

GameStars

Erin Roberts

Der kleine Bruder von Chris Roberts macht längst selbst tolle Spiele. Erst kürzlich ist sein erstklassiges Weltraumspiel Starlancer erschienen.



Alter: 30

Nationalität: *Brite*

Wohnort: *Austin/Texas*

Beruf: *Producer*

Ausbildung: *Studium der Geografie, University Of Wales*

Motto: *Echter Mut entsteht aus Verzweiflung.*

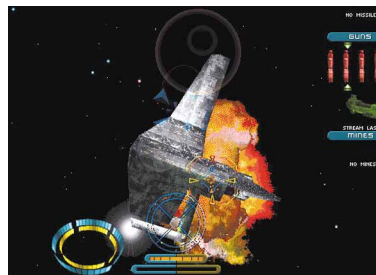
Historie

Wann	Was gemacht?
1990	Wing Commander (Design Assistant)
1993	Strike Commander (Associate Producer)
1993	Privateer (Associate Producer)
1996	Privateer 2
2000	Starlancer

Die Meilensteine des Erin Roberts



Strike Commander: Die Flugsimulation verband Düsenjäger-Kämpfe mit Story und Filmszenen wie bei Wing Commander.



Privateer 2: Die Handelssimulation im All ließ dem Spieler viele Freiheiten, in der Kampagne gab es aufwendige Videos.



Starlancer: Packende Missionen und pfeilschnelle Grafik sorgen beim aktuellen Weltraumtitel für Spannung und Spielspaß.



11 Fragen zu Reisen und zum Kühlschrank.

Dein erstes Computerspiel?

Pong.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Elite, Starflight, Command&Conquer 3.

Du wartest momentan auf?

Halo.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Battle Cruiser 3000. Darauf habe ich sechs Jahre gewartet, dann ist es immer nur abgestürzt.

Dein Lieblings-Buch?

Der Herr der Ringe, J.R.R. Tolkien.

Deine Lieblings-Band?

Pink Floyd.

Dein Lieblings-Film?

Lawrence von Arabien, außerdem war ich auf die »Herr der Ringe«-Filme.

Dein Non-Computer-Hobby?

Lesen, trinken, reisen.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Pilot.

Die beste Entscheidung in deinem Leben?

An die Uni zu gehen.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Sachen, die ich schon vor drei Monaten hätte wegwerfen sollen, außerdem französischer und deutscher Senf.

»Um die Erde nur eine Sekunde lang von oben zu sehen, würde ich so ziemlich jedes Risiko eingehen.«

Erin Roberts über Flugangst, europäische Entwickler und die »Siedler«.

GameStar Wie bist du in die Spielebranche eingestiegen?

Erin Roberts Das lag vor allem am Einfluss meines Bruders Chris. Der hatte erst in England, ab '84 auch in den USA Spiele entwickelt. Wir sind '86 zusammen nach Texas gezogen, und da hatte ich dann schon direkteren Kontakt zu anderen Entwicklern. Chris ging '87 zu Origin, ich zurück nach England an die Universität.

Hat mir eigentlich viel Spaß gemacht, aber nach

»Man merkt erst sehr spät, was die KI in der Praxis taugt.«

GameStar Du bist Spezialist für Weltraumspiele. Würdest du im Space Shuttle mitfliegen, wenn die Nasa dir das anböte?

Erin Roberts Eigentlich hasse ich das Fliegen und Flugzeuge. Wenn ich meine Flugangst nicht überwunden hätte, wäre ich immer noch in England. Und dabei liebe ich es, zu reisen und neue Leute kennen zu lernen. Raumflug ist noch hunderttausendmal gefährlicher und jagt mir tüchtig Angst ein. Aber um die Erde nur für eine Sekunde von oben zu sehen, und wegen der Schwerelosigkeit, würde ich so ziemlich jedes Risiko dieser Welt eingehen.

GameStar Was ist das Schwierigste bei der Entwicklung eines Weltraumspiels?

Erin Roberts Die Handlung. Sonst läuft das wie bei schlechten Filmen: Wenn man da ein langweiliges Skript hat,

kann man noch so viel Geld reinstecken – meist ist nichts mehr zu retten.

GameStar Welche Phase in der Entwicklung magst du gar nicht?

Erin Roberts Die letzten paar Monate sind für mich die schlimmsten, weil man das Spiel erst kurz vor Fertigstellung wirklich austesten kann. Deshalb ist auch die KI in vielen Spielen so schlecht – man merkt erst spät, was sie in der Praxis taugt.

Und dann geht meist das Geld zur Neige, und das Spiel muss veröffentlicht werden.

GameStar Du arbeitest als Europäer in England und den USA. Was hältst du von der europäischen Szene?

Erin Roberts Es gibt ungeheuer talentierte Teams, meine Jungs bei Warthog in Manchester natürlich, aber auch Blue Byte und Bullfrog. Das Hauptproblem hier ist, an Geld zu kommen. Ich erlebe immer wieder, wie schwer die US-Publisher sich tun, europäische Entwickler zu finanzieren. Und wenn sie es doch mal tun, dann mit deutlich weniger Geld.

GameStar Ist dir eigentlich schon mal was ganz Wildes in der Branche passiert?

Erin Roberts Nicht wirklich. Wobei es mir wild genug vorkommt, dass ich meine Brötchen mit der Entwicklung von Spielen verdiene.

Wenn es mir bei der Arbeit mal nicht so gut geht, lehne ich mich zurück und erinnere mich daran.

GameStar Wenn du unbeschränkt Zeit und Geld hättest, was wäre dein persönliches Lieblings-Projekt?

Erin Roberts Obwohl ich mich bislang vor allem um Weltraumspiele gekümmert habe, liebe ich Echtzeit-Strategie. Ich verbringe einen Großteil meiner Zeit mit den Siedlern, Knights & Merchants oder Age of Empires. Ich würde gerne mal ein Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg entwerfen, mit echten Panzern, Flugzeugen und so weiter. Historische und erfundene Einsätze, und das alles in detailliertem 3D. **PS**



Der Engländer an sich ist für wilde Partys bekannt, und auch Erin Roberts bildet da keine Ausnahme. In seiner Freizeit feiert der Starlancer-Chefentwickler gerne – und wie unser Bild dokumentiert, tat er das vor ein paar Jahren auch mit ein paar Kilos weniger. Wer es nicht selbst erkennt: Erin ist der Herr ganz links mit dem Mikrofon.