

GameStars

Markus Stein

Max Payne entstand mit deutscher Beteiligung: Der leitende Programmierer Markus Stein hat seine PC-Wurzeln in der freakigen Demo-Coding-Szene.



Alter: 26

Nationalität: Deutsch

Wohnort: Helsinki, Finnland

Beruf: Leitender
Programmierer

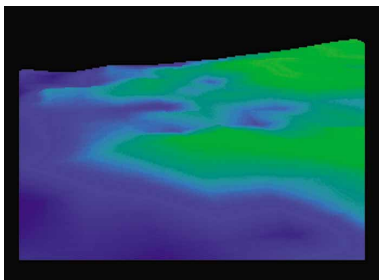
Ausbildung: Autodidakt,
Vordiplom in Informatik

Motto: Kölsch ist das beste
Bier der Welt!

Historie

Wann	Was gemacht?
1993	Untitled (Demo)
1994	Stoned (Demo)
1996	Death Rally
1997	Final Reality (Benchmark)
2001	Max Payne

Die Meilensteine des Markus Stein



Untitled: Die abwechslungsreiche Demo gewann im Jahr 1993 den ersten Platz der Demo-Competition auf der »Party 3« in Dänemark.



Death Rally: 1996 konnten vier Spieler in diesem Action-Rennspiel mittels verschiedener Waffen gegeneinander um den vordersten Rang kämpfen.

Aktuelles Projekt



Max Payne: Der zu Unrecht eines Mordes beschuldigte Cop ballert sich durchs bleihaltige New York – coole Zeitlupen-Effekte inklusive.



14 Fragen zu Kafka und Erbsensuppe

Dein erstes PC-Spiel?

Prince of Persia.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Tetris (Gameboy), The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), Diablo 2.

Du wartest im Moment auf?

Duke Nukem Forever.

Das enttäuschendste Spiel?

Escape from Monkey Island.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

Command & Conquer 1.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Koch in einer indischen Küche.

Dein Lieblingsessen?

Rheinische Erbsensuppe.

Deine Lieblingsband?

Travis.

Dein Lieblingsfilm?

Traffic.

Dein bevorzugte TV-Serie?

Akte X.

Deine beste Entscheidung?

Damals nach Finnland zu ziehen – obwohl ich Deutschland sehr mag.

Dein Lieblings-Buch?

»Der Prozess« von Franz Kafka.

Dein Non-Computer-Hobby?

Lesen, Sport, Kochen.

Bei dir im Kühlschrank liegt?

Hauptsächlich eingelegter Hering.

»Von Max Payne habe ich erst einmal genug.«

Markus Stein über lange Entwicklungszeiten und geldgierige Publisher.

GameStar Wie bist du in die Spiele-Industrie gekommen?

Markus Stein Zu der Zeit, als ich in der Demo-Szene noch sehr aktiv war, habe ich meine jetzigen Arbeitskollegen kennengelernt. An Death Rally, Remedys erstem Spiel, arbeitete ich von Deutschland aus mit. Im Sommer 1996 machte ich schliesslich drei Monate lang Urlaub in Finnland, um mir dort alles mal genauer anzusehen. Und dann habe ich mich halt einfach dazu entschieden, nach Finnland zu

»Um zu unterhalten, muss man Emotionen wecken.«

ziehen und bei Remedy in Vollzeit anzufangen – ich wollte ja schon immer in der Spieleentwicklung arbeiten.

GameStar Bist du in deiner Freizeit immer noch in der Demo-Szene aktiv?

Markus Stein Nein, seit 1995 nicht mehr. Ein Großteil der Leute, die ich noch aus der guten alten Zeit kenne, arbeitet mittlerweile in der Spielebranche.

GameStar Gibt es jemanden in der Branche, den du bewunderst?

Markus Stein Ich halte eine ganze Menge von Firmen wie Westwood oder Bioware, die es seit ihrer Gründung schaffen, ein Spiel nach dem anderen in gleich bleibend hoher Qualität zu entwickeln.

GameStar Was wäre bei genug Zeit und Geld dein absolutes Traumprojekt?

Markus Stein Von übermäßig langen Projekten habe ich erst einmal genug – die Entwicklung von Max Payne hat immerhin fast fünf Jahre gedauert! Ich freue mich nun darauf, bei unserem nächsten Projekt auf schon fertige Technologie aufbauen zu können. Um Spieler gut zu unterhalten und zu fesseln, muss man in ihnen Emo-

tionen wecken. Mein Traumprojekt wäre also ein Spiel, dass dem Spieler genau das in Perfektion bietet, neben guter Technik und einer unterhaltsamen Story.

GameStar Was war der größte Bug, den du jemals übersehen hast?

Markus Stein Optimistisch, wie wir sind, glauben wir, alle Bugs in Max Payne gefunden zu haben. Aber fragt mich in ein paar Monaten nochmal (lacht).

GameStar Was würdest du in der Branche verändern, wenn du könntest?

Markus Stein Ich würde mir für die Branche wünschen, dass mehr Entwicklern die Chance gegeben wird, ihre Visionen zu verwirklichen. Leider passiert es sehr oft, dass Publisher gegen Ende des Projekts den Geldhahn zudrehen und die Spiele schnell in den Laden bringen wollen. Und das nur, um ihre Quartalsumsätze oder die Anzahl der neuen Spiele pro Quartal hinzubekommen. Da hat niemand etwas von: weder die Spieler, noch der Entwickler und auch der Publisher nicht. Wir haben da bei Remedy mit Max Payne sehr viel Glück gehabt.

GameStar Wie wird der Spielmarkt deiner Meinung nach in fünf Jahren aussehen?

Markus Stein Es sieht so aus, als werde der Spielmarkt eine ähnliche Entwicklung durchmachen wie die Filmindustrie. Einige wenige Firmen werden große Spielprojekte finanzieren, weil die Produktionskosten mit dem Projektumfang und wachsenden Qualitätsansprüchen stetig steigen. Die Anzahl der unabhängigen Entwickler hingegen dürfte sinken, weil es für sie zu aufwