

GameStars

Harvey Smith

Angefangen hat er bei Origin als QA-Tester. Nun arbeitet er bei Ion Storm als Projektleiter und Lead Designer des Mega-Titels Deus Ex 2.



Alter: 35

Nationalität: »US-Texaner in der sechsten Generation«

Wohnort: Austin, Texas

Beruf: Projektleiter und Lead Designer bei Ion Storm

Ausbildung: abgebrochenes Studium

Motto: Nimm niemals einen Rat an.

Historie

Wann	Was gemacht?
1994	System Shock
1994	Ultima 8
1995	CyberMage
1996	Technosaur (nie erschienen)
1998	FireTeam
2000	Deus Ex

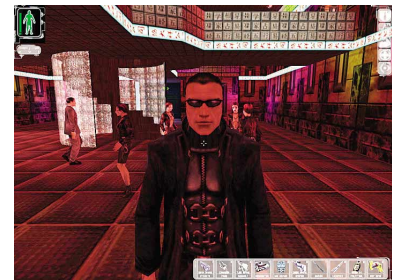
Die Meilensteine des Harvey Smith



System Shock: Das Action-Rollenspiel setzte 1994 Maßstäbe in Sachen Spannung und Atmosphäre – nicht zuletzt dank des Vorzeigebösewichts Shodan.



CyberMage: Eigentlich System Shock 1,5. Ohne Rollenspiel-Elemente, aber in ähnlichem Setting beeindruckte es vor allem durch Hardware-Hunger.



Deus Ex: Obwohl es sich nur mäßig verkauft hat, war Deus Ex eines der besten Spiele des Jahres 2000. Mitte 2003 soll der Nachfolger erscheinen.



11 Fragen zu Lola und Lolita

Dein erstes Spiel?

Ultima 1

Drei Spiele für die einsame Insel?

Ultima Underworld, Diablo 2 und X-Com: Enemy Unknown.

Du wartest momentan auf?

Dark Project 3, Neverwinter Nights.

Deine Lieblingsbücher?

Lolita, Schall und Wahn, Jack of Shadows.

Deine Lieblingsmusik?

Radiohead, The Jayhawks, JJ72, Placebo, Whiskeytown.

Deine Lieblingsfilme?

Blade Runner, Aliens, Memento und Lola rennt.

Deine Lieblingsserien?

Die Sopranos, Six Feet Under, Buffy und Ultraviolet.

Dein glücklichster Tag?

Jeder neue Tag kann besser sein als der vergangene.

Dein Lieblingessen?

Shrimps und Tex-Mex.

Dein Non-Computer-Hobby?

Gedichte, Lesen, Schreiben, Hunde, Filme, Essen, Trainieren und verheiratet sein.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Die rechte Hand eines Wohltäters – ein sich permanent verändernder Job mit Reisen und exotischen Begebenheiten.

»Nehmt euch ein Beispiel an den Hardcore-Spielern!«

Harvey Smith über Fallschirmsprünge, Headsets und die drei Schlüssel zum Erfolg.

GameStar Wie bist du eigentlich in die PC-Spielebranche gekommen?

Harvey Smith Nachdem ich den Dienst bei der US Air Force quittiert hatte, fragte mich mein Freund Steve Powers (Designer bei Origin), ob ich nicht auch dort anfangen wollte. Ich bewarb mich also und begann damit, im Origin-Hauptquartier rumzuhängen – ohne jedoch einen Job zu haben. Ich war Mitglied im Softball-Team, nahm an Partys und Shadowrun-Rollenspielsitzungen teil, sprang sogar mit Richard Garriot aus einem Flugzeug. Nach sechs Monaten sah ich eine Anzeige, in der Origin einen Tester suchte. Ich bewarb mich und bekam den Job sofort.

GameStar Was ist deiner Meinung nach der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel?

