

Joseph (Joe) Ybarra

für Playstation und Saturn. Nach Erfolg mit den **Runabout**-Rennen zieht sich das 100 Mitarbeiter starke Unternehmen aus dem Videospielektor zurück und produziert und vermarktet heute nur noch Puzzles.

1954	n.b.
Tokio	Japan
www.yanomano.co.jp	

Ybarra, Joseph (Joe)

Der amerikanische Computer-spielproduzent wird Anfang der 50er-Jahre geboren und kommt 1980 als Product Manager für Apple in die Software-Industrie. Im September 1982 gründet Ybarra mit Trip Hawkins und sechs anderen die Firma **Electronic Arts**: Er produziert u.a. **Archon** und **One on One**, die **Dan Buntens**-Werke **M.U.L.E.**, **Seven Cities of Gold** und **Heart of Africa**, **Interplay**-Rollenspiele wie **Wasteland**, die Science-Fiction-Oper **Starflight** und das erste **Madden NFL**. Ybarra wird Vice President von EA, bevor er Mitte 1988 für **Activision** die Leitung von **Infocom** übernimmt, den schwer angeschlagenen Adventure-Hersteller aber nicht retten kann: „Joe hatte kaum Management-Erfahrung, was der Sache nicht gerade half.“ [51]

1990 gründet Ybarra eine Entwicklungsfirma, die mit dem MORPG **The Shadow of Yserbius** schon 1993 ins Internet startet. 1995 heuert ihn Hawkins ein zweites Mal an: Als Vice President und Executive Producer der Firma **3DO** koordiniert Ybarra die Entwicklung von Konsolen- und Internet-Spielen. Nach einem Gastspiel für **Nolan Bushnells** Playnet Technologies wird Ybarra im März 1998 Chef des **Micro-**

prose-Studios in Austin, wo er an „Civilization“-Updates arbeitet. Mitte 2005 engagiert das Start-Up **Cheyenne Mountain Ybarra** als Vice President of Product Development für ein MMORPG auf Basis der TV-Serie „Stargate“.

Als Ex-Entwicklungschef von EA ist Ybarra der archetypische Spielproduzent, er definiert ein neues Berufsbild und Produktionsabläufe. Als **Michael Cranford** und **Brian Fargo** 1985 **The Bard's Tale** schreiben, schmuggeln sie ihren Produzenten als Erzmagier und Erfinder zweier Schutzzauber ins Handbuch. Auch im Spiel wird Ybarra verewigt: Wer im zweiten Level von **Harkyn's Castle** den ersten Reim vollendet, der erhält den mächtigen „Ybarra Shield“.

Yokoi, Gunpei

Der japanische Spielzeug- und Videospieldesigner wird am 10. September 1941 in Kyoto geboren und arbeitet nach Abschluss seines Elektronikstudiums ab 1966 bei **Nintendo**. Yokoi beginnt in der Spielkartenherstellung, bis er 1970 unter **Horoshi Imanishi** eine neue Abteilung (Komuki) aufbaut, aus der sich Nintendos Spielzeugforschung entwickelt.

Yokois erste Erfindung für die neue Abteilung für mechanische, später auch elektronische Spiele ist der Teleskop-Greifarm „Ultra Hand“, auf den weiteres Ultra-Spielzeug folgt. Vom Nintendo-Zulieferer **Sharp** wirbt Yokoi den Techniker **Masayuki Uemura** ab und erschafft mit Lichtdetektoren seine erste Arcade-Installation, das Tontauben-Spiel „**Laser Clay Shooting**“, ein Jahr später die Arcade-Schießerei „**Wild Gunman**“, bei der man auf die Cowboys eines 16mm-Films ballert.

Ende der 70er-Jahre entwickelt Yokoi mit „**Game & Watch**“ eine Serie genialer LCD-Spiele für die Hosentasche, die ab 1980 in Japan, später auch weltweit mit großem Erfolg vermarktet wird und Nachahmungen auf den Plan ruft. **Game & Watch** versetzt Nintendo-Helden in simple Geschicklichkeits-Spielmechanik. Nach Knöpfen und Mini-Joysticks verbaut Yokoi im **Game & Watch-Donkey Kong** (1982) erstmals ein „**Steuerkreuz**“ (D-Pad), auf dem der linke Daumen des Spielers ruht. Dieses Element besitzen bis heute alle Nintendo-Controller.

Yokoi wird General Manager der „**Research and Development 1**“-Abteilung von Nintendo, der junge **Shigeru Miyamoto** ihm zugeweiht. Anfang der 80er-Jahre arbeitet Yokoi an Zubehör für die erste programmierbare Nintendo-Konsole, das **Famicom (NES)**. Ab 1984 ist Yokoi Designer und Produzent von 17 NES-Modulen, darunter **Kid Icarus** und **Metroid**, ab 1991 von acht SNES-Spielen.



