

# GameStars

## Erik Yeo

Das Gehirn hinter der mega-erfolgreichen Command&Conquer-Serie will den dritten Teil mit revolutionärer KI zum Riesenhit machen.



Alter: 29

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Las Vegas, Kalifornien*

Beruf: *Chefdesigner*

Ausbildung: *Diplom in Psychiatrie*

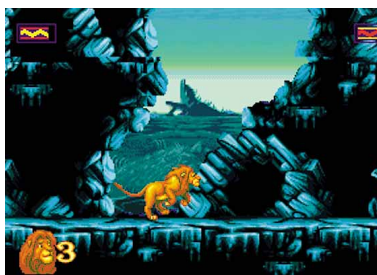
Motto: *Erik kommt ohne festes*

*Motto durchs Leben*

### Historie

Wann	Was gemacht?
vor 1994	Konvertierungen von Konsolentiteln für Virgin Interactive
1994	wechselt zu Westwood
1995	Command & Conquer
1996	Command & Conquer 2
seit 1997	Arbeit an Command & Conquer 3

### Die Meilensteine des Erik Yeo



**Lion King:** Das 1994 erschienene, von Yeo konvertierte Jump-and-run zum Disneyfilm bot solide Qualität und Einsteigerfreundlichkeit.



**C&C:** Der Tiberium-Konflikt brachte die Echtzeit-Welle richtig ins Rollen und wurde zu einem der bisher meistverkauften Spiele.



**C&C2:** Obwohl sich die Neuerungen in Grenzen hielten, gehört auch Alarmstufe Rot zu den besten Echtzeit-Strategiespielen.



## 10 Fragen zu Spielen und Tortillas

### Dein erstes Computerspiel?

Ultima 1.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Unreal mit Editor, Diablo, Star Control 2.

### Liebings-Multiplayer-Spiel?

Duke Nukem.

### Dein Privatrechner ist ein...

Pentium II/333 mit 128 MByte und Voodoo-2-Karte.

### Du wartest momentan auf...

European Air War.

### Deine Lieblingsbands sind...

Chemical Brothers und Depeche Mode.

### Dein schönster Tag war...

der, an dem ich realisierte, daß C&C ein Erfolg werden wird.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Skilaufen in Utah.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Lego-Designer.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

Tortillas und Bier.

## »Ich liebe es, die Spieler zu überraschen.«

Erik Yeo über Command&Conquer 3, Total Annihilation Kingdoms und Sandsäcke.

**GameStar:** Was genau sind deine Aufgaben bei Command&Conquer 3?

**Erik Yeo:** Ich mache so ziemlich alles. Ich schreibe die Story und arbeite am Leveldesign mit. Nebenher versuche ich noch, mir neue Features und interessante Einheitentypen einfallen zu lassen.

**GameStar:** Was hast du eigentlich vor C&C gemacht?

**Erik Yeo:** Frag nicht. Ich habe an einer Menge mäßiger Konsolenspiele mitgearbeitet, darunter König der Löwen, Sledge Hockey, Cool Spot und mein persönlicher Tiefpunkt: Magic Johnson Basketball.

**GameStar:** Welches war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?

**Erik Yeo:** Am meisten hat mich der Sandsack-Trick in C&C geärgert, obwohl das nicht direkt ein Bug war. Wir haben schlichtweg nicht daran gedacht, daß phantasievolle Spieler auf die Idee kommen würden, per Sandsack-Wall die Ernter des Computers von den Ti-beriumfeldern abzuschneiden.

**GameStar:** Welches Spiel wird deiner Meinung nach der härteste Konkurrent von C&C3 werden?

**Erik Yeo:** Ich glaube, T.A. Kingdoms von Cavedog wird sehr, sehr gut.

**GameStar:** Gibt es Echtzeit-Strategiespiele außerhalb der C&C-Serie, die du persönlich gerne gespielt hast?

**Erik Yeo:** StarCraft habe ich mir sehr genau angeschaut; außerdem Dungeon Keeper. Ich bin schon sehr gespannt auf den zweiten Teil.

**GameStar:** Was magst du besonders am Designen eines Spiels? Welche Aufgabe liegt dir am meisten?

**Erik Yeo:** Das Entwerfen einer Mission ist eine spannende Sache. Ich liebe es, die KI-Skripts zu programmieren und den Spieler zu überraschen.

**GameStar:** Was, meinst du, müßte geschehen, um aus dem Spielemarkt über kurz oder lang einen echten Massenmarkt zu machen? Sollten mehr Deer Hunters programmiert werden?

**Erik Yeo:** Sicher nicht. Die Spiele müßten billiger werden, die Hardwarespirale müßte sich langsamer drehen. Die Programme sollten zugänglicher und auch ohne langes Handbuchstudium verständlich sein. Vor allem aber müßte endlich mal jemand herausfinden, wie man Frauen fürs Spielen interessieren kann. Das wäre ein Knüller.

**GameStar:** Was wird die Zukunft der Echtzeit-Strategiespiele sein? Welche Quantensprünge erwarten uns?

**Erik Yeo:** Natürlich werden die KIs der Programme immer besser werden, bis man irgendwann glaubt, gegen einen Menschen zu spielen.

**GameStar:** Letzte Frage: Gibt es was, das du schon immer mal sagen wolltest?

**Erik Yeo:** Man wird als Spiele-Designer oft beneidet. Doch dieser Job ist härter, als die meisten Leute denken. Es geht nicht nur ums Spielen – niemand kann sich vorstellen, mit wieviel Meetings und Bürokratie ich meine Zeit vertun muß. Außerdem gibt's erst wieder Urlaub, wenn C&C3 im Preßwerk ist. **GUN**

## Aus Eriks Photoalbum



Erik Yeo (links) auf dem Westwood-Betriebsfest. Niedlich, oder?

Die C&C3-Crew in martialischer Pose als GDI-Krieger. Erik ist der Rabauke ganz links.



Mr. Yeo an seinem Arbeitsplatz, konzentriert an C&C schuftend.