). Der suchte Leute für ein Computerspiel, an dem Blue Byte gerade arbeitete. Der Rest ist Geschichte.

GameStar Wie hat sich der Computerspiele-Markt seit damals verändert?

Bernhard Ewers Die Titel müssen heutzutage bis aufs Äußerste poliert und perfektioniert auf den Markt kommen. Und leider laufen nur noch wenige Genres, etwa Echtzeit. Dadurch entstehen zwar sehr gute Spiele, aber es gibt kaum Abwechslung.

GameStar Welche Schlussfolgerungen ziehst du für dich daraus?

Bernhard Ewers Ich mache kaum noch Experimente. Wir setzen ausschließlich Sachen um, die garantiert sehr vielen Leuten gefallen. Das machen wir zudem so perfekt wie nur irgend möglich.

GameStar Was war dein schlimmstes Erlebnis in der Branche?

Bernhard Ewers Der Tag, an dem ich erkannte, dass ich mit dem falschen Partner einen Vertrag abgeschlossen hatte. Und damit meine ich nicht Phenomedia.

GameStar Was würdest du in der Spielebranche ändern, wenn du könntest?

Bernhard Ewers Einen unknackbaren Kopierschutz entwerfen. Die deutschen Computer- und Videospieler vernichten selbst ihren hochwertigen Markt. Denn nur von gut verkauften Spielen programmieren Entwickler noch bessere Nachfolger. Der Erlös wird wieder investiert, sodass die

Spieler beim nächsten Produkt noch mehr erhalten. Das fällt aber alles weg, wenn der Markt durch die vielen Raubkopierer nicht mehr richtig funktionieren kann.

GameStar Was bringt die Zukunft für dich?

Bernhard Ewers Auf

jeden Fall jede Menge Spaß. Mit meinem Team und ohne unfähige, unwissende Produzenten zu arbeiten ist ein Traum, den wir uns erfüllt haben. Das kann man bei Sternenschiff Catan auch feststellen.

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

Bernhard Ewers Ein Massively-Multiplayer-Spiel im Comic-Stil für Handhelds. Basierend auf den extrem ausgetüftelten Diablo-Mechanismen im Cyberpunk-Universum mit Überraschungs-Ei-Codes.

GameStar Wie wird der Software-Markt in fünf Jahren aussehen?

Bernhard Ewers Nicht viel anders als heute, zumindest im Spielbereich. Ob wir dann mit einem PC, einer Konsole, einem Nokia N-Gage oder sonst was spielen, sollte egal sein. Die Entwickler stecken immer mehr Aufwand in die Titel. Worauf ich mich freue, sind Spiele, die wie Pixar-Filme (Toy Story, Das große Krabbeln) aussehen und sich wie Nintendos Zelda spielen.

GameStar Was wolltest du den Spielern schon immer mal sagen?

Bernhard Ewers Wenn euch ein Spiel nicht gefällt, ist das keine persönliche Beleidigung der Entwickler gegen euch, wegen der ein Rachefeldzug in den Foren geführt werden müsste.

GameStar Was würdest du anders machen, wenn du irgendwann noch mal ganz von vorne anfangen könntest?

Bernhard Ewers Eine wirklich sehr gute Frage. Auf jeden Fall würde ich bedeutend weniger ungesundes Fast

Food essen! Wir kochen glücklicherweise jetzt regelmäßig im Entwickler-Team etwas Richtiges, was dazu führt, dass ich mich seit langem endlich wieder wirklich gut fühle. Ansonsten bin ich der Meinung, dass Fehler, die man im Laufe seines Lebens begeht, extrem wichtig für die eigene Entwicklung sind. Es sollte immer Veränderungen geben, damit es nicht irgendwann langweilig wird. Ich glaube, ein öder Beamten-Job wäre über kurz oder lang mein Untergang.

MIC

Biker unterwegs

Bernhard Ewers ist ein begeisterter Biker. Selbst im Winter bei Minusgraden lässt er sich nicht davon abhalten, zu einem Motorrad-Treffen zu düsen. Dazu meint er: »Extremfahrten mit dem Bike Richtung Süden mit minimaler Ausrüstung bei übelstem Wetter: Das entspannt vom Software-Schmieden!«

