

# GameStars

## Ian Fischer

Nach der U.S. Navy suchte »Fish« einen Job, der ihn nicht zu Tode langweilt. Er ging Ensemble Studios ins Netz und ist heute Chefdesigner von Age of Mythology.



**Alter:** 29

**Nationalität:** Amerikaner

**Wohnort:** Dallas, Texas

**Beruf:** Lead Game Designer bei Ensemble Studios

**Ausbildung:** Abschluss an der University of Pittsburgh mit Bachelor's Degree in Politikwissenschaft und Englisch (kreatives Schreiben).

**Motto:** Niemals aufhören!

### Historie

Wann	Was gemacht?
1997	Arbeitsbeginn bei Ensemble Studios, als Age of Empires in den letzten Entwicklungsstadien steckte.
1998	Age of Empires: Rise of Rome-Addon
1999	Age of Empires 2
2000	Age of Empires 2: Conquerors-Addon
2002	Age of Mythology

## Die Meilensteine des Ian Fischer



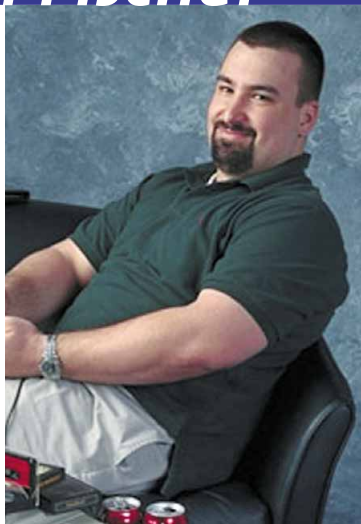
**Age of Empires:** Historisch wertvoller Einstand. Gleich in seinem ersten Spiele-Job war Ian an der Entwicklung eines Klassikers beteiligt.



**Age of Empires 2:** Mittelalterliches Meisterstück. Bei der langjährigen Strategie-Referenz von GameStar sorgte er für spannendes Level-Design.



**Age of Mythology:** Beim sagenhaften Nachfolger der AoE-Serie ist Ian der Chefdesigner. In wenigen Monaten soll's fertig sein.



## 12 Fragen zu Word und Omas Pasta

### Deine ersten Computerspiele?

Pong, Tank und Space Wars.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Morrowind, Age of Empires 2, Microsoft Word – um damit unendlich viele Spieldesigns zu erfinden.

### Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Counterstrike.

### Du wartest momentan auf?

Master of Orion 3, World of Warcraft, Star Wars Galaxies, Counterstrike Condition Zero und IGI 2.

### Deine Lieblings-Webseite?

Gleichstand zwischen [www.something-awful.com](http://www.something-awful.com) und [www.oldmanmurray.com](http://www.oldmanmurray.com).

### Dein Lieblings-Film?

Die Sieben Samurai und Kubriks Dr. Seltsam..

### Deine Lieblings-TV-Serie?

Die Simpsons.

### Der beste Tag in Deinem Leben?

Der, der noch vor mir liegt.

### Deine Lieblings-Musik?

Cake und Stept On

### Dein Lieblings-Buch?

Catch 22 von Joseph Heller.

### Dein Lieblingessen?

Pasta Fagioli nach Omas Rezept.

### Deine beste Entscheidung?

Bei Ensemble Studios anzufangen.

## »Ich möchte am liebsten in der Zukunft leben.«

Ian Fischer über schrumpfende Spiele-Schachteln, Whiskey und Autoschlüssel.

**GameStar** Was ist der größte Feind des qualitätsbewußten Spieldesigners?

**Ian Fischer** Zeit. In meiner Wohnung liegen 40 Spielideen in unterschiedlichen Realisierungs-Stadien – von zwei Sätzen auf der Rückseite einer Serviette bis hin zu hundertseitigen Dokumenten. Ich würde sie alle gerne realisieren, aber bei einer durchschnittlichen Entwicklungszeit von zwei Jahren pro Spiel...

**GameStar** Was würdest du ändern wollen?

**Ian Fischer** Momentan nervt mich der Trend, Spiele in stetig schrumpfende Schachteln zu stecken. Als Jugendlicher war für mich das Gewicht der Packung eines der ausschlaggebenden Kriterien. Eine schwere Schachtel bedeutete ein dickes Handbuch, einen großen Stapel Disketten und vielleicht sogar ein paar Beigaben, wie bei den Infocom-Adventures. Das waren für mich Zeichen, dass sich die Spielemacher wirklich um ihr Produkt kümmern. Heutzutage, mit diesen schrumpfenden Packungen, beobachten wir den Tod des Handbuchs – es gibt einfach nicht mehr genug Platz dafür. Ich vergieße darüber eine Träne, denn es ist ein wichtiger Teil des ganzen Spiel-Erlebnisses, den viele Leute übersehen.

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

**Ian Fischer** Mit Sicherheit etwas ganz besonders Schreckliches. Einem Spieldesigner unendlich viel Ressourcen und Zeit zu geben ist etwa dasselbe, wie männlichen Teenagern Whiskey und Autoschlüssel in die Hand zu drücken.

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

**Ian Fischer** Als ich 1997 aus der Navy entlassen wurde, begann ich mit der Suche nach einer neuen beruflichen Laufbahn. Ich fand aber keine Tätigkeit, bei der ich jeden Tag hätte antreten können, ohne dabei zu Tode gelangweilt zu werden. Dann dämmerte es mir, dass ich Dungeon-Karten skizziere und Notizbücher mit Spiel-

»Ich vergieße eine Träne über den Tod des Handbuchs.«

ideen fülle, seit ich lesen und schreiben kann. Ich dachte mir, dass ich das sowieso mache, sobald ich abends von meiner Arbeit nach Hause komme – warum also nicht versuchen, beides zu kombinieren? Ich schickte einige Bewerbungen raus, bekam einen Anruf von Tony Goodman (Bruder von Rick, dem Empire-Earth-Designer) und erschien mit einem Sack voller Designideen zum Vorstellungsgespräch bei Ensemble Studios.

**GameStar** Nach so vielen Age-Spielen drängt sich die Frage auf, in welcher historischen Epoche du gerne leben würdest.

**Ian Fischer** Wenn ich unter allen Zeitschnitten wählen könnte, würde ich am liebsten in der Zukunft leben. Sobald ich beginne, über frühere historische Epochen nachzudenken, fällt mir unweigerlich ein, dass die Menschen damals keine Computerspiele hatten – ganz schön traurig. Ich bin mir sicher, dass die Leute im Jahr 2202 über meinen heutigen Schreibtisch-PC etwa das Gleiche denken wie ich über einen Abakus. Und ich würde viel lieber mit deren Kisten aus der Zukunft spielen...

**GameStar** Nenne uns eine besondere Stärke von Age of Mythology, die den meisten Leuten noch nicht aufgefallen ist.

**Ian Fischer** Fast alle Echtzeit-Strategiespiele werden kurz nach der Veröffentlichung auseinander genommen, die Spie-

ler destillieren die »einzig wahre« Erfolgsstrategie heraus. Das pickten wir als einen Knackpunkt heraus, in dem Age of Mythology bestehen soll. Bis jetzt gibt es eine Menge machbarer Strategien im Spiel, und niemand hat etwas ausgetüftelt, das sich nicht kontern ließe. Für mich wird ein Spiel dadurch erheblich spaßiger.

**GameStar** Hast du eigentlich Vorteile, wenn du als Designer deines eigenen Werks gegen eure Test-Crew antrittst?

**Ian Fischer** Ich könnte unseren besten AoM-Tester höchstens dann schlagen, wenn ich ihm während der Partie in regelmäßigen Abständen eins mit einem Brecheisen überziehen würde. **HL**

### My Desktop

Ian Fischer über den aktuellen Windows-Desktop seines Büro-PCs: »Das Hintergrundbild von meiner Hündin Bella wurde aufgenommen, als Mike Kidd (ein weiterer Ensemble-Designer) mit uns segeln ging. Nicht im Bild ist meine Freundin Misty, die verzweifelt versuchte, keine anderen Boote zu rammen, während ich Bella streichelte und Mike die Fotos machte.

Die Icons auf der linken Hälfte sind Verzweigungen zu Programmen, die ich sehr häufig benutze. Rechts unten sieht man, welche Spiele mich in letzter Zeit beschäftigt haben. Oben rechts sind die Icons zu Programmen, die mit der Entwicklung von Age of Mythology zu tun haben.«

