

Jamie Oliver

Star-Koch Jamie Oliver im Interview
ÜBER KOCH DOCH MAL! MIT JAMIE OLIVER



1. Warum wolltest Du ein Jamie Oliver-Spiel machen?

Woran ich hart arbeite und was ich wirklich gut kann, sind Kochbücher. Das ist genau mein Ding! Ein Spiel zu machen, war äußerst spannend für mich. Kochbücher wie man sie kennt, auf Papier gedruckt, haben doch eine gewisse Romantik. Genauso ist es in der Musik mit Vinyl und MP3: MP3s sind ziemlich unromantisch aber eben extrem praktisch. Ich habe zehn Tage Musik

auf meinem iPod, die trotzdem in meine Hosentasche passen! Letzten Endes kann man sich dieser Entwicklung nicht entziehen, also war ein Spiel zu machen eine große Chance. Man hat ein komplettes Kochbuch auf einem kleinen Modul. Man kann es in den Supermarkt mitnehmen, kann eigene Einkaufslisten basteln und seine Rezepte an Freunde versenden. Das ist ein gewaltiger Sprung nach vorne. Wenn es ums Kochen geht, versuche ich immer einen Schritt voraus zu sein und Grenzen zu überschreiten: Sei es im Fernsehen oder in Kochbüchern. Das erschien mir als eine Riesenmöglichkeit, Spaß zu haben. Stell dir vor: ein mobiles Kochbuch! Das ist einfach fantastisch.

2. Wonach hast Du die Rezepte für das Spiel ausgesucht?

Für das Spiel habe ich einen ganzen Haufen an Rezepten ausgewählt, die ich zwar entworfen aber nie in Büchern veröffentlicht habe. Ich schreibe ständig Rezepte, mehrere hundert pro Jahr, so dass es eine große Auswahl gab. Die

Rezepte mussten in ihrer Machart einem guten Spiel gerecht werden. Wenn alles nur in einer einzigen Schüssel abläuft, verfehlt es den Sinn eines Spiels. Das Spiel muss uns dazu bringen, dass wir uns an den Zutaten aus dem Kühlschrank austoben und allerhand damit anstellen: Hacken, durch die Küche flitzen, vermengen, rein in den Ofen, Garzeit abwarten, raus aus dem Ofen und solche Dinge. Ich habe mir tausende Rezepte durchgesehen, die ich noch in keinem Buch genutzt hatte und musste sogar viele davon für das Spiel umschreiben. Danach haben wir etwa hundert herausgepickt und in die wundervolle Welt der Spiele übertragen, etwas, das ich noch nie zuvor getan hatte.

3. Wie vielfältig sind die Rezepte?

Ich habe das Spiel genauso wie ein Buch behandelt. Ein gutes Buch lebt von der Vielfalt:

Snacks, Schnellgerichte, Geröstetes, Gedünstetes, Gekochtes, kurz Angebratenes, Salate – es muss halt von allem etwas dabei sein. Also habe ich ins Spiel genau dieselben Standards und Emotionen eingebracht wie in meine Bücher.

4. Was war Deine Rolle bei der Entwicklung des Spiels?

Ich kam erst so im letzten Drittel dazu. Als ich das Spiel in die Finger bekam, war es schon halbfertig. Aber genau das war cool, denn das Größte stand bereits. Ich hätte mir wahrscheinlich anfangs sowieso nicht so schnell vorstellen können, was die Designer an Ideen im Kopf hatten. Als ich dazukam, konnte ich sofort voll einsteigen.

5. Was gefällt Dir am meisten am Spiel?

Eine Sache herauszupicken ist fast unmöglich – mir gefällt, dass es ungemein praktisch ist. Die unterschiedlichen Küchenwelten, dann natürlich die individuellen Looks, 100 Rezepte im Buchformat und nicht zuletzt 25 Spielrezepte, die man auf verschiedene Art kochen kann.

6. Dieses Jahr kommen so einige Kochspiele heraus – was ist

das Besondere an Deinem?

