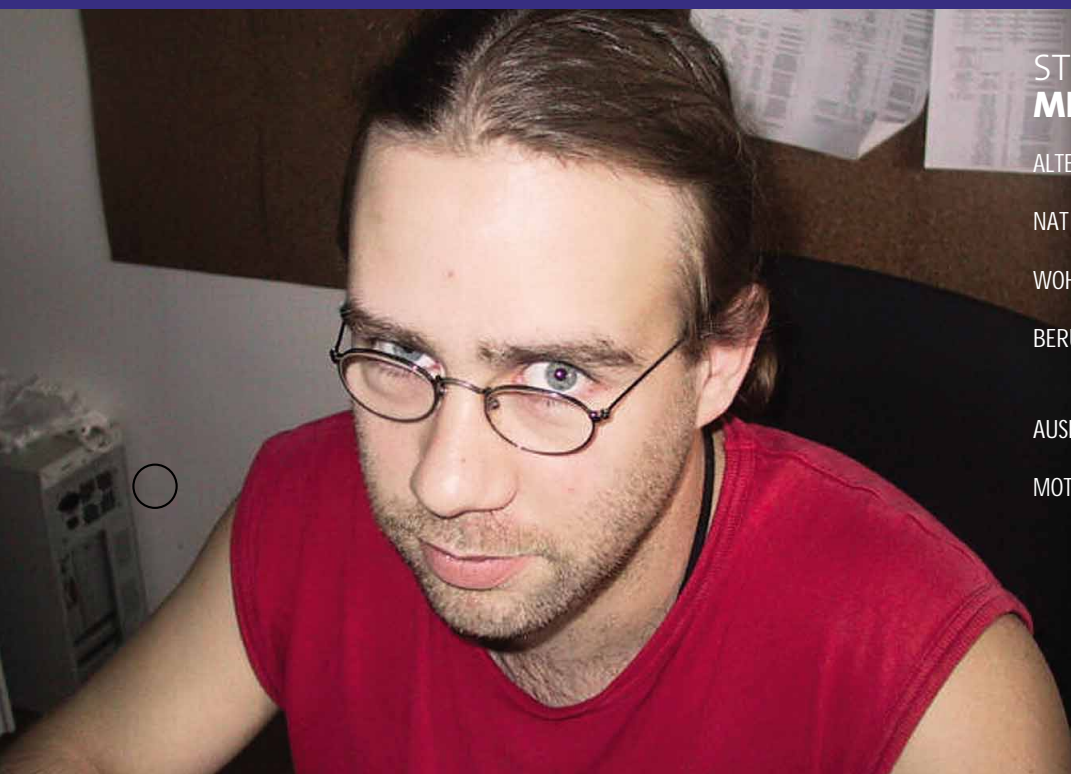


GameStars



STECKBRIEF MIKE HOGE

ALTER: alt genug

NATIONALITÄT: Deutsch

WOHNORT: Bochum

BERUF: Project Director /
Lead Game Designer

AUSBILDUNG: keine

MOTTO: Niemals aus Mitleid und
niemals aus Prinzip.

Verspielter Familienvater

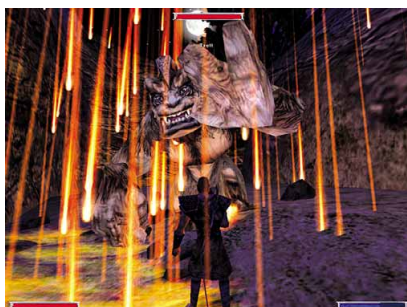
MIKE HOGE

Er koordiniert das Team von Gothic 3 und ist hauptverantwortlich für das Spieldesign: Mike Hoge und Piranha Bytes setzen beim Rollenspiel-Nachfolger auf Bewährtes und Detailverbesserungen.

HISTORIE

2001	Gothic
2002	Gothic 2
2003	Gothic 2 – Die Nacht des Raben
2005	Gothic 3 (in Arbeit)

Die Meilensteine des Mike Hoge



Gothic

Das Rollenspiel begeisterte mit spannender Story, einer glaubwürdigen, wunderschönen Spielwelt und dem Gastauftritt der Band In Extremo.



Gothic 2

Erneut kämpft der namenlose Held gegen gegen Ork-Armeen, Dämonen und sogar Drachen. Gothic-Veteranen freuen sich über bekannte Figuren.



GOTHIC 2 Nacht des Raben

Die Entwickler betteten das Addon geschickt ins Hauptprogramm ein. Aufgrund des erhöhten Schwierigkeitsgrades forderte es vor allem Profis.

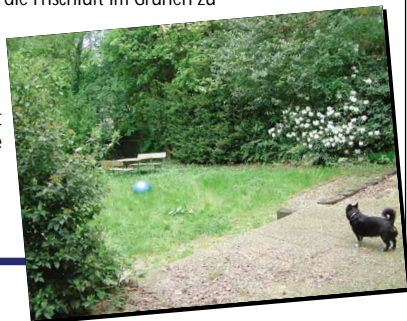


14 FRAGEN ZU ENTERPRISE UND KINDERN

1. **Dein erstes PC-Spiel?**
Ultima 6, davor hatte ich einen Amiga
2. **Drei Spiele für die einsame Insel?**
Überhaupt keine, ich sitze so schon lange genug vor dem Rechner
3. **Dein Multiplayer-Favorit?**
Alien vs. Predator im Koop (das ging nur mit einer Mod)
4. **Auf welches Spiel wartest du?**
Zur Zeit auf keines, davor habe ich auf Deus Ex 2 gewartet
5. **Deine Lieblingsband?**
Gibt es keine richtige (mehr)
6. **Dein Lieblingsessen?**
Döner aus Holzwickede
7. **Dein Lieblingsbuch?**
Ismael von Daniel Quinn
8. **Deine Lieblings-Website?**
www.zombo.com
9. **Dein Lieblingsfilm?**
Matrix (und es ist mir schnurzegal, wie schlecht die anderen Teile sind)
10. **Deine Lieblings-Fernsehserie?**
Zur Zeit Enterprise
11. **Die beste Entscheidung deines Lebens?**
Kinder zu machen
12. **Der schönste Tag deines Lebens?**
Vater zu werden
13. **Hast du ein Nicht-Computer-Hobby?**
Mit Freunden und Familie spielen
14. **Dein Non-Computer-Traumjob?**
Spielzeugerfinder

SPIELEDISEIN IM GARTEN

»Stickige Büroluft hemmt die Kreativität. Deshalb verzieht sich Mike Hoge zum Arbeiten und Nachdenken gerne in den firmeneigenen Garten. Dass die Frischluft im Grünen zu positiven Ergebnissen führt, haben die Gothic-Spiele bewiesen. Vielleicht sollte sich andere Entwickler auch einen Garten zu legen...«



» Ich weiß nicht, wohin der Trend geht. Ich weiß nur, wo unsere Nische ist.«

Mike Hoge über die Änderungen in Gothic 3, Zielgruppen und die nicht vorhandene deutsche Spiele-Industrie.

GameStar Wie bist du in die Spielebranche gekommen?

MIKE HOGE Durch einen Tritt in den Hintern von Michael Rüge (Marketing Director von Piranha Bytes). Ich war damals ausschließlich damit beschäftigt, alle Folgen von Star Trek – The Next Generation an einem Stück anzuschauen.

GameStar Gothic 3 wurde inzwischen offiziell angekündigt. Kannst du uns und den zahlreichen Fans schon einige Infos verraten? Was sind die größten Unterschiede zum Vorgänger?

MIKE HOGE Eine freiere Welt, klarere Ziele und insgesamt mehr Möglichkeiten für den Charakter. Im Grunde bleibt vieles gleich, aber wir machen Bewährtes eben an allen Ecken besser und vor allem vielseitiger. Es gibt natürlich schon einige konkrete Neuerungen, aber die verrate ich jetzt noch nicht.

GameStar Ein Kritikpunkt an der Gothic-Serie war die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Wird Teil 3 eine neue Steuerung bekommen?

MIKE HOGE In der Tat: Die Steuerung war leider nicht für alle Leute gut genug. Und das Inventar war einfach Mist. In Gothic 3 kann man schön mit der Maus auf Items klicken. Und wer will, darf sogar Monster á la Diablo »tot klicken«. Und wer weiterhin mit der Tastatur spielen will, kann auch das. Wir werden auf jeden Fall ein extrem konfigurierbares Interface einbauen.

GameStar Wird es in Gothic 3 auch ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren wie Diego und Lee geben?

MIKE HOGE Aber unbedingt!

GameStar Wo siehst Du die Zielgruppe für eure Spiele? Eher Hardcore-Rollenspieler oder Gelegenheitsspieler?

MIKE HOGE Bis jetzt eher Hardcore, aber wir sind nicht weit von Gelegenheitsspielern entfernt – das wird Gothic 3 (hoffentlich) zeigen. An alle Hardcore-Fans, die jetzt Angst bekommen: Alles wird gut!

GameStar Würdest Du zur Abwechslung gerne mal einen waschechten, schnellen Ego-Shooter programmieren?

MIKE HOGE Wenn, dann mehr Gothic-Style: Die Welt ist groß – leg um, wen du willst...

GameStar Was hältst Du für das größte Problem der deutschen Spiele-Industrie?

MIKE HOGE Wenn ich jetzt ehrlich bin, hasse mich dann alle? Es gibt keine »deutsche Spiele-Industrie«! Ich meine, es gibt im Wesentlichen Niederlassungen von ausländischen Publishern und eine lose Entwickler-Szene. Was es nicht gibt, das kann also auch kein Problem haben. Meiner Meinung nach ist diese ganze »Problem der Spiele-Industrie«-Sache zu einer Art Selbstläufer geworden: Irgendwer hat es mal gesagt, und alle plappern es nach.

GameStar Wird der Trend, Genres zu verschmelzen (z.B. Rollenspiel und Strategie wie in Spellforce), die steigenden Ansprüche der Spieler befriedigen? Oder ist das nur die Hoffnung, eine möglichst breite Zielgruppe zu erreichen?

MIKE HOGE Ich denke, diese Hoffnung spiegelt sich eher im Grafikdesign als im Spieldesign wieder. Ich weiß nicht, wohin der Trend geht. Ich weiß nur,

wo unsere Nische ist: Die lebendige Welt ist unser wichtigstes Spielelement. Wir werden dies konsequent weiter ausbauen, was zwangsläufig dazu führen wird, dass Elemente aus Action-, Strategie-, Taktik-, Handels- und sonstigen Spielen ihren Einzug in weitere Piranha-Bytes-Titel halten werden. Ein Beispiel: Will man, dass Nebenfiguren (NPCs) lebendig reagieren, sollten sie den Eindruck machen, dass sie im Kampf koordiniert vorgehen. Dadurch entsteht eine größere Herausforderung an den Spieler, was sich logischerweise wiederum direkt auf das Gameplay auswirkt. Der Spieler wünscht sich nun, aufgrund der größeren Herausforderung beim Kampf gegen mehrere Gegner, etwa eine bessere Party-KI oder bessere Eingriffsmöglichkeiten in die Steuerung der Partymitglieder. Und schon sind wir auf halben Wege zu einem Gruppenkampf mit Taktik-Elementen wie beispielsweise bei Freedom Fighters. Achtung, dieses Beispiel dient lediglich zur Erläuterung und spiegelt in keiner Weise den Inhalt von Gothic 3 wieder. (grinst)

GameStar Was planst Du für die Zukunft bei Piranha Bytes?

MIKE HOGE Langsam wachsen! Immer ein bisschen besser werden und dabei immer sich selbst (und den Fans) treu bleiben. **GV**