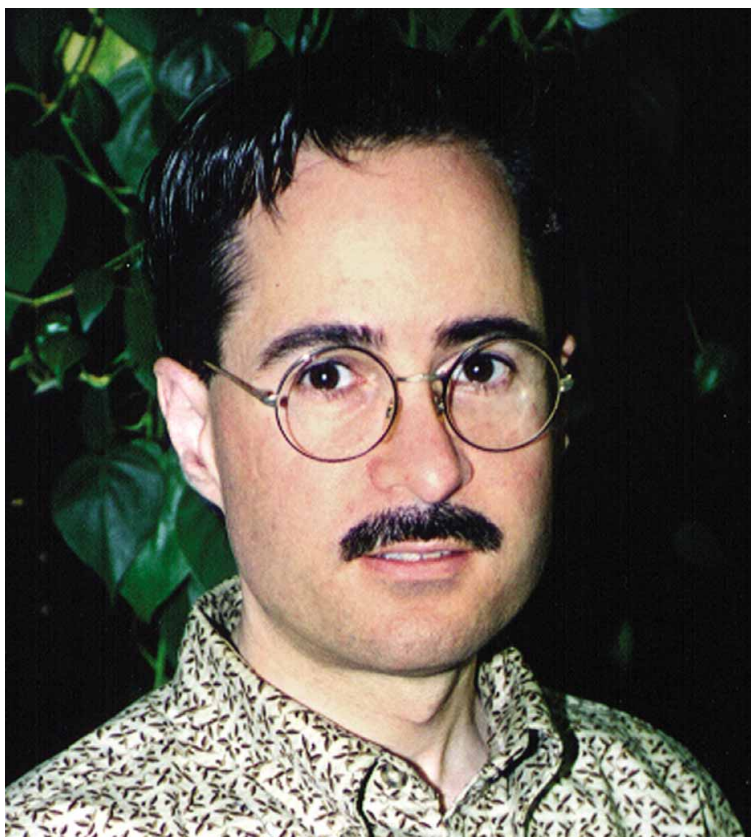


# GameStars

## Rick Goodman

Zehn Jahre programmierte er Business-Software. Dann machte Rick als Mitgründer der Ensemble Studios seine Liebe zur Echtzeit-Strategie zum Hauptberuf.



**Alter:** 40

**Nationalität:** Amerikaner

**Wohnort:** Boston, USA

**Beruf:** Spiele-Designer und Firmenchef

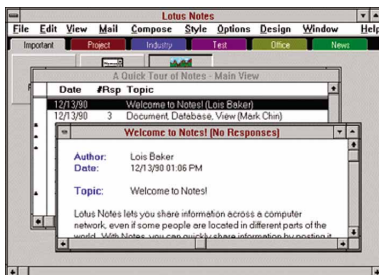
**Ausbildung:** Master-Abschluss in Wirtschaftswissenschaften, Unternehmensberater

**Motto:** Es hat noch nicht geregnet, als Noah die Arche baute.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1972	Zum ersten Mal die Schuhe allein gebunden
1995	Gründung von Ensemble
1997	Age of Empires
1998	Gründung der Stainless Steel Studios
2001	Empire Earth

## Die Meilensteine des Rick Goodman



**Lotus:** Goodman entwickelte für Lotus Firmenlösungen, bevor er auf Rat seines Bruders den Job wechselte und Ensemble mitgründete.



**Age of Empires:** Mit vier Kampagnen und spannenden Schlachten gehörte das Echtzeit-Strategiespiel zu den Überraschungs-Hits 1997.



**Empire Earth:** 12 Epochen und fast 200 Einheiten machen das Spiel zum Echtzeit-Schwergewicht. Ein Addon ist angeblich schon in der Mache.



## 11 Fragen zu Trauben-Eis und Dune.

### Dein erstes Computerspiel?

Bard's Tale. Damals noch in Schwarz-Weiß.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Mule, Railroad Tycoon, Dungeon Siege (ist leider immer noch nicht fertig).

### Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

Age of Empires 2.

### Du wartest momentan auf?

Das neue, noch geheime Projekt von Brian Reynolds.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Schlafen, aaaahhhhh.

### Dein Lieblings-Essen?

Trauben-Eis. Wenn im Büro-Kühlschrank keins ist, werde ich sauer.

### Dein Lieblings-Buch?

Dune von Frank Herbert. Harry Potter ist über-hyped.

### Deine Lieblings-Musik?

Natalie Imbruglia und Fiona Apple.

Die beiden würde ich übrigens auch mit auf die Insel nehmen.

### Dein Lieblings-Film?

Apocalypse Now und 2001.

Stanley Kubrick ist sowieso der Beste!

