

# GameStars

## Jens Onnen und Werner Krahe

Seit über zehn Jahren arbeiten sie stets im Team.

Gemeinsam schrieben Jens Onnen und Werner Krahe mit der legendären Bundesliga-Manager-Reihe deutsche Software-Geschichte.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1988	Bundesliga Manager
1990	Wild West World
1991	Bundesliga Manager Professional
1993	Eishockey Manager
1994	Bundesliga Manager Hatrick
1996	Bundesliga Manager 97
1999	Kurt

Name: **Jens Onnen**

Alter: **30**

Nationalität: **Deutsch**

Wohnort: **Oberhausen**

Beruf: **Spiele designer  
und Geschäftsführer**

Ausbildung:

**Diplomökonom**

Motto: **Keine**

**Kompromisse!**



Name: **Werner Krahe**

Alter: **29**

Nationalität: **Deutsch**

Wohnort: **Ratingen**

Beruf: **Spiele designer  
und Geschäftsführer**

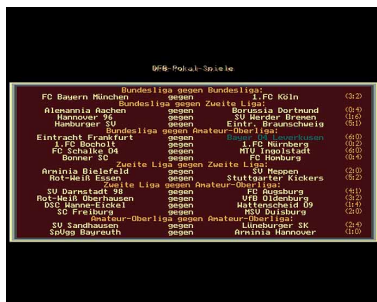
Ausbildung:

**Diplomökonom**

Motto: **Immer ein**

**bißchen besser.**

## Die Meilensteine von Jens Onnen und Werner Krahe



**Bundesliga Manager:** Der erste Bundesliga-Manager kam zwar fast ohne Grafik aus, war aber unkompliziert und gut spielbar. Einer der frühen Erfolge von Software 2000.



**Bundesliga Manager Hatrick:** Erstmals gab es berechnete Ballkontakte, allerdings immer nur von einem Spieler zum nächsten. Hallenturniere versüßten die Winterpause.



**Kurt:** Echtzeitberechnete Ballkontakte ermöglichten Spiele, die nicht mehr auf vorhersehbaren Formeln basieren. Dadurch wurden die Spieltage viel spannender.

## 5 Fragen an Jens Onnen



**Dein erstes Computerspiel?**  
Selbstprogrammierter Fußballmanager auf Apple 2.  
**Drei Spiele für die Insel?**  
Fifa 96, Anno 1602, Kurt.  
**Größte Spiele-Enttäuschung?**  
Daley Thompson's Decathlon.  
**Du wartest momentan auf...?**  
Anstoss 3.  
**Deine beste Entscheidung?**  
Eine eigene Firma zu gründen.

## 5 Fragen an Werner Krahe



**Dein schönster Tag war?**  
Als meine Tochter Katharina geboren wurde.  
**Deine Lieblings-Webseite?**  
www.lycos.com  
**Deine Non-Computer-Hobbies?**  
Squash, Joggen, Musik.  
**Dein Non-Spiele Traumjob?**  
Internet-Entwickler.  
**Bei dir im Kühlschrank liegen...**  
Joghurt, Überraschungseier, jede Menge Ketchup.

## »Die Grabenkämpfe sind härter geworden«

Onnen und Krahe über Fußballmanager, 3D-Shooter und das ideale Spiel.

**GameStar** Wie seid ihr eigentlich an euren ersten Job in der Computerspielbranche gekommen?

**Werner Krahe** Durch Zufall. Wir haben einen Fußballmanager selber programmiert und versucht, ihn an die Öffentlichkeit zu bringen. Dabei sind wir mit Software 2000 zusammengekommen.

**GameStar** Glaubt ihr, daß man heute immer noch so leicht den Einstieg ins Spiele-Business finden kann?

**Werner Krahe** Vermutlich nicht, weil mittlerweile ein viel höherer finanzieller Aufwand hinter einem Titel steht. Idealismus allein reicht nicht mehr.

