

GameStars

Jörg Neumann

Unser Mann im All: Der Exil-Deutsche begann seine Spiele-Karriere bei Origin und übernahm zuletzt das Design-Steuer beim Science-Fiction-Opus Freelancer.



Alter: 36

Nationalität: Deutscher

Wohnort: Austin, Texas

Beruf: Spieldesigner

Ausbildung: Master in Biologie und Geografie.

Motto: »What we do in life echoes in eternity« (Was wir im Leben verrichten, hallt in der Ewigkeit wider).

Historie

Wann	Was gemacht?
1994	Diverse Origin-Übersetzungen, darunter Wings of Glory, Bioforge, Wing Commander 3 & 4
1995	Crusader: No Remorse
1996	Crusader: No Regret
1997	Crusader-Umsetzungen für Sony Playstation und Sega Saturn
1997	Loose Cannon (nicht beendet)
2003	Freelancer

Die Meilensteine des Jörg Neumann



Crusader: Nach einigen Übersetzungs-Jobs gesellte sich Jörg Neumann als Produzent ins Entwicklerteam der beiden isometrischen Action-Adventures.



Loose Cannon: Action im Auto und zu Fuß in einer offenen, postapokalyptischen Spielwelt. Ist wegen Bevorzugung von Freelancer noch unvollendet.



Freelancer: Nachdem Chris Roberts Digital Anvil verlässt, übernimmt Jörg Neumann den Chefdesigner-Posten bei dieser Weltraum-Simulation.



14 Fragen zu Erdzaubern und Urquellen

Dein erstes Computerspiel?

Space Invaders.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Diablo, Fallout, Neverwinter Nights.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Das erste Command & Conquer.

Du wartest momentan auf?

C&C Generals.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Bard's Tale 4, das ist mehrfach angefangen worden, aber nie erschienen.

Deine Lieblings-Webseite?

www.zvab.com

Dein Lieblings-Film?

Blade Runner.

Der beste Tag in Deinem Leben?

9. Februar 1988 – der Tag, an dem ich meine Frau kennen lernte.

Deine Lieblings-Musik?

Marillion (mit Fish).

Dein Lieblings-Buch?

Erdzauber-Trilogie (Patricia McKillip).

Dein Lieblingessen?

Käsefondue.

Dein Non-Computer-Hobby?

Science-Fiction (Bücher, Filme, TV, etc.).

Dein Non-Computer-Traumjob?

Science-Fiction-Autor.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Käsefondue, Pilsner Urquell, After Eight.

»Wir müssen uns mehr auf das eigentliche Spielprinzip konzentrieren!«

Jörg Neumann über das Technologie-Rennen und Waffen im Handschuhfach.

GameStar Wie bist du als Deutscher in die US-Spielebranche gekommen?

Jörg Neumann Ich bin 1993 in die USA gezogen, um meine Doktorarbeit zu schreiben. Ein Bekannter machte mich damals aufmerksam auf ein Stellenangebot für einen deutschen Übersetzer bei Origin. Nach knapp einem Jahr in der Lokalisationsabteilung bot mir Tony Zurovec eine Produzenten-Position zum Action-Adventure Crusader an. Wir arbeiteten die nächsten zwei Jahre an mehreren Projekten. Eigentlich hatten wir vor, unsere eigene Firma zu gründen, entschieden uns aber dann dafür, mit Chris und Erin Roberts lieber Digital Anvil aufzubauen.

GameStar Was sind denn so die größten Kulturschocks für einen Exil-Deutschen?

Jörg Neumann Eine beträchtliche Anzahl von Texanern fühlt sich nur dann sicher, wenn sie ihre Handfeuerwaffen im Handschuhfach liegen haben. Fußballspielen bei über 40 Grad Celsius wird einfach viel zu anstrengend. Und Skifahren ist hier schwierig – geht vielleicht am ehesten auf einer Sanddüne in West-Texas.

GameStar Was würdest du in der Spiele-Industrie ändern, wenn du die Chance hättest?

