


Andreas Beyer feiert 25 jähriges Jubiläum bei Bally Wulff

Berlin, den 05.03.2012. Vor genau 25 Jahren, im Jahr 1987, startete Andreas Beyer seine Karriere als Software Entwickler bei Bally Wulff Games & Entertainment. Er hatte gerade das Studium der Informatik abgeschlossen und war auf der Suche nach einem Job, der richtig Spaß macht und wo es zwischenmenschlich einfach passt. Den fand er bei Bally Wulff und ist seitdem so zufrieden mit dem Facettenreichtum seiner Tätigkeit und den netten Kollegen, dass er nie ernsthaft an einen Jobwechsel gedacht hatte.


Andreas Beyer, Sascha
Blodau und Birgit Pitzius
(v.l.n.r.).

„Das Berufsbild des Software Entwicklers hat sich in den letzten Jahren so stark verändert, das es immer neue Herausforderungen für uns gab“, erzählt Beyer. Denn als er damals bei Bally Wulff startete, gab es weder PC`s noch Windows. Pro Geldspielgerät gab es nur ein Spiel und in den Geräten brachten Lampen die farbigen Scheiben zum Leuchten. Es war eine komplett andere Welt, wo jede einzelne Funktion der Walzen- und Scheibengeräte von den Programmierern selbst geschrieben werden musste. Damals arbeiteten die Software Entwickler noch eng mit den klassischen Mathematikern zusammen, die im Vorfeld der Programmierung bereits konkrete Ansprüche an die Programme festlegten.

Seitdem hat sich viel getan und Andreas Beyer hatte die Chance, bei vielen spannenden Projekten live dabei zu sein.

„Ich war z.B. 1991 an der Entwicklung des ersten Videospielgeräts beteiligt, dem „Video Master“, der über drei Spiele verfügte und somit wahrscheinlich das erste MultiGame der Branche in Deutschland war,“ berichtet Andreas Beyer und fügt hinzu „das Gerät hatte noch einen Röhrenmonitor und war eine ziemlich große Kiste.“

Mittlerweile sind bis zu 60 Spiele in einem Gerät, die Spiele laufen auf TFT-Bildschirmen und in den Geräten befinden sich klassische PC's. Die Anforderungen an die Software bekommen die Software Entwickler von den Game Designern. Seit damals ist die Entwicklungs-Abteilung, zu der Beyer gehört, von 20 auf über 50 Mitarbeiter angewachsen, wobei Andreas Beyer einer von drei Spiele Entwicklern ist.

„Unser Team ist großartig, ich genieße die unkomplizierte Arbeitsatmosphäre und es ist toll, dass wir hier so viele kompetente Kollegen haben, mit denen man sich über alle Sachlagen und Problemstellungen austauschen kann“, hält Beyer abschließend fest.