

GameStars

Teut Weidemann

Das deutsche Spiele-Urgestein hat Panzer Elite und unverwüstliche Klassiker für den Amiga geschaffen. Teut kennt die Branche in- und auswendig.



Alter: 35

Nationalität: *Deutsch*

Wohnort: *Hilden/Düsseldorf*

Beruf: *Geschäftsführer*

Wings Simulations

Ausbildung: *Autodidakt*

Motto: *Nimm die Menschheit so, wie sie ist. Sie ist die einzige, die du hast.*

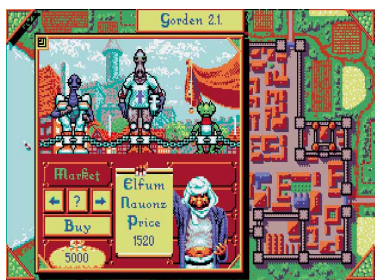
Historie

Wann	Was gemacht?
1985	erste Budgetspiele
1987	Entwicklungsleiter bei Rainbow Arts
1987–91	Sarcophaser, Katakis, R-Type, Turrican
1991	arbeitet bei Apple-Systemhaus
1993	Entwicklungsleiter Rauser Advertainment (Werbespiele)
1995	Berater für Microsoft Deutschland
1997	gründet Wings Simulations
1999	Panzer Elite

Die Meilensteine des Teut Weidemann



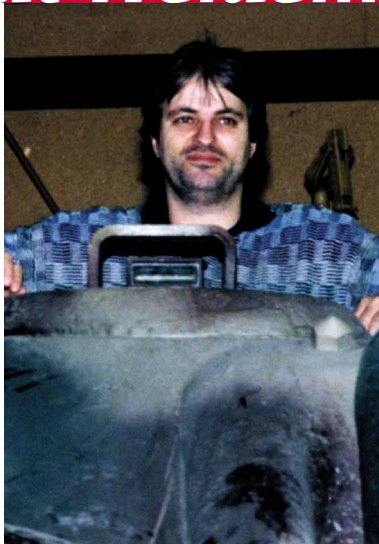
X-Out: Das Actionspiel für den Amiga war mit über 120.000 (laut Teut) verkauften Einheiten der erste große Hit von Weidemann.



MUDS: Die Mischung aus skurrilem Monster-Sportspiel und Manager-Simulation war Weidemanns erstes komplexes Spiel.



Panzer Elite: Die bislang beste Panzersimulation im Zweiten Weltkrieg überzeugt mit enormer Spieltiefe und schicker Grafik.



10 Fragen zu Lieblingsspielen und Kühlschranksinhalt.

Dein erstes Computerspiel?

Defender-Clone auf einem CCBM 3016 (Uralt-Großrechner).

Drei Spiele für die einsame Insel?

Ultima Online, Jagged Alliance 2, Global Conquest.

Du wartest momentan auf?

Diablo 2, Ultima Online 2.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Populous 3, weil da so viel Potential verschwendet wurde.

Der beste Tag in deinem Leben?

Die Geburt meines Sohnes Vincent (inzwischen bin ich dreifacher Vater).

Deine Lieblings-Web-Seite?

www.ebay.com.

Deine Lieblings-TV-Serie:

Ally McBeal, weil man danach immer gut gelaunt ist.

Dein Non-Computer-Hobby?

Strategie-Brettspiele.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Tester bei Auto-Motor-Sport, weil ich dann alle geilen Autos fahren dürfte.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Aldi-Schokolade und außerdem jede Menge Cola-Dosen, weil Cola aus Dosen am besten schmeckt.

»Ich entwickle immer mein Traumspiel.«

Teut Weidemann über eingesperrte Programmierer, deutsche Entwicklerteams und US-Firmen.

GameStar Du bist einer der dienstältesten deutschen Entwickler. Was hat sich geändert, seit du in die Spielebranche eingestiegen bist?

