

GameStars

Todd Hollenshead

Als erfolgreicher Geschäftsführer von id Software produziert er einen Hit nach dem anderen. Nun will Todd mit Doom 3 das Action-Genre neu definieren.



Alter: 34

Nationalität: US-Amerikaner

Wohnort: Dallas, Texas

Beruf: Geschäftsführer von id Software

Ausbildung: Master-Abschluss in Wirtschaft

Motto: keins

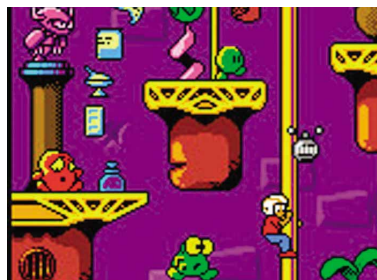
Historie

Wann	Was gemacht?
1997	Indiziertes Spiel
1997	Hexen 2
1999	Indiziertes Spiel
1999	Indiziertes Spiel
2000	Indiziertes Spiel
2001	Commander Keen (GBA)
2001	Doom (GBA)
2003	Doom 3

Die Meilensteine des Todd Hollenshead



Hexen 2: Todd Hollenshead koordinierte die reibungslose Zusammenarbeit mit Co-Entwickler Raven, bis heute ein Partner von id Software.



Commander Keen (GBA): Auch die klassische PC-Firma id Software portiert ihre Klassiker: Der beliebte Commander Keen hüpfte auch auf dem GBA.



Doom 3: Kaum ein anderes Spiel wird so herbeigesehnt. Der Horror-Shooter soll den vorläufigen Höhepunkt des Action-Genres markieren.



14 Fragen zu Filet und Landwirtschaft

Dein erstes Computerspiel?

3D-Shooter in einer deutschen Burg.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Der Nachfolger des Burg-Shooters, Dungeon Keeper 2, C&C Alarmstufe Rot.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Rückkehr zur Shooter-Burg.

Du wartest momentan auf?

Doom 3

Der beste Tag in Deinem Leben?

Keiner, es gab zu viele schöne Tage.

Deine Lieblings-Webseite?

www.cnn.com

Dein Lieblings-Film?

Der Herr der Ringe 2 oder Matrix.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Saturday Night Live

Deine Lieblings-Musik?

id-typisch: Trent Reznor (Nine Inch Nails).

Dein Lieblings-Buch?

Der Fänger im Roggen (Jerome D. Salinger).

Dein Lieblingsessen?

Filet.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Der Misserfolg der Dreamcast, meiner Meinung nach eine tolle Konsole.

Dein Non-Computer-Hobby?

Wein sammeln, Landwirtschaft.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Bier und Filet.

»Wir machen das, was wir am besten können: 3D-Action!«

Todd Hollenshead über die Zukunft der Konsolen, neue Technologien, id Softwares Faible für Ego-Shooter und die Zukunft seiner Firma.

GameStar Wie bist du überhaupt in die Spielebranche gekommen?

Todd Hollenshead Ich habe mich seit meiner Kindheit für Videospiele interessiert und verbrachte mehr Zeit in den Spielhallen, als meinen Eltern lieb war. Den Großteil meines Geldes investierte ich in Asteroids, Pacman oder Defender. Sehr früh kaufte ich mir eine Konsole, die Atari VCS 2600. Nach der Highschool begeisterte mich ein legendärer id-Titel so sehr, dass ich unbedingt in der Branche arbeiten wollte, am liebsten eben bei id Software.

GameStar Welche Zukunftspläne hat id Software? Welche neuen Titel werden kommen?

Todd Hollenshead Im Moment konzentrieren wir uns voll auf Doom 3 und dann auf Quake 4. Länger planen wir nicht voraus, da wir nach der Fertigstellung dieser Spiele sicher auf modernere und weiterentwickelte Technologien zurückgreifen können. Nach diesen beiden Projekten analysieren wir die Situation und entscheiden uns dann für das nächste Spiel.

