

GameStars

Mark Rein

Einst verhalf er John Romero dazu, mit Spielen richtig viel Geld zu verdienen. Heute lenkt er neben Tim Sweeney die Geschicke von Epic.



Alter: 38

Nationalität: Kanadier

Wohnort: Raleigh,
North Carolina

Beruf: Vizepräsident bei Epic

Ausbildung: abgebrochenes
Studium

Motto: Schmiede das Eisen,
solange es heiß ist.

Historie

Wann	Was gemacht?
1991	Commander Keen 4
1994	Epic Pinball
1994	Jazz Jackrabbit
1995	Extreme Pinball
1997	7th Legion
1998	Unreal
1999	Unreal Tournament

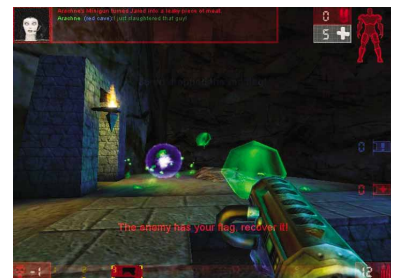
Die Meilensteine des Mark Rein



Commander Keen 4: Der vierte Teil der berühmten Jump-and-run-Serie von id Software war Marks Einstieg in die Spielebranche.



Unreal: Der Shooter wurde dank spektakulärer Grafik, vorbildlicher KI und erstklassigem Level-design die Genre-Referenz des Jahres 1998.



Unreal Tournament: Zwar schon von 1999, aber noch heute einer der beliebtesten Multiplayer-Shooter überhaupt. Wurde kürzlich indiziert.



13 Fragen zu Shootern und Mary Poppins

Dein erstes Computerspiel?

Wing Commander.

Drei Spiele für die einsame Insel?

GTA 3, Unreal Tournament 2003 und Medal of Honor: Allied Assault.

Du wartest momentan auf?

Doom 3.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Dass Looking Glas geschlossen wurde.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Unreal Tournament 2003.

Dein Lieblings-Musik?

Genesis (mit Peter Gabriel).

Deine beste Entscheidung?

Zu Epic zu gehen.

Dein Lieblingsbuch?

1984 von George Orwell

Deine Lieblings-Webseite?

www.myyahoo.com

Dein Lieblings-Film?

Chitty Chitty Bang Bang, Indiana Jones 3, Goldfinger und Mary Poppins.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Black Adder.

Dein Non-Computer-Hobby?

Pferde und Autos.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Keiner! Ich wäre arbeitslos.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Irgendwelche Nahrungsmittel.

»Was Deutschland braucht, ist eine bindende Altersbeschränkung für Spiele.«

Mark Rein über Indizierungen und die Zukunft von Epic.

GameStar Wie bist du in die PC-Spielebranche gekommen?

Mark Rein Irgendwann, als ich noch im Consulting-Bereich arbeitete, habe ich mir Commander Keen 1 aus dem Netz geladen und eine Registrierung ausgefüllt, um weitere Titel von id Software zu bekommen. Jahre später erhielt ich dann eine E-Mail von John Romero persönlich. Er schrieb, dass er noch immer auf mein Feedback zu Commander Keen 4 warte. Ich antwortete, dass ich das Spiel gar nicht erhalten habe. So kamen wir in näheren Kontakt, und nach einer Weile fragte ich ihn, warum er seine Spiele nicht regulär verkauft. Ich machte einen Geschäftsvorschlag, flog nach Louisiana und kam als der Präsident von id Software zurück.

GameStar Wie sieht eure Zukunft aus?

Mark Rein Wir wollen auf jeden Fall eine kleine Firma bleiben. Ich glaube, dass wir die besten Leute haben, um die beste Technologie zu produzieren. Und natürlich wollen wir weiterhin so eng mit unseren Partnern wie Digital Extremes und Legend zusammenarbeiten.

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

Mark Rein Kein anderes als das, an dem ich gerade mit Epic arbeite.

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

Mark Rein Ich habe nicht gewusst, dass das kanadische Telefonnetz im Vergleich zum Rest der Welt so gut ist. Wir haben den Unreal-Multiplayer damals noch in Kanada getestet. Und da lief alles super. Später trudelten Beschwerden von Fans ein. Wir hätten den Test allerdings ausweiten sollen.

GameStar Kennst du ein deutsches Spiel? Und was hältst Du davon?

Mark Rein Ich kenne Die Siedler, habe es aber nie gespielt. Ich glaube, dass diese BPJS deutsche Entwickler davon abhält, Spiele so zu machen, wie wir es tun. Wenn ein Entwickler sieht, dass er mit seinem Programm kein Geld im eigenen Land verdienen kann, einfach weil es aus den Regalen verschwinden muss, dann lässt er es einfach bleiben.

GameStar Hast du gehört, dass Unreal Tournament kürzlich indiziert wurde?

Mark Rein Ja, und ich finde, dass das unfair ist. Es stehen in Deutschland viel brutalere Spiele in den Regalen als Unreal Tournament. Und mal ehrlich, die Gewalt und die Waffen in UT sind doch blanke Fantasie. Es sieht aus wie ein Cartoon. Für mich auch vollkommen unverständlich: Ich gehe hier in den Media Markt oder zu Karstadt und kann mir UT nicht kaufen. Aber ein Film wie Pulp Fiction ist kein Problem. Was Deutschland dringend braucht, ist eine bindende Altersbeschränkung für Spiele, wie wir sie in den USA haben.

GameStar Was denkst du über die Xbox?

Mark Rein Dass sie viel zu teuer ist hier in Deutschland. 130 Dollar teurer als in den USA, wenn ich mich nicht irre. Ich kann einfach nicht verstehen, warum Microsoft das macht. Klar, sie führen Gründe an, aber die lasse ich nicht gelten. Kein Mensch will die Konsole zu diesem Preis haben. Und so werden auch keine Spiele verkauft. Und welcher Developer will das schon? (Anm. d. Red.: Das Interview ent-

stand vor der Preissenkung der Xbox.)

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

Mark Rein Ich würde mir wünschen, dass Entwickler von ihren Publishern das bekommen, was sie verdienen – Geld und Unterstützung. Ich habe mit kleineren Firmen geredet, die die Unreal-Engine lizenziert haben, und da ist es oft völlig anders. Vielleicht wäre es besser, es würden weniger Spiele erscheinen. Dann hätten die Publisher mehr Geld und Zeit für wirklich gute und lohnende Projekte.

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

Mark Rein Nur eines: Danke! PET

Roher Fisch auf den Tisch

Obwohl Mark Rein ein eher bodenständiger Mensch zu sein scheint, hat er beim Essen erlesene Vorlieben. Seine absolute Lieblingspeise ist Fisch – roher Fisch, auf japanische Art zubereitet: Sushi.