Jörg Neumann Ich wünsche mir, dass das verrückte Technologie-Rennen, in dem wir uns nun schon seit langer Zeit befinden, endlich ein Ende nimmt. Von VGA zu SVGA hin zu 3D und hochauflösenden Texturen hat sich die Industrie zu lange auf die visuelle Präsentation konzentriert. Es gibt heute haufenweise ausgezeichnete Grafik-Programmierer, aber kaum jemand, der große Erfahrung in Sachen KI aufzuweisen hat. Die Leidtragenden sind letztlich die Konsumenten, denn zu viele Spiele werden

nur aufgrund einer grafischen Innovation produziert. Wir müssen uns mehr auf das eigentliche Spielprinzip konzentrieren.

GameStar Was für ein Spiel würdest du entwickeln, wenn Du endlose Ressourcen und alle Zeit der Welt hättest?

Jörg Neumann Mein Lieblingsprojekt wäre eine hochgradig interaktive Welt, die dem Spieler vollständige Bewegungsfreiheit bietet. Als Designer bin ich sehr daran interessiert, die Regeln einer Welt zu entwerfen, eine interessante Geschichte zu erzählen und dem Spieler so viel Raum wie möglich zu geben. GTA 3 hat das beispielsweise gut hinbekommen, aber man kann's natürlich noch viel besser machen.

GameStar Was lief eigentlich bei der Produktion von Loose Cannon schief?

Jörg Neumann Digital Anvil hatte sich schlicht und ergreifend zu viel vorgenommen. Die 30 ursprünglichen Angestellten waren auf vier ambitionierte Spiele verteilt, und es wurde schon bald klar, dass wir diese Titel nicht in dem angestrebten Zeitrahmen fertig bekommen würden. Die Entscheidung zu Beginn des Jahres 2000, das Loose Cannon-Team und das Freelancer-Team zu vereinigen, war im Endeffekt richtig.

GameStar Mit Freelancer willst du das Genre der Weltraum-Simulationen neu beleben. Warum ist es in den letzten Jahren so sehr außer Mode gekommen?

Jörg Neumann Anfang der 90er-Jahre waren Weltraumspiele visuell beeindruckender als die meisten anderen Genres. Beim ersten Wing Commander erlaubte es die

relative Leere der Spielumgebung, die Prozessorleistung auf Dinge wie detaillierte Raumschiffe, Laserfeuer und Explosionen zu konzentrieren. Die KI war nicht allzu kompliziert und das ganze Erlebnis am

Ende einem Krieger-Sterne-Film recht ähnlich. Seither hat sich die PC-Technologie allerdings so weit verbessert, dass komplexere Welten entstanden sind, in denen

die Spieler erheblich mehr Freiheiten haben. Aber das Genre der »Raumschiff-Spiele« hatte sich seit Wing Commander kaum weiterentwickelt. Mit Freelancer wollen wir die Blockade endlich lösen. **HL**

»Viele Spiele werden nur aufgrund einer grafischen Innovation produziert«

Science-Fiction-Antiquariat Neumann

Jörg Neumann hat zwei Sammel-Leidenschaften: Marsupilamis und Bücher. Nach jüngsten Hochrechnungen umfasst seine Bibliothek knapp 25.000 Schmöker, der Großteil aus den Bereichen Science-Fiction und Fantasy. Diesen Schnappschuss (mit im Bild: Töchterchen Isabel) kommentiert Jörg: »Was Ihr hier seht, ist ein kleiner Bruchteil meiner Kollektion, aber jede Wand in meinem Haus sieht so aus: Bücher vom Boden bis zur Decke. Ich habe eine der größten Sammlungen deutscher utopisch-fantastischer Vorkriegs-Literatur (über 5.000 Titel), der älteste Vertreter stammt



aus dem Jahr 1630. Am seltensten sind die Bücher, von denen sonst keine Exemplare bekannt sind: »Im Jahre 2700« von Friese, »Dreyerley Wirkingen, Band 1-8« von Albrecht, »Nordwärts« von Hermes, »Neues Staatsgebäude« von Lichtenberg.«