Ich habe versucht, mein Spiel so dreidimensional wie möglich zu gestalten: Man hat die Einkaufsliste, die man mit in den Supermarkt nimmt, kann seine eigene Liste schreiben, kann für mehrere Rezepte eine gebündelte Liste erstellen und außerdem andere Besorgungen mit drauf schreiben wie Klopapier, Getränke oder Bier – es ist quasi ein Notizblock. Außerdem kann man Rezepte an Freunde senden, die das Spiel auch besitzen. Es gibt 100 Rezepte und 25 Spiele mit Rezepten und wenn man nach den Anleitungen real kocht, so macht es die Spracherkennung möglich, die Seiten umzublättern ohne die Hände zu benutzen. Alles in Allem ist es verdammt clever.

Das Spiel sollte nicht nur so interaktiv wie möglich sein, sondern musste auch Relevanz bekommen. Es ist ein Spiel und man verbringt damit viel Zeit. Wenn man gut darin ist, dann wird es sich auf alle Fälle positiv auf die Kochfähigkeiten auswirken. Mit der Möglichkeit mehrere Rezepte auf eine Einkaufsliste zu packen kann man wesentlich effizienter einkaufen. Solche Details machen es zu einem reinen Vergnügen und es ist ein toller Vorwand, seine Kochkünste nach vorne zu bringen und besser zu werden.

Das Schöne an dem Spiel ist, dass man sich einfach die Zeit damit vertreiben kann, um besser zu werden oder aber es als ein sinnvolles Werkzeug nutzt – oder eben beides. Genau das macht es für mich zu einem heiligen Gral: Gute Inhalte, Spaß oder beides – Leben kann kaum besser sein. Deshalb bin ich ziemlich stolz. Jeder isst täglich drei Mahlzeiten, daher hoffe ich, dass die Menschen das Spiel lieben werden.

7. Was erhoffst Du Dir von dem Spiel? Hast Du vor Fortsetzungen zu machen?

Wenn es gut läuft, dann wird es auf alle Fälle eine Fortsetzung geben. Für mich persönlich ist es komplettes Neuland, ich lerne die Spielewelt gerade erst kennen. Ich hatte nie etwas damit zu tun, zumindest nicht aus Sicht eines Producers. Ich bin wirklich gespannt, ob das klappt. Danach

heißt es, sich mit einem leeren Blatt hinzusetzen und darüber nachzudenken: Was war gut? Was könnte man besser machen? Wo sind Grenzen, die man überschreiten kann? Die Frage ist, wie wir dem Spiel sowohl Interaktivität als auch Relevanz verleihen, denn das ist für mich der entscheidende Punkt.

8. Warum sollte man ein Videospiel eines bekannten Starkochs spielen?

Man könnte jetzt zynisch sagen: Schon wieder so ein dahergelaufener Starkoch. Das hat meiner Meinung nach mit dem Starkoch-Hype zu tun, der in den letzten Jahren stattgefunden hat. Wenn man nur das Spiel betrachtet, dann ist die Motivation darin Erfolg zu haben die gleiche wie beim Kochen. Kochen hat damit zu tun, dass man Rezepten folgt, die richtigen Zutaten bekommt, sie richtig kombiniert, sie richtig verarbeitet und das im richtigen Zeitrahmen. Dann kann man sein Werk präsentieren und hoffen, dass man seine Sache gut gemacht hat. Genau darum geht es, grob gesagt, auch im Spiel. Somit ist das schon ganz geschickt.