**GameStar** Wie hat sich die Marktsituation seit eurem Einstieg verändert?

**Jens Onnen** Soweit wir das beurteilen können, sind die Grabenkämpfe härter geworden. Die großen Firmen schlucken die kleinen, wie das auch in der restlichen Wirtschaft ist. Zusammen mit der Tatsache, daß du heute ein Riesnbudget brauchst, um einen Titel machen zu können, ist es unheimlich schwer, überhaupt einzusteigen. Vor lauter Technik kann der Spielspaß auf der Strecke bleiben, denn der ist eng verbunden mit dem Idealismus, den die Leute bei der Entwicklung haben.

**GameStar** Ihr habe euch gerade mit einer eigenen Firma selbständig gemacht. Warum?

**Jens Onnen** Bis jetzt haben wir ausschließlich als Freiberufler für Software 2000 gearbeitet, was wir einige Jahre sehr erfolgreich gemacht haben.

Da wir während dieser Zeit beide noch studiert haben, hatten wir nicht die Möglichkeit, etwas Eigenes aufzuziehen. Nachdem wir das abgeschlossen hatten, standen wir vor der Entscheidung, als Angestellte zu arbeiten oder was Eigenes zu machen. Wir haben uns für letzteres entschieden. Letztlich war es der richtige Schritt.

**GameStar** Wollt ihr auch mal was anderes als Fußballmanager machen?

**Werner Krahe** Durchaus denkbar. Mit Kurt als Einstieg beherrschen wir das Genre und haben die Erfahrung. Sicherlich machen wir keinen 3D-Shooter, sondern bleiben im Manager-Bereich. Vielleicht machen wir mal was mit einer anderen Sportart. Feste Pläne haben wir aber nicht.

**GameStar** Wohin geht die Entwicklung der Manager-Programme?

**Jens Onnen** Electronic Arts fängt damit an, gute Grafik in das Genre zu bringen. Irgendwann werden sich die Manager optisch nicht mehr viel von Action-Sportspielen unterscheiden.

Derzeit wird diese Entwicklung nur vom Rechner tempo gebremst.

**GameStar** Wird der Computer einmal echte Spiele berechnen können?

**Werner Krahe** Bis berechnete Spiele wie echte wirken, vergehen sicherlich noch ein paar Jährchen. Letztlich bewegen sich ja 22 intelligente Menschen auf dem Feld. So was läßt sich nicht so schnell in Zahlen fassen.

**GameStar** Wie sieht für euch das ideale Manager-Programm aus?



### Fünf gutgemeinte Tips an echte Fußballtrainer

- I** Sollte die gegnerische Mannschaft hauptsächlich aus Österreichern bestehen, empfiehlt es sich, ihnen Gegenspieler von den Faröer-Inseln oder aus Israel zuzuteilen.
- II** Um Ruhe in allzu hektische Phasen des Spiels zu bringen, schicken Sie einfach Andy Möller auf den Platz.
- III** Wenn Ihre Spieler Sie überhaupt nicht verstehen, sollten Sie überprüfen, ob Sie vielleicht Trapattoni heißen.
- IV** Handywerbung und eine akkurate Frisur sind wichtiger als Champions-League-Siege.
- V** Die Gladbacher sollten ihr jetzt viel zu großes Stadion an Unterhaching vermieten.

**Jens Onnen** Es darf den Spieler nicht mit zu vielen Funktionen erschlagen. Wichtig ist der Spielspaß der frühen Jahre. Ideal wäre, wenn man alles machen kann, aber nicht muß. Ein Spiel sollte immer ein Spiel bleiben, und nicht ein Abbild der Realität sein. Aufgaben, die echten Managern abverlangt werden, machen nur wenig Spaß.

**GameStar** Warum verkaufen sich englische Manager hier nicht so gut und deutsche nicht auf der Insel?

**Werner Krahe** Die englischen Programme sind für den deutschen Markt zu tabellarisch. Kurt und Anstoss sind recht verspielt. Die Engländer wollen lieber pure Statistiken.