

Ed Fries
Vice President, Xbox Game Content
Microsoft Corporation

Nel 1985 Ed Fries è entrato a far parte del gruppo dedicato a Microsoft Office con il compito di aggiornare il sistema utilizzato per creare e visualizzare le esercitazioni online. Oggi, dopo diciassette anni, Fries è a capo di un team di oltre 700 programmatori, designer, artisti e produttori che sviluppano una vasta gamma di titoli di Xbox per Microsoft Game Studios. Fries è, inoltre, impegnato nel più ampio compito di sviluppare il contenuto globale di Xbox e garantire che una vasta gamma di giochi, proprietari Microsoft e di terzi, sia disponibile per il sistema di videogiochi degli utenti.

Per il lancio di Xbox Fries ha utilizzato la propria formula di investimento del “capitale ponderato” per attrarre i migliori sviluppatori del settore verso le console. Fornisce loro il tempo e le risorse necessarie per creare giochi intensi e ricchi di azione. Sotto la direzione di Fries Microsoft ha aggiunto al proprio team di sviluppo interno la collaborazione con i Bungie Studios, noti sviluppatori del fenomenale gioco per Xbox “Halo”.

Fries è stato inoltre responsabile dei team che hanno creato titoli per Xbox, preannunciati con grande anticipo, come “Oddworld: Munch’s Oddysee”, “Project Gotham Racing”, “Amped: Freestyle Snowboarding”, “NFL Fever 2002” e “Fuzion Frenzy”, solo per nominarne alcuni.

Fries ha, inoltre, diretto la creazione dei team di sviluppo interni Microsoft all’estero. Lo studio di progettazione giapponese di Microsoft, con 100 impiegati, sta sviluppando giochi unici per il mercato giapponese di Xbox, tra i quali sono inclusi il fenomenale gioco di combattimento Kakuto-Chojin e l’originalissimo gioco di strategia e azione Nezmix.