9. Hat Deine Familie das Spiel schon gespielt? Was halten sie davon?

In den letzten sechs Monaten habe ich immer wieder Versionen bekommen, die zu einem Viertel, halb- oder ganz fertig waren. Meine kleine, fünfjährige Tochter Poppy hat sie gespielt. Sie kennt sich in den Küchen aus (auch wenn sie im Spiel schlechte Bewertungen von mir bekommt) und spielt es bis zum Ende durch. Sie mag es sehr. Natürlich weiß ich, dass dieses Spiel nicht für Kinder gemacht ist und hätte nicht gedacht, dass sie so drauf stehen würde. Ich dachte eher, dass ich es recht schnell irgendwo in einer Ecke liegen sehe. Aber als sie gelernt hatte, mit dem Stylus umzugehen und wusste, wie man etwas aufhebt, zum Schrank geht und an Töpfe, Pfannen und Zutaten herankommt, machte es ihr immer mehr Spaß. Vor fünf Jahren habe ich School Dinners gemacht und viele Kinder, mit denen ich damals sprach, wussten nicht einmal was Lauch ist oder

dass Pommes aus Kartoffeln bestehen – und das ist leider immer noch bei vielen so. Bisher bin ich nie auf die Idee gekommen, aber jeder Vorwand, den man nutzt, um Kinder fürs Essen zu sensibilisieren, ist großartig. Das letzte, was wir wollen sind 20-jährige Erwachsene, die nicht wissen, woher eine Pommes kommt. Mich hat es gefreut, dass Poppy es mag.

10. Hast Du mal versucht, eines der virtuellen Rezepte Deiner Tochter Poppy in der Realität nachzukochen?

Nein, ganz bestimmt nicht, denn es würde wohl nur aus Schokolade bestehen, Schokolade und noch mehr Schokolade.

11. Hast Du ein Lieblingsrezept im Spiel?

Eigentlich nicht. Man muss gewissermaßen ein Allround-Talent sein.

JAMIE OLIVER UND GAMES

12. Spielst Du Videospiele oder hast mal welche gespielt? Was sind Deine Lieblingsspiele?

Ich habe eine Menge Videogames gespielt, aber ich war, was Zeit und Arbeit anbelangt, schon immer ein Freak, sogar als Kind. Daher konnte ich mich nie dafür begeistern zum Beispiel einen Fußballverein voll zu unterstützen und bei Videospiele war das nicht anders. Allerdings habe ich als Kind gespart und hatte dann einen Spectrum ZX, danach einen Commodore 64 und dann einen Atari mit den alten Steckdisketten und dem ganzen Kram. Das waren die Zeiten, als man noch Kassetten laden musste und wenn das Lautsprecherkabel nicht richtig eingesteckt war, musste man ganz von vorne beginnen und es dauerte wieder 45 Minuten.

In moderneren Zeiten wurde ich natürlich süchtig nach Spielen wie Tetris, auf Reisen zum Beispiel. Es ist bizarr, aber ich vergleiche Tetris immer mit der Arbeit in einer Küche, wenn die Bestellungen reinkommen. In gewisser Weise hat dieses Spiel ja auch ähnlich suchterzeugende Elemente: Man muss

methodisch an die Sache herangehen und das Timing muss stimmen – genau wie beim Kochen.

13. Hast Du irgendeins der anderen Kochspiele ausprobiert? Wenn ja, was denkst Du darüber?

Es gibt eine Menge Spiele, die sich dem Kochen zuwenden. Ich denke, das einzige Spiel, das eine Chance hat, nicht nur gut sondern auch relevant zu sein, ist Gordon's [Ramsay], weil der Kerl weiß, wovon er spricht. In manchen der anderen Spiele sind die Rezepte von wer weiß wem. Da fehlt dann das Vertrauen und man denkt irgendwann: „Was koch' ich hier eigentlich?“ Er definiert sich stark als Fernsehmann und unterscheidet sich sehr von mir. Aber ich kann mir vorstellen, dass sein Spiel recht gut ist. Ich denke, es macht bestimmt Spaß. Sein Spiel dreht sich um Restaurant-Management, was wohl weniger zugänglich ist, auch wenn ich weiß, dass jeder gerne ein Restaurantbesitzer wäre. Aber nur wenige schaffen es auch.