Schwitz: Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi (unten, rechts) unterzieht die Erfindungen des jungen Gunpei Yokoi einer kritischen Prüfung. Aus: Game Boy (Recruit, 1998).

Yokois genialste und bekannteste Erfindung ist der Game Boy, eine tragbare Konsole mit Schwarz-Weiß-Bildschirm, Mono-Lautsprecher und den Bedienelementen früherer Nintendo-Geräte (Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfe). Die serienmäßige Link-Schnittstelle, die das beigelegte „Tetris“ zum Zweispieler-Duell verbindet, übernimmt Yokoi von einem Mahjong-Computer, den er 1982 für Nintendo entwickelt. Der 1989 eingeführte Game Boy ist robust, wirtschaftlich und dank Tetris und weltweiter Software-Unterstützung ein gewaltiger Erfolg, der Nintendo auch dann noch in der Gewinnzone hält, als das Nintendo 64 die Marktführerschaft an die Playstation verliert. Einige der erfolgreichsten Game-Boy-Spiele werden unter Yokoi von R&D1 entwickelt, z.B. die **Super Mario Land-Jump'n Runs**. Die veraltete Hardware und der Grauton-Bildschirm bleiben erstaunlich lange frisch und überleben die Farb-Handhelds von Atari und Sega; erst 1998 löst Nintendo den Oldie durch Yokois Game Boy Color ab.

Neben dem Software-Mann Miyamoto ist Yokoi der wichtigste Nintendo-Entwickler, verspielt seinen Bonus jedoch mit der ambitionierten 32-Bit-Konsole Virtual Boy. Das Tischgerät mit Stereo-Display floppt in Japan und kommt in Europa nicht auf den Markt. Yokoi verlässt seinen langjährigen Arbeitgeber und gründet im September 1996 das Koto Laboratory, mit dem er für Bandai den Game-Boy-Gegenspieler Wonderswan entwickelt. Noch vor der Veröffentlichung des Geräts kommt Yokoi am 4. Oktober 1997 bei einem Verkehrsunfall ums Leben. Posthum erscheint das nach ihm benannte Wonderswan-Denkspiel **Gunpey**, einer der besten Titel für das Bandai-Handheld, posthum erhält der Spielzeug- und

Hardware-Zauberer den Lifetime Achievement Award der amerikanischen GDC 2003.

Sein Leben und sein Werk beleuchten zahlreiche Bücher in japanischer Sprache, z.B. Makino Takefumis „Yokoi Gunpei's Game Pavillion“ (Aspect, 1997).

Yosemite

Der amerikanische Computerspielentwickler wird 1997 aus der Entwicklungsabteilung von Sierra formiert und bis 1999 geführt. Unter anderem entwickelt Yosemite **Swat 2** und den fünften Teil der **Quest for Glory-Serie (Dragon Fire, 1997)**. Nach der Schließung durch Havas wird ein Teil des Personals vom englischen Publisher Codemasters übernommen.

1997 **Aufgegeben (Codemasters)**

Oakhurst, Kalifornien USA

Yoshida, Akihiko



Der japanische Videospieldesigner wird 1967 geboren, debütiert mit Pixeln für die DOS-Version von Game Arts Zeliard und wird in den 90er-Jahren bekannt für

seine Zusammenarbeit mit Art Director Hiroshi Minagawa an den souveränen Strategiespielen **Ogre Battle** und **Tactics Ogre**. Für Ersteres entwirft er neben den Charakteren auch das Tarot-Kartenset, für den zweiten Quest-Titel fungiert er als Charakter-Designer und Art Director für alle Hintergründe. 1995 wechselt Yoshida mit Kollegen zu Square, wo er seine unverwechselbaren, von europäischem Mittelalter und Romantik beeinflussten Gestalten und Kostüme in **Final Fantasy Tactics** und **Vagrant Story** einbringt. 2001 erschafft er die Charaktere und Karten des Wonderswan-Titels **Wild Card**, 2006 ist er Charakterdesigner von **Final Fantasy XII** und dem Nintendo-DS-Remake des dritten Teils.

Yukes

Der japanische Arcade- und Videospieldesigner wird im Februar 1993 gegründet und etabliert sich mit **Toukon Retsuden** (ab 1995) und anderen Serien als führender Produzent von Wrestling-Simulationen für alle Konsolen. Im Frühjahr 2000 erwirbt THQ einen Minderheitenanteil an der heute 85 Mitarbeiter starken Firma, die mit ihren **Rumble Roses**-Spielen (ab 2004) Wrestling-Knowhow mit sexy Körperanimation verbindet.

WEITERE SPIELE (AUSWAHL): _____
 Hermie Hopperhead (1995), Tetris X (1996), Simple1500: The ProWres (1999), Sword of the Berserk: Guts' Rage (1999), WWF SmackDown! (2000), EOE: Eve of Extinction (2001)

1993 **n.b.**

Osaka Japan

www.yukes.co.jp

Yumekobo

siehe Aicom