

# GameStars

## Mike McCoy

Eigentlich gelernter Meteorologe, beteiligte sich Mike drei Jahre als Sheriff an Drogenrazzien. Doch eine Zeitungsanzeige lockte ihn in die Spielebranche.



**Alter:** 34

**Nationalität:** US-Amerikaner

**Wohnort:** Montreal, Kanada

**Beruf:** Projektleiter und Lead Designer bei Ubi Soft

**Ausbildung:** Abschlüsse in Biologie, Klimakunde und Meteorologie

**Motto:** Ich war's nicht, und niemand kann das Gegenteil beweisen.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1997	iF 22
1998	Persian Gulf (Addon für iF 22)
1998	iF/A-18E Carrier Strike Fighter
1999	Outsider (nie erschienen)
1999	Shadow Company
2000	Dukes of Hazzard
2002	Raven Shield

### Die Meilensteine des Mike McCoy



**iF/A-18E Carrier Strike Fighter:** Im Mittelmeerraum und dem Nahen Osten jagen Sie mit Ihrem Flieger irakische Jets und abtrünnige Nato-Flieger.



**Shadow Company:** Maximal zehn Söldner laufen und robben in diesem Commandos-Klon durch abwechslungsreiche Einsätze rund um die Welt.



**Dukes of Hazzard:** Das Rennspiel zur Fernsehserie war zwar Spaßig, aber viel zu kurz. Filmflair dank cooler Zwischensequenzen und Country-Soundtrack.



## 12 Fragen zu Folk-Musik und altem Käse

### Dein erstes Spiel?

Ein uraltes Rollenspiel auf meinem TRS 80.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Hat die Insel Internet? Dann WarCraft 3, Neverwinter Nights, Raven Shield.

### Du wartest momentan auf?

Zu viel, zum Beispiel World of WarCraft!

### Deine Lieblingsbücher?

Alles über Geschichte.

### Deine Lieblingsmusik?

Keine bestimmte Band. Aber ich mag keltische Folk-Musik.

### Dein Lieblingsfilm?

Black Hawk Down. Den hab ich schon sechsmal gesehen.

### Deine Lieblingsserien?

Tour of Duty, über zwei Soldaten in Vietnam.

### Dein glücklichster Tag?

Die Geburt meiner beiden Kinder.

### Dein Lieblingsessen?

Hamburger! Ich bin ein Burger-Mann.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Ballern mit Luftdruckwaffen.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Meteorologe. Ich habe das ja nicht umsonst studiert.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

...was immer meine Frau einkauft. Kein so Freak-Pizza-und-alter-Käse-Zeugs.

## »Vielen Spielen fehlt die Moral!«

Mike McCoy über Zeitdruck, Vietnam und Tellerränder.

**GameStar** Wie bist du als Wetterfrosch in die PC-Spielebranche gekommen?

**Mike McCoy** Recht ungewöhnlich: Ich arbeitete nach meiner Armeezeit schon drei Jahre als Hilfspolizist in Louisiana, als mir eine Zeitungsanzeige auffiel. Interactive Magic suchte einen Spieldesigner mit Militärerfahrung. Ich konnte ein bisschen programmieren, also habe ich mich beworben. Ich bekam den Job und stieg damit sofort in die Führungsebene ein. Richtige Programmierer-Knechtarbeit musste ich zu meinem Glück nie machen.

**GameStar** Was ist dir bei Spielen wichtig?

**Mike McCoy** Details! Aber sie dürfen den Spieler nicht erschlagen. Ein Waffennarr freut sich über detaillierte Informationen über eine Maschinenpistole. Die soll er haben. Wem es aber egal ist, mit welcher Geschwindigkeit eine Kugel den Lauf verlässt, der braucht eine Beschreibung, in der steht: »hohe Reichweite«. Beide Aspekte – Fakten und Hilfestellungen – sollten in einem guten Spiel enthalten sein.