In meinem Spiel geht es um Organisation, Schnelligkeit und um die Tatsache, dass man gewisse Dinge in der richtigen Reihenfolge machen muss, wenn man keine schlechten Ergebnisse erzielen will. In gewisser Hinsicht ist es ein wenig wie Gedächtnistraining. Es ist ziemlich unwahrscheinlich, dass wenn man im Spiel gut ist, nicht auch in der Realität etwas Tolles kochen kann. Man wird in einem Spiel nie riechen oder schmecken können oder das Gefühl erleben, wenn etwas Lebendiges passiert und man wird auch nicht die Zufriedenheit des Gegenübers sehen, der die Mahlzeit isst. Das kann es alles nicht... noch nicht. Vielleicht auch niemals. Trotzdem arbeiten dieselben Gehirnregionen, was es ziemlich interessant macht.

PERSÖNLICH

14. Hast Du einen bestimmten Kochstil?

Mediterran, besonders italienisch, liegt mir immer sehr am Herzen: Es macht Spaß, schmeckt, passt immer und geht schnell, denn ich bin wie viele andere Menschen viel beschäftigt. Ich habe auch keine Lust am Herd zu stehen und drei Stunden lang ein Essen zu machen. Daher auf alle Fälle die gute alte

italienische Küche.

15. Wie arbeitest Du und wovon lässt Du Dich inspirieren?

Ich lasse mich von wirklich Allem inspirieren. Es ist wohl wie in jedem Job, bei dem man ständig auf der Suche ist. Ich lasse mich inspirieren von Gesprächen mit anderen Menschen, egal welchen Alters und egal ob Koch oder nicht, von Magazinen, dem Internet und Büchern, beim Einkaufen, auf dem Markt, im Gespräch mit Händlern, wenn ich mürrisch bin, wenn ich lustig bin, wenn ich übermüdet bin – all das inspiriert einen, Neues hervorzubringen. Man darf nicht kleinlich sein in Bezug darauf, wo man seine Informationen herbekommt. Man muss den Sensor immer auf Empfang haben.

Ehrlich, ich kann mir nicht erklären, wie meine Frau es mit mir aushält: Ich träume sogar vom Kochen und wache mit Rezepten auf. Ich kann mir in dem einen Moment einen ganzen Stapel Rezepte anschauen und dann ein Rezept in 30 Minuten herunter schreiben oder es diktieren und trotzdem passt es zu 95%. Das ist der Wahnsinn! Das kommt daher, dass man sich auskennt mit Geschmacksprofilen, Bissfestigkeit und Weichheit, Kräutern und Gewürzen – und es macht verdammt Spaß. Ich liebe meinen Job! Jeder leidenschaftliche Koch ist ein wenig verrückt und ich denke, dass ich sehr gut in diese Kategorie passe.

16. Was magst Du so am Kochen? Wie kam es, dass Du Koch werden wolltest?

Ich war als Kind in der Schule ehrlich gesagt total schlecht. Ich musste in der Grundschule und auch in der weiterführenden Schule immer gefördert werden. Das Einzige, worin ich gut war, waren handwerkliche Tätigkeiten. Ich kochte damals im Restaurant meines Vaters an Wochenenden und in den Sommerferien. Man kann sagen, dass Kochen das Einzige war, was ich konnte. Also habe ich daran festgehalten. Als ich etwa 14 Jahre alt war, wusste ich, dass es genau das ist, was ich für den Rest meines Lebens machen will. Man wird nicht Koch um ins Fernsehen zu kommen oder Computerspiele zu entwickeln. Man

wird Koch, weil man es liebt zu kochen – man macht nicht viel Geld und die Arbeitszeiten sind auch nicht das Wahre – aber Kochen ist unsere Leidenschaft. Was mich betrifft, so hatte ich ein bisschen Glück und habe hart gearbeitet. Ehrlich, in Momenten wie diesem, wenn man ein Videospiel auf so einem tollen Gerät herausbringt, muss ich mich kneifen und denke „Verdammt ist das spitze!“ Denn darum ging es gar nicht, als ich damals anfang.

Ich denke immer wieder daran, was für einen großartigen Job ich doch habe. Man hört nie auf zu lernen: Nicht nur wie man kocht sondern auch wie man sich ausdrückt. Das gilt auch fürs Fernsehen, wenn ich Dokumentationen mache oder eine Art Reisesendung mit Kochen. Oder auch bei den Büchern, wenn ich versuche sie zu verändern, indem ich Wortwahl und Bilder nutze. Das Spiel zu entwickeln war nur eine weitere Möglichkeit, die Welt zu entdecken und etwas zu Lachen zu haben.

Ich habe schon eine seltsame Verbindung zu den Menschen (auf nette Art). Ob es nun durch dieses Spiel ist, durchs Fernsehen oder die Bücher, ist es eine sehr persönliche Bindung. Die Menschen lieben oder hassen mich, aber diejenigen, die mir vertrauen und mich in ihr Leben lassen, schreiben mir umwerfende Briefe und E-Mails: Ich habe das für meine Freundin gekocht oder auf unserer Jahresfeier oder zum Kindergeburtstag oder habe es zubereitet, als ich meiner Frau den Heiratsantrag gemacht habe – es ist wirklich herrlich. Deshalb kann ich es kaum erwarten, was mit dem Spiel alles passieren wird. Es hat bisher noch nie ein vergleichbares Spiel gegeben, das nicht nur zum Vergnügen da war sondern einem auch helfen kann und selbst den Einkauf verbessert. Wer weiß, was es auslöst? Man darf gespannt sein.

RAN AN DIE TÖPFE: KOCH DOCH MAL! MIT JAMIE OLIVER FÜR NINTENDO DS(tm) – Atari bringt den sympathischen Star-Koch Jamie Oliver in deutsche Küchen

FRANKFURT AM MAIN – 08. Oktober 2008 – Mit raffinierten

Rezepten eines Spitzenkochs die Gäste verwöhnen? Eigene Küchen-Kreationen aus erlesenen Zutaten zaubern? Oder soll es schnell gehen und am besten noch jemand beim Einkauf helfen? Mit Koch doch mal! mit Jamie Oliver findet jeder Kochtyp genau das richtige für Herd und Laune:

Atari Deutschland – einer der führenden Anbieter und Hersteller interaktiver Unterhaltungssoftware – veröffentlicht am 23. Oktober 2008 die multifunktionale Kochsimulation für Nintendo DS™. Der Titel ist die ideale Kombination aus interaktivem Kochbuch und Einkaufshelfer sowie virtuellem Spielspaß. Herrlich!

Über Jamie Oliver:

Jamie Oliver ist ein Meister in der Welt des Essens. Er ist einer der beliebtesten Fernsehstars der Welt und Englands berühmtester Exportschlager. Seitdem er seine TV-Karriere 1998 als „Naked Chef“ begann, hat er weltweit über 17 Millionen Bücher verkauft und seine Shows werden in über 50 Ländern der Welt ausgestrahlt. Überdies ist er der Gründer der „Fifteen Foundation“, einer Stiftung, die sich zum Ziel gesetzt hat, jungen Menschen die Chance zu geben, ihr Leben zu verändern. Durch Trainings können sie Koch in einem der vier „Fifteen Restaurants“ werden, die man rund um den Globus findet – London, Amsterdam, Cornwall und Melbourne. Über 100 Schüler haben schon ihren Abschluss erreicht. 2004 beleuchtete seine Dokumentation „Jamie’s School Dinners“ die schlechte Essensqualität der Schulkantinen. Aufgrund von Jamies „Feed Me Better“-Kampagne nahm sich die englische Regierung mit 480 Millionen Pfund dieser Probleme an, stattete die Schulen mit nötigem Zubehör aus und schulte das Personal. Jamie lebt mit seiner Frau, Jools, und seinen zwei Töchtern, Poppy und Daisy, in London und Essex.

Informationen über Jamie Oliver findet man auf seiner offiziellen Website unter www.jamieoliver.com