Teut Weidemann Das Geschäft ist schwieriger geworden, weil der Branche Geld wichtiger geworden ist als gute Spiele. Die größte Änderung ist aber, daß die Branche professioneller geworden ist. Besser als früher, aber noch nicht optimal.

GameStar Was ist das wildeste, was dir in deiner Laufbahn bislang passiert ist?

Teut Weidemann Als ein früherer Entwicklungsleiter 1988 einen Programmierer eingeschlossen hatte und ihn erst wieder rausgelassen wollte, wenn die Arbeit beendet sein würde. Jedes fertige Feature brachte dem armen Kerl eine Zigarette oder was zu essen ein. Als er fast fertig war, ist er aus dem Fenster geklettert und wegelaufen.

GameStar Würde es dich reizen, mal bei einer großen US-Firma zu arbeiten?

Teut Weidemann Ich habe das kennengelernt – lieber nicht. Die Amerikaner haben eine komplett andere Arbeitsphilosophie, die inkompatibel mit der deutschen ist. An Panzer Elite haben zeitweise 17 Leute gearbeitet, in den USA hätten wir dreimal so viele gebraucht. Und von denen hätte während der Entwicklungszeit die Hälfte gewechselt. Der deutsche Entwickler ist der flexibelste, den ich kenne. Nur die Erfahrung und die erfahrene Leitung fehlen hierzulande leider oft.

GameStar Willst du dich mit Wings Simulations eigentlich ganz auf Simulationen konzentrieren?

Teut Weidemann Wir sind daran interessiert, haben aber in der Vergangenheit bewiesen, daß wir auch andere Spiele machen können. Momentan arbeiten wir an Prototypen für einen Strategietitel, einen Massively-Multiplayer-Titel (kein Rollenspiel!) sowie der Erweiterung zu Panzer Elite.

GameStar Was wäre dein Traumspiel?

Teut Weidemann Ich mache immer mein Traumspiel, sonst könnte ich nicht arbeiten. Die Arbeit muß Spaß

machen, damit Qualität entsteht. Ein Programm wie Panzer Elite wollte ich schon immer entwickeln, unser Ziel war es, das beste Panzerspiel zu machen, und laut Resonanz ist uns das gelungen.

GameStar Gibt es etwas, was du den PC-Spielern mal sagen möchtest?

Teut Weidemann Der Kauf eines Spieles ist wie eine politische Wahl: Ihr bestimmt, was sich gut und schlecht verkauft. Wenn ihr euch nur noch Echtzeit-Strategiespiele zulegt und noch die schlechten Klone dazu, machen die Publisher noch mehr schlechte Klone, und ihr bekommt langfristig immer die gleichen Spiele. Und: Keine Raubkopien, wir Entwickler danken es euch! PS

Teuts Tips: Einstieg in die Spielebranche

- Man sollte auf jeden Fall eine Ausbildung abschließen, die im Notfall als Absicherung dienen kann. Die Branche ist immer noch sehr chaotisch, und – vor allem in Deutschland – den Vorgängen an anderen Märkten unterworfen.
- Es gibt viele Möglichkeiten des Quereinstiegs. Beste Aussichten hat man im Marketing und Vertrieb. Dann stehen die Chancen, Producer zu werden, nicht schlecht. Das ist derjenige, der die Projekte in Deutschland betreut, die vom Arbeitgeber in den USA oder England entwickelt werden. Dazu gehören vor allem die Lokalisierung und das Marketing.
- Von dem Sprung ins kalte Wasser als Entwickler rate ich ab. Die Publisher haben eine Mauer des Widerspruchs um sich herumgebaut: Sie wollen Entwickler mit zehn Jahren Erfahrung – aber eigentlich brauchen diese Entwickler gar keinen Publisher mehr. Und wenn so jemand dann doch mal einen sucht, hat er es komischerweise genauso schwer wie Neulinge.
- Programmierer und Grafiker sollten auf jeden Fall bei einem erfahrenen (!) Entwickler anfangen. Auslandserfahrung hilft auch; in immer mehr englischsprachigen Entwicklungsstudios tauchen Deutsche auf.