

GameStars



STECKBRIEF MARTIN WALFISZ

ALTER: 30

NATIONALITÄT: Schwede

WOHNORT: Malmö

BERUF: Geschäftsführer

AUSBILDUNG: Magister in Software-
Ingenieurwesen

MOTTO: Qualität geht über alles.

Taktiker und Party-Löwe

MARTIN WALFISZ

Derzeit werkelt der studierte Software-Ingenieur am Echtzeit-Taktikspiel Ground Control 2 – und schnetzelt sich nebenbei in Diablo 2 durch höllische Monster-Massen.

HISTORIE

1997	Gründung von Massive Entertainment
2000	Ground Control
2001	Ground Control: Dark Conspiracy
2002	Verkauf von Massive an Vivendi
2004	Ground Control 2 (geplant)

Die Meilensteine des Martin Walfisz



Die Anfänge

1997 gründet Martin Walfisz Massive Entertainment und heuert nach eigener Aussage »extrem talentierte und fähige« Designerkollegen an.



Ground Control

Das futuristische Echtzeit-Taktikspiel verbindet hübsche 3D-Grafik mit taktisch fordernden Schlachten, verkauft sich allerdings nur mäßig.



Ground Control 2

Der Nachfolger ist derzeit in Arbeit: Wetter-Auswirkungen und realistische Sichtlinien sprechen vor allem Profi-Strategen an.



15 FRAGEN ZU ALIENS UND FENSTERPUTZERN

1. **Deine ersten Computerspiele?**
Die Sierra-Adventures (Larry, Space Quest, King's Quest), Dune 1 von Cryo und Wing Commander.
2. **Drei Spiele für die einsame Insel?**
Counterstrike, Diablo 2, Ground Control 2.
3. **Dein Multiplayer-Favorit?**
Vermutlich Diablo 2. Es macht immer noch einen Heidenspaß, in den Dungeons neue Items zu finden.
4. **Deine größte Spiele-Enttäuschung?**
Die Verkaufszahlen von Ground Control 1.
5. **Deine Lieblingsmusik?**
Ich mag viele Musikstile. Momentan höre ich hauptsächlich Norah Jones.
6. **Dein Lieblingsbuch?**
Schwer zu sagen, es gibt so viele Bücher. John Grisham gehört aber zu meinen Lieblings-Autoren.
7. **Deine Lieblings-Website?**
Unser Forum: <http://forum.massive.se>.
8. **Dein Lieblingsfilm?**
Viele! Darunter Starship Troopers, Gladiator und Alien.
9. **Deine Lieblings-Fernsehserie?**
West Wing.
10. **Dein Lieblingsessen?**
Thailändisch!
11. **Der schönste Tag deines Lebens?**
Meine Hochzeit. Und der Tag, an dem Ground Control veröffentlicht wurde.
12. **Die beste Entscheidung deines Lebens?**
Ein Mädchen, das ich gerade getroffen hatte, zu meiner Geburtstags-Party einzuladen. Sie ist heute meine Frau.
13. **Deine Non-Computer-Hobbys?**
Ich lese viel und schaue fern. Reisen und Essen sind auch ein netter Zeitvertreib.
14. **Dein Non-Computer-Traumjob?**
Keine Ahnung. Vielleicht würde ich eine Fensterputz-Firma gründen.
15. **Was liegt in deinem Kühlschrank?**
Viele gute Sachen. Und viele Sachen, die nicht reingehören.

»Ich möchte allen ehrlichen Spielern danken, die nicht raubkopieren!«

Martin Walfisz über Software-Piraten, Entwickler-Stress und trinkfreudige Programmier-Kollegen.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

MARTIN WALFISZ Seit dem Commodore 64 bin ich leidenschaftlicher Computerspieler. Daher gründete ich nach dem Abschluss meines Studiums mein eigenes Entwickler-Studio. Diese Entscheidung habe ich nie bereut.

GameStar Ground Control 2 wird im Juni 2004 erscheinen. Hast du schon Pläne für ein neues Programm?

MARTIN WALFISZ Wir haben tatsächlich einige coole neue Projekte in der Schublade. Verraten will ich aber noch nichts.

GameStar Kennst du deutsche Spiele?

