

## Ben Hermans von Hyperion Entertainment

[Interviews](#) -> [Ben Hermans von Hyperion Entertainment](#)

#1/1 Posted: 11.11.2005 - 19:23 Post subject: No Risc No Fun vom 17.10.2000

Heute sprach Fabio Trotta zu dem Leiter von Hyperion Entertainment, Ben Hermans.

1. Hi Ben, seit wie vielen Jahren bist du ein AMIGA User ?

Ich besorgte mir eine der ersten Amiga 1000s, einen der frühen Modelle mit 256K. Das war damals 1985.

2. Warum hast du den AMIGA als den richtigen auserwählt ?

1985 wählte ich den Amiga weil er die logische Weiterentwicklung meines C64 war. Als ich meinen Amiga 4000 kaufte, wußte ich warum ich das Amiga OS mochte: überragendes Multitasking, hohes Maß an Flexibilität, geringe Nutzung der System Ressourcen und verständlich für den Nutzer.

3. What sind deine hobbies neben dem AMIGA ?

Meine Amiga bezogenen aktivitäten sind professionell und nicht länger Hobby. Hyperion beansprucht eine Menge meiner Zeit. Meine Hobbies umfassen das lesen über Wissenschaft und Technologie, SF Novelle lesen und SF Filme und Serien schauen.

4. Was sind im moment deine Lieblingsspiele ?

Unglücklicherweise habe ich nichtmehr viel Zeit zum spielen. Shogo und Freespace sind weit oben auf meiner Liste, einer der Gründe warum wir sie lizenziert haben.

5. Welche Machine steht zu Hause auf deinem Schreibtisch ?

Ein getowerter A4000 mit Cyberstorm PPC.

6. Wie lange existiert Hyperion Entertainment schon ?

Hyperion Entertainment seit April 1999 im Geschäft.

7. Was war deine Idee hinter Hyperion ?

Ich war von der Tatsache frustriert, das trotz schneller Hardware (PPC, 3D Karten), keine high-end Spiele auf dem Amiga kamen, die Gebrauch von dieser Hardware machten. Hier stand ich nun, einen beträchtlichen Betrag an Geld in eine PPC Karte investiert und dann gab es keine Software dafür. Wie werden die Leute jemals überzeugt ihren AMIGA zu erweitern, wenn diese Erweiterungen nicht in besserer Software resultieren ?

8. Von wie vielen Menschen bist du der "Direktor" ? 😊

Ich bin der Managing Partner von ca. 12 Leuten, wovon die meisten Entwickler sind.

9. Was ist deine Aufgabe bei Hyperion ?

Ich betreibe die Firma, was bedeutet das ich die Lizenzabkommen treffe, auf die finanziellen und ökonomischen Aspquete und Dinge achte, und den Entwicklern die Ressourcen der Projekte zuordne.

10. Was sind die nächsten Veröffentlichungen deiner Firma ?

Unsere nächste Veröffentlichung wird Shogo:MAD sein. Abschließend möchte ich sagen: Es war wahrlich eine Aufgabe die LithTech engine auf den Amiga zu portieren. Es ist ein sehr komplexes Stück Code, komplett in C++. Weit komplexer und weiterentwickelter als die Quake 2 engine basierten Spiele die uns bisher begegnet sind. Wir hoffen vor Jahresende auch Alien Nations zu veröffentlichen und vielleicht Freespace.

11. Gibt es irgendwelche News zu kommenden Spielen ? Hast du einiges neue Lizenzen bekommen ? 😊

Ja wir haben einige neue Lizenzen, aber aus vertraglichen Gründen kann ich diese Titel noch nicht nennen. Wir versuchen (und mit Erfolg) die Genre, die wir anbieten, zu erweitern.

12. Was denkst du über die AMIGA Community aus der Sicht deiner Verkäufe ? Speziell die niedrigen Verkäufe von HereticII.