Harvey Smith Definiere Erfolg. Erfolgreich kann man in vielerlei Hinsicht sein: in Kreativität oder persönlicher Weiterentwicklung, man bekommt gute Kritiken, hat finanziell einen Hit gelandet und so weiter. Eine Menge Entwickler kämpfen hart, um eines dieser Ziele über die anderen zu stellen. Die Frage erschöpfend zu beantworten ist viel schwerer, als man glauben mag. Ich versuche es trotzdem einfach zu halten. Meiner Meinung sind die drei Schlüssel zum Erfolg Leidenschaft, Visionen und die Fähigkeit, diese umsetzen zu können.

GameStar Was war der übelste Bug, den du in deinem je übersehen hast?

Harvey Smith Ich? Ich übersehe keine Bugs..., das solltet ihr eigentlich wissen!

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

Harvey Smith Eine gigantische Simulation, in der die Welt immer weiter wächst, plus einer KI, die sich an die jeweiligen Handlungen des Spielers anpasst.

GameStar Was war das Verrückteste, was dir bis dato in deiner Karriere passiert ist?

Harvey Smith Als ich noch Tester bei Origin war, saß ich an System Shock in so einer Kabine, wie man sie aus Großraumbüros kennt. Plötzlich nahm ich Brandgeruch wahr und schaute in die Kabine nebenan. Kollege Jon trug so einen abgefahrenen Headset-Prototypen und war voll in seinem Programm versunken. Dabei hatte er nicht bemerkt, dass das

Ding auf seinem Kopf Feuer gefangen hatte. Ich schrie: »Jon, es brennt!« Er schreckte auf, riss sich das Gerät mit einem Ruck vom Kopf und schmiss es gegen die Wand, wo es komplett in Flammen aufging.

GameStar Wie sieht der Markt in fünf Jahren aus? Was werden wir dann spielen?

Harvey Smith Definitiv mehr Multiplayer-Programme mit Echtzeit-Kommunikation über Headsets. Vielleicht sogar mit Storys und Inhalten, die sich selbstständig entwickeln – abhängig von der Spielweise.

GameStar Kennst du ein deutsches Spiel?

Harvey Smith Eigentlich nicht. Ich habe mich mal mit den Designern von Gothic unterhalten. Interessante Leute.

GameStar Würdest du gerne mal was anderes entwickeln, etwa ein Strategiespiel?

Harvey Smith Ich war ein großer Fan von Dune 2. Davon inspiriert habe ich viel Zeit und Energie in Technosaur gesteckt. Leider ist nie was daraus geworden. Wer dennoch mehr wissen will, schaut hier: www.gamestar.de/Quicklink/33

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

Harvey Smith Die Branche braucht mehr Liebe, Frieden und Verständnis.

»Die Branche braucht mehr Frieden, Liebe und Verständnis.«

GameStar Was hasst du an Deinem Job?

Harvey Smith Die mindestens drei Jahre dauernde Entwicklung eines Spiels.

GameStar Zum Schluss: Möchtest du den Spielern da draußen was sagen?

Harvey Smith Auch auf die Gefahr hin, dass ich mich ein wenig wie ein Prediger anhöre: Ich wünsche, die Masse der Spieler würde sich ein Vorbild an den Hardcore-Zockern nehmen. Die haben viel höhere Ansprüche. Neulich habe ich mir

zum Beispiel ein Programm von einer der ganz großen Spielefirmen gekauft und musste sechs Minuten Intro-Filmchen mit Publisher-Logo ertragen, weil man es nicht abbrechen konnte. Nicht nur das! Obwohl ich brav gespeichert hatte, wiederholte sich das Drama nach dem virtuellen Tod aufs Neue. Das ist völlig unakzeptabel! **PET**

Wahrer Sportsgeist

Das **Softball-Team** von Ion Storm bestreitet regelmäßig ein Spiel gegen eine andere Firma aus Austin. Gewonnen hat es noch nie.