GameStar Kennst du deutsche PC-Spiele? Wenn ja, wie findest du sie?

Todd Hollenshead Ich muss zugeben, dass ich keine kenne. Deutsche Spiele haben in den USA kaum Marktpräsenz. Nennenswerte 3D-Shooter »Made in Germany« gibt es auch nicht. Dafür weiß ich, dass umgekehrt unsere Spiele hier sehr beliebt sind, jedenfalls bei den Action-Fans. Die Leute, die unsere Titel indizieren, scheinen uns allerdings weniger zu mögen.

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

Todd Hollenshead Ich habe es zwar nicht selbst verbrochen, aber bei Quake 2 gab es einen üblen Bug: In einem Mehrspieler-Level crashte das Programm, sobald mehrere Spieler in einem bestimmten Raum waren. Das war ein Bug der Sorte, die Programmierer zu einer Nachtschicht zwingen.

GameStar Was für ein Spiel würdest du mit endlosen Ressourcen entwickeln?

Todd Hollenshead Ganz einfach: Doom 3. Wir investieren Geld und Arbeitskraft immer komplett in das jeweils aktuelle Spiel.

Wenn wir nicht hundertprozentig davon überzeugt wären, würden wir es auch nicht entwickeln.

GameStar Was denkst du über die weitere Zukunft der neuen Konsolengeneration?

Todd Hollenshead Da kann ich auch nur spekulieren. Interessant dürften die Internet-Angebote wie Xbox Live sein. Damit könnten sich Konsolen zu einer echten Alternative für Online-Spiele entwickeln, zumindest in einigen Genres wie Prügel-, Sport- und Rennspielen. Strategie- und Actiontitel werden schon wegen der Steuerung auch in Zukunft auf dem PC besser aufgehoben sein. Halo war zwar sehr schön, aber zu langsam für einen echten Shooter.

GameStar Wie entwickelt sich der Markt in den nächsten fünf Jahren?

Todd Hollenshead Ehrlich gesagt: keine Ahnung. Ich bin kein Freund von derartigen Prognosen. Es ändert sich bereits in einem Jahr so viel in der Spielebranche, dass ein weiterer Ausblick rein spekulativ wäre.

GameStar Würdest du zur Abwechslung statt einer Ballerei gerne mal ein Echtzeitstrategie- oder Rollenspiel entwickeln?

Todd Hollenshead Nein, wir machen das, was wir am besten können: 3D-Action! Damit kennt sich id Software nun mal aus, und es ist unserer Meinung nach das Genre, dass dem Spieler die intensivste Erfahrung beschert: Tempo, intuitive Steuerung und Ego-Perspektive. Bei unserem demnächst erscheinenden Spiel Enemy Territory integrieren wir aber mit der Verbesserung von Charakterwerten einen Hauch von Rollenspiel. Es ist gut möglich, dass wir bei den nächsten Shootern ebenfalls einige Elemente anderer Spielgattungen einarbeiten, sofern sie ins Konzept passen.

GameStar Was würdest du an der Spielebranche ändern, wenn du könntest?

Todd Hollenshead Keine Software-Piraterie mehr. Raubkopierer sind Verbrecher!

GameStar Gibt es etwas, dass du den Spielern da draußen sagen willst?

Todd Hollenshead Ich will mich im Namen von id Software bei allen Fans bedanken, die uns seit Jahren unterstützen und jedes unserer Spiele gekauft haben. **GV**

Europa-Bewunderer

Todd Hollenshead mag Europa: Obwohl er noch nicht allzu oft in der »Alten Welt« war, bewundert er besonders die Architektur klassischer Bauwerke. Die Präsentation von Enemy Territory fand in den Cabinet War Rooms statt, Kommandozentrale von Winston Churchill im Zweiten Weltkrieg. Dieser historische Bunker gefiel Hollenshead besonders.