### Deine Liebling-Fernsehserie?

Die Simpsons und Star Trek (Original).

### Deine beste Entscheidung war?

Die wunderbare Welt der Buchführung zu verlassen, um Spieldesigner zu werden.

## »Wir wollen die erste Adresse für Echtzeit-Strategiespiele sein!«

Rick Goodman über Ballerspiele, die Siedler und Popstars.

**GameStar** Wie bist du eigentlich zu einem Job in der Spielebranche gekommen?

**Rick Goodman** Ich arbeitete schon mehrere Jahre an »ernsthafter« Software, als eines Tages mein Bruder anrief und fragte: »Wäre es nicht viel lustiger, statt Tabellenkalkulationen Spiele zu programmieren?« Also haben wir Ensemble gegründet.

**GameStar** Warum hast du Ensemble nach Age of Empires verlassen?

**Rick Goodman** Zunächst möchte ich klarstellen, dass die Arbeit bei Ensemble viel Spaß gemacht hat und ich nicht im Streit gegangen bin. Age of Empires war mein erstes Spiel, und ich habe bei diesem Projekt unglaublich viel gelernt. Vor allem auch über die geschäftliche Seite der Spiele-Entwicklung. Als AoE fertig war, hatte ich eine genaue Vorstellung davon, was als Nächstes kommen sollte. Auch Ensemble verfolgte klare Ziele – allerdings andere als ich. Also haben wir uns friedlich getrennt, damit jeder seinen Traum verwirklichen konnte.

**GameStar** Was planst du für die Zukunft der Stainless Steel Studios?

**Rick Goodman** Wir wollen die erste Adresse für Echtzeit-Strategiespiele sein!

**GameStar** Wie wäre es denn zur Abwechslung mal mit einem Ballerspiel?

**Rick Goodman** Ich mag viele Genres, aber momentan bleibe ich bei der Strategie.

**GameStar** Kennst du deutsche Spiele?

**Rick Goodman** Aber natürlich! Anno 1602 und die Siedler-Reihe habe ich sehr intensiv gespielt. Viele gute Strategietitel kommen aus Deutschland. Manchmal glaube ich, ich habe mit den deutschen Spielern mehr gemeinsam als mit den amerikanischen.

**GameStar** Was wäre dein absolutes Computerspiel-Traumprojekt?

**Rick Goodman** Bisher hatte ich Glück und konnte zwei meiner Wunschspiele verwirklichen. Hoffentlich geht das so weiter.

**GameStar** Wie wird deiner Meinung nach der Markt in fünf Jahren aussehen?

**Rick Goodman** Ich bin zwar nicht im Prognose-Business, aber ich glaube, der Markt wird weiter wachsen. Schließlich geht die Entwicklung bei Soft- und Hardware immer vorwärts. Im Moment kratzen wir doch nur an der Oberfläche dessen, was mit Unterhaltungssoftware wirklich machbar ist. Die einzige Regel: Spiele müssen Spaß machen. Dann sind die Möglichkeiten unendlich.

**GameStar** Was denkst du über die neuen Konsolen wie Xbox, PS2 oder Gamecube?

**Rick Goodman** Konsolen sind eine tolle Sache, und ich freue mich schon riesig auf die kommenden Spiele. Da sind ein paar echte Hämmer in der Mache. Wir bleiben aber vorerst dem PC treu.

## »Wir können das schaffen!«

**GameStar** Was würdest du in der Industrie verändern, wenn du könntest?

**Rick Goodman** Es wäre schön, wenn unbekannte Entwickler mit guten Ideen die Chance hätten, ein großes Publikum zu erreichen. Viele Innovationen schaffen es leider nie zu einem revolutionären Spiel.

**GameStar** Das verrückteste Erlebnis in deiner Karriere in der Spielebranche?

**Rick Goodman** Einmal hat mich tatsächlich jemand auf der Straße angesprochen: »Hey, bist du nicht Rick Goodman?« Es ist wirklich komisch, wie ein Popstar von Spielern erkannt zu werden.

**GameStar** Was wolltest du den Spielern da draußen schon immer mal sagen?

**Rick Goodman** Ich habe vier Zauberwörter für euch: »Wir können das schaffen!« Genau das hat mein Bruder am Telefon zu mir gesagt, als ich meinen langweiligen Job an den Nagel hängte. **MS**

## Arbeit und Vergnügen

Rick Goodman kann seine Management-Vergangenheit nicht leugnen und quält die Mitarbeiter der Stainless Steel Studios mit endlosen Meetings. Zum Ausgleich geht es beim Betriebsausflug zu Paintballduellen in die Wildnis von Massachusetts.

