

Ed Fries
Vice President, Xbox Game Content
Microsoft Corporation

1985 kam Ed Fries als Praktikant zur Microsofts Office-Abteilung und wurde damit beauftragt, das System für die Erstellung und Anzeige von Online-Lernprogrammen auf den neuesten Stand zu bringen. 17 Jahre später ist Ed Fries Chef eines aus mehr als 700 Programmierern, Designern, Künstlern und Produzenten bestehenden Teams, das für die Microsoft Game Studios eine Fülle von Xbox-Titeln entwickelt.

Mit Xbox brachte Fries seine Philosophie des Investierens von "geduldigem Kapital" ins Videospiele-Geschäft und zog damit die besten Entwicklungspartner der Videospiele-Industrie an Land. Er stellt ihnen für ihre Arbeit ausreichend Zeit und Ressourcen zur Verfügung stellen, die die Entwickler brauchen, um packende und actiongeladene Spiele zu erschaffen. Unter Fries' Leitung fügte Microsoft das weltbekannte Entwicklungshaus Bungie Studios, Entwickler des phänomenalen Xbox-Erfolgstitels "Halo", in sein In-House-Entwicklungsteam ein.

Fries hat außerdem die Teams betreut, die für so erfolgreiche Spiele wie "Oddworld: Munch's Oddysee", "Project Gotham Racing", "Amped: Freestyle Snowboarding", "NFL Fever 2002" oder "Fuzion Frenzy" verantwortlich waren.

Fries war außerdem für die Schaffung eines internen Microsoft-Entwicklungsteams in Japan verantwortlich, dass mit 100 Angestellten außergewöhnliche Spiele für den japanischen Markt entwickelt. Zu diesen gehören das Aufsehen erregende Beat'em-up "Kakuto Chojin" und der originelle Action-Strategie-Mix "Nexmix" (in Europa: "Sneakers").

Stand: 04/02