

GameStars

Thomas Friedmann

Begonnen hat seine Karriere bei Blue Byte. Zusammen mit seinen Kollegen Thorsten Knop und Thomas Häuser gründete er 1998 Funatics.



Alter: 32

Nationalität: Deutscher

Wohnort: Münster

Beruf: Projektleiter,
Geschäftsführer

Ausbildung: Dipl. Wirtschafts-
informatiker

Motto: Ob du denkst, du schaffst
es, oder du schaffst es nicht, du
hast immer Recht.

Historie

Wann	Was gemacht?
1988	Tom and the Ghost
1995	Die total verrückte Rallye
1996	Siedler 2
1996	Schleichfahrt (Handbuch)
1997	Albion
1997	Extreme Assault
1999	Catan – Die erste Insel
2000	Cultures

Die Meilensteine des Thomas Friedmann



Extreme Assault: Abwechslungsreiche Missionen und coole Grafik machten den actiongeladenen Hubschrauber-Shooter zum Hit.



Catan – Die erste Insel: Der Brettspiel-Klassiker »Die Siedler von Catan« wurde als erstes Projekt von Funatics für den PC umgesetzt.



Cultures: Das anspruchsvolle Wikinger-Gewusel glänzt mit wunderschöner Grafik und spielerischem Tiefgang. Deshalb ein Charterfolg.



13 Fragen zu Marillion und Harry Potter

Dein erstes Computerspiel?

Sim City.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Zelda 64, Deus Ex, Cultures.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

Counterstrike.

Du wartest momentan auf?

Duke Nukem Forever.

Deine Lieblings-Website?

www.yahoo.de.

Dein Lieblingsbuch?

Der Wüstenplanet und im Moment

Harry Potter.

Dein Lieblings-Film?

The Rock, Armageddon.

Deine Lieblings-Serie?

Al Bundy und natürlich die Simpsons.

Deine Lieblings-Band?

Arena, die Band des ehemaligen Marillion-Drummers. Genau so klingt sie auch.

Dein Non-Computer-Hobby?

Sport, besonders Badminton. Wenn ich Zeit hätte, würde ich gerne mehr Malen.

Deine beste Entscheidung war?

Mit Thomas und Thorsten Funatics zu gründen.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Ich würde gerne richtig gute Werbung machen.

Dein bisher glücklichster Tag im Leben?

Der 13.11.85, da bekam ich meinen Führerschein. Diesen Freudentag vergesse ich nie.

»Wir wollten wieder Spaß beim Programmieren haben.«

Thomas Friedmann über realistische Welten, Bugs und die Xbox.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Thomas Friedmann Gespielt habe ich schon immer. Im Urlaub auf Ibiza habe ich 1987 das Konzept zu »Tom and the Ghost« einfach auf einen Block gekritzelt. Blue Byte suchte damals nach neuen Ideen und wollte das Spiel haben. Ich habe dann die Grafiken für das Spiel gemacht. Danach wollte ich erst mal anständig studieren und bin nach dem Abschluss gleich wieder zu Blue Byte als Projektleiter.

GameStar Warum hast du mit Thorsten und Thomas Blue Byte verlassen?

Thomas Friedmann Die Firma wurde 1998 immer größer. Wir verbrachten immer mehr Zeit in Meetings und über Berichten, statt wirklich an Spielen zu arbeiten. Deshalb beschlossen wir, uns selbstständig zu machen. Wir wollten wieder Spaß beim Programmieren haben.

GameStar Wie könnten deutsche Spiele im Ausland mehr Erfolg haben?

Thomas Friedmann Ich glaube, ein Austausch von Entwicklern wäre gut. Amerikaner sollten in deutschen Firmen arbeiten und Deutsche in den Staaten. Die Unterschiede in der Mentalität sind aber sehr groß. Amerikaner wollen einen schnellen Einstieg. Deutsche Spiele sind oft kompliziert und haben zu viel Tiefgang. Die Frage ist allerdings, ob man mit seinen Produkten überhaupt nach Übersee will. Schließlich lassen sich auch in Europa allein ganz anständige Stückzahlen verkaufen.

GameStar Was war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?

Thomas Friedmann Bei »Catan« gab es einen Fehler im Kopierschutz, den wir für

das Spiel eingekauft hatten. Viele unserer Kunden hatten deshalb Probleme mit dem Programm. Obwohl wir nicht direkt daran schuld waren, möchte ich mich noch mal in aller Form dafür entschuldigen.

GameStar Was wäre dein Spiele-Traumprojekt (bei genug Zeit und Ressourcen)?

Thomas Friedmann Ein Action-Adventure mit einem richtigen Wald. So mit Tarnen und Taktieren zwischen den Bäumen. Dazu soll es absolut realistische Physik-Effekte geben.

Ich stelle mir da so Sachen wie herabstürzende Felsen vor oder den klassischen Wassereimer über der Tür.

GameStar Würdest du gerne mal ein Ballerspiel programmieren?

Thomas Friedmann Sehr gerne sogar. Es müsste aber eher ein taktisches Spiel sein im Stil von »Counterstrike«. Allerdings auch für Einzelspieler, denn das halte ich nach wie vor für sehr wichtig.

GameStar Was würdest du in der Spiele-Industrie verändern, wenn du könntest?

Thomas Friedmann Vor allem in Deutschland fehlt es noch an Professionalität. Das liegt daran, dass wegen geringer Verkaufszahlen die Budgets einfach zu klein sind. Nur wenige Unternehmen können sich mehrere gute Leute leisten. Außerdem sollten Spiele in Berichten im Fernsehen oder Radio einen höheren Stellenwert bekommen. Dann würde sicherlich auch mehr verkauft werden.

GameStar Was denkst du über die Next-Generation-Konsolen PS 2 und Xbox?

Thomas Friedmann Ich verspreche mir sehr viel von diesen Geräten. Besonders die Festplatte der Xbox ist interessant. Microsoft hat außerdem einen großen Vertrau-

ensbonus bei den Entwicklern. Wir schauen uns auf alle Fälle beide Geräte näher an.

GameStar Was plant ihr für die Zukunft von Funatics? Welche Projekte stehen an?

Thomas Friedmann »Cultures« wird fortgesetzt werden. Durch die Zusammenarbeit mit Phenomedia haben wir eine Menge neuer Möglichkeiten. Aber für alle Projekte gilt: Unsere Spiele leben von Inhalten, nicht von der Technik.

GameStar Gibt es etwas, das du den Spielern schon immer mal sagen wolltest?

Thomas Friedmann Habt Nachsicht! Entwickler sind auch nur Menschen, und Spiele sind hochkomplexe Programme. Da schleichen sich hin und wieder Fehler ein. Nehmt Spiele nicht so bierernst. **MS**

»Unsere Spiele leben von Inhalten, nicht von der Technik.«

Mehr Entwickler nach Amerika!



Thomas Friedmann geht hier in San Francisco mit gutem Beispiel voran und gewöhnt sich schon mal an typisch amerikanisches Essen.