Wir sind sicher sehr enttäuscht. Ich glaube die niedrigen Verkäufe kommen teilweise daher, das die Leute unrealistische Vorstellungen wegen ihrer 3D Hardware haben. Ein Permedia 2 kann Heretic 2 in 800x600 nicht mit 30 fps, egal ob er in einem PC, einem Mac oder einem Amiga genutzt wird. Glücklicherweise sehen wir die Ankunft neuer PCI busboards auf dem Amiga, welche die Möglichkeit eröffnen Voodoo 3 Karten auf dem Amiga zu nutzen.

13. Und was denkst du über die aktuelle AMIGA Situation ?

Die Dinge verbessern sich wieder. Amiga Inc. hat einige kompetente Leute an Board, die sich nur um den Amiga kümmern, nicht darum Wintel Maschinen zu machen. Auf der anderen Seite sollten die Leute realisieren, das man kein komplett neues Betriebssystem in wenigen Monaten schreiben kann. Ein SDK veröffentlichen ist eine Sache, ein komplettes Betriebssystem zu veröffentlichen ist eine komplett andere. Be brauchte 5 Jahre zu dem Punkt zu kommen wo wir jetzt sind. Wie lange war der Linux Kernel in Entwicklung ? Es wird einige Zeit brauchen, bevor das neue Amiga Os erwarten können.

Währenddessen rate ich allen Amiga Usern dazu, die momentanen Amiga Firmen zu unterstützen und ihre Maschinen aufzurüsten und die exzellenten Produkte zu kaufen die jetzt erhältlich sind. Der Amiga hat immernoch Software die du auf keiner anderen Plattform finden kannst und das bei sehr niedrigen Preisen und bei relativ geringen System Ressourcen.

Einige Leute tendieren dazu, das alle auf Wintel, Mac oder Linux besser ist. Ist es nicht. Wintel und Mac User bezahlen wesentlich mehr für Anwendungen als Amiga User. Außerdem tendieren Anwendungen dazu, dich dazu zu bringen kontinuierlich deinen Rechner in kurzen Abständen zu erweitern. Denk nicht daran Windows ME auf einem Pentium II mit 64 MB Ram laufen zu lassen. Windows 2000 benötigt 256 MB Ram falls du ernsthaft arbeiten möchtest. Du wirst einen PIII oder Athlon benötigen. Mac OS X wird 192 MB benötigen um vernünftig zu laufen. Linux ist sehr in, aber trotz all der Ansprüche benutzerfreundlicher geworden zu sein, wirklich nicht auf die normalen User zugeschnitten. Es hat einiges an Potential, aber trotz des hypes haben wir immernoch viel mehr Anwendungen auf dem Amiga.

14. Glaubst du das der AMIGA One den AMIGA Spirit zurückbringen wird ? Und wird er deiner Meinung nach erfolgreich ?

Der Amiga One, die Maschine, wird nichts besonderes sein. Wir reden nicht über eine Maschine mit Spezial Hardware, er benutzt all die Standard Komponenten. Das wirklich aufregende ist das neue Betriebssystem. Falls Amiga ihre Versprechen einhalten und ein kleines, skalierbares Betriebssystem mit binär Cross-Plattform Kompatibilität zur Verfügung stellen, welches für eine Vielzahl von digitalen Geräten genutzt werden kann, haben sie eine Gewinner.

Die Idee das sie Kopf an Kopf mit Microsoft und Apple im Wettkampf stehen, ist ein Irrtum. Sie müssen kein Windows-ähnliches Monopol im Desktop Markt werden um erfolgreich zu sein.

Danke für die Informationen und ich wünsche dir viel Erfolg und bessere Verkäufe bei deinen nächsten Veröffentlichungen. Ich würde mich freuen bald Shogo in meine Finger zu bekommen 😊

Hier kannst du Hyperion Entertainment online erreichen:

<http://www.hyperion-software.com> <http://www.hyperion-software.de>