MARTIN WALFISZ Ich kenne einige deutsche Programme, obwohl ich sie nicht oft gespielt habe.

Spontan fallen mir Die Siedler, Anno 1602 und Aquanox ein. Im Augenblick freue ich mich sehr auf Far Cry. Zumindest die Demo hat mir bereits sehr gut gefallen.

GameStar Welches war der größte Bug, den du je übersehen hast?

MARTIN WALFISZ Der Kopierschutz von Ground Control ließ das Spiel auf vielen Rechnern abstürzen. Es hätte uns eine Menge Ärger erspart, wenn wir diesen Fehler gleich in der Testphase gefunden hätten.

GameStar Was wäre dein Traumprojekt, ohne Rücksicht auf Zeit und Kosten?

MARTIN WALFISZ Mein Wunschprojekt ändert sich andauernd. Momentan träume ich von einem Online-Echtzeit-Strategiespiel, in dem tausende Leute gleichzeitig aufeinander losgehen können – sehr cool.

GameStar Hättest du Lust, mal Konso-
len-Spiele zu programmieren?

MARTIN WALFISZ Wir spielen hier bei Massive hauptsächlich PC-Spiele. Aber ich könnte mir schon vorstellen, ein Konsolen-Programm zu entwerfen. Denn die festen Hardware-Voraussetzungen einer Konsole sind eine interessante Herausforderung. Und die Steuerung per Gamepad verlangt von uns Entwicklern völlig neue Denkansätze.

GameStar Würdest du gerne einen Ego-Shooter oder ein Rollenspiel entwickeln?

MARTIN WALFISZ Ja, ein Action-Rollenspiel wäre zum Beispiel sehr interessant. Und ein Shooter macht immer Spaß!

GameStar In welche Richtung wird sich die Spiele-Branche entwickeln?

MARTIN WALFISZ Natürlich wird der Markt wachsen, insbesondere die Online-Rollenspiele finden ständig neue Teilnehmer.


GameStar Was würdest du gerne an der Spiele-Industrie verändern?

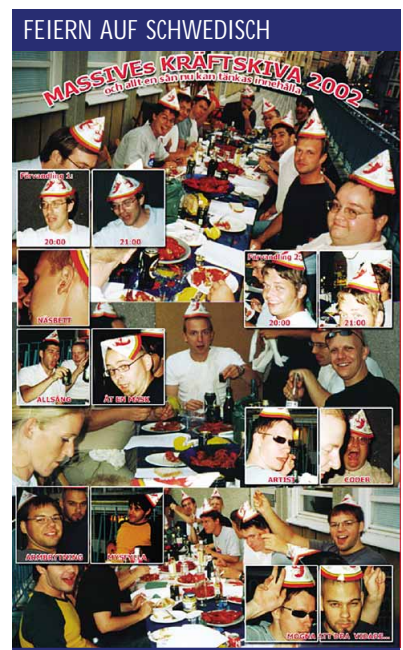
MARTIN WALFISZ Am liebsten würde ich die Entwicklungszeit eines Vollpreis-Titels verkürzen. Denn zwei Jahre harte Arbeit können sehr stressig und aufzehrend sein – insbesondere in der Mitte des Projekts, wenn wir als Entwickler-Team viele gute Ideen einbauen wollen und das Spiel noch keine konkrete Form angenommen hat.

GameStar Was ist das Verrückteste, was du in der Branche je erlebt hast?

MARTIN WALFISZ Verrückte Zwischenfälle finden häufig auf Firmenpartys statt – meist im Zusammenhang mit Trink-Gelagen. Ich kann mich allerdings an nichts erinnern. Und auch dafür gibt es gute Gründe.

GameStar Was wolltest du den Spielern dort draußen schon immer sagen?

MARTIN WALFISZ An dieser Stelle möchte ich allen ehrlichen Spielern danken, die Programme kaufen und nicht raubkopieren! Ohne euch gäbe es längst keine professionellen Spiele-Entwickler mehr. Danke! 



Einmal im Jahr treffen sich die Schweden von Massive, essen Panzerkrebse und feiern. Auf der Party fließen literweise Bier und Wodka. Das Ergebnis sehen Sie im Bild.