**GameStar** Actionspiele wie Raven Shield stehen momentan in der Kritik. Was hältst du davon?

**Mike McCoy** Vielen Spielen fehlt die Moral! Ich lehne Titel ab, die das Überfahren von Passanten mit Punkten und Geld belohnen. Solche Sachen sind schuld am schlechten Ruf von Computerspielen. Klar, auch in unserem Spiel wird auf Menschen geballert. Aber wir versuchen, Moral zu vermitteln: Wer einen gefesselten Terroristen erschießt, hat verloren.

**GameStar** Was war der übelste Bug, den du je in deiner Arbeit übersehen hast?

**Mike McCoy** Ehrlich gesagt fällt mir kei-

ner ein. Die habe ich alle verdrängt, um ruhig schlafen zu können.

**GameStar** Was für ein Spiel würdest du entwickeln, wenn du endlose Ressourcen und alle Zeit der Welt hättest?

**Mike McCoy** Eine Kriegssimulation im Stil von Operation Flashpoint. Allerdings in einem realistischen Szenario wie dem Falkland-Krieg oder Vietnam. Und alle Waffen, Uniformen, Formationen usw. würden den Vorbildern entsprechen.

**GameStar** Wie sieht der Markt in fünf Jahren aus? Was werden wir dann spielen?

**Mike McCoy** Die Zukunft gehört nicht PC oder Konsole, sondern beiden. Vielleicht wird es sogar eine dritte Plattform geben, die wir uns jetzt noch gar nicht vorstellen können. Ganz bestimmt etablieren sich Online-Spiele endgültig, obwohl sie die Singleplayer-Titel niemals verdrängen werden.

**GameStar** Was hältst du von Konsolen?

**Mike McCoy** Viel, sonst würden wir Raven Shield sicher nicht für alle drei Next-Generation-Geräte umsetzen. Allerdings müssen die Konsolenhersteller noch sehr viel lernen. Die Joypads sind noch immer nicht ideal, und bislang fehlt eine brauchbare Netzwerktechnologie.

**GameStar** Kennst du ein deutsches Spiel?

**Mike McCoy** Aber klar, viele gute Spiele kommen aus Deutschland. Titel wie Die Siedler kennt auch in den USA jeder.

**GameStar** Würdest du gerne mal was anderes, für dich Ungewöhnliches entwickeln?

**Mike McCoy** Sicher. Ich habe ja auch schon sehr unterschiedliche Spiele gemacht – Flugsimulationen, Rennspiele. Outsider war zum Beispiel ein futuristisches Rollenspiel. Leider ist es nie erschie-

nen. Ein ultrarealistisches Weltkriegs-Strategiespiel würde mir auch gefallen. Ich mag einfach alle Genres.

**GameStar** Was würdest du an der Branche ändern, wenn du könntest?

**Mike McCoy** Ich würde den wirtschaftlichen Druck von den Programmierern nehmen. Denn so blöd es klingt, das Entwickeln von Spielen ist ein kreativer Prozess. Und Zeit- und Geldzwänge schaden da nur. Es gibt nur ganz wenige Studios, die sich ständige Verschiebungen leisten können. Das geht bloß, weil der Publisher weiß, dass die Produkte danach einfach perfekt sind.

**GameStar** Zum Schluss: Möchtest du den Spielern da draußen was sagen?

**Mike McCoy** Oh ja! Leute, schaut mal über den Tellerrand. Wer immer nur 3D-Shooter spielt, versäumt Perlen wie WarCraft 3 oder Neverwinter Nights. Und Everquest-Verrückte erleben vielleicht nie den Adrenalinausbruch eines Counterstrike-Matches. **MS**

»Es gibt nur ganz wenige Studios, die sich ständige Verschiebungen leisten können.«

### Ballern im Wald

Mike McCoy (hinten am Baum) liebt Waffen. Doch bei einem Geländespiel im kanadischen Forst muss er mit einem Holzgewehr vorlieb nehmen. Schließlich geht es dabei um Team-Koordination und Taktik. In seiner Freizeit ballert er aber gern scharf – mit Soft-Air-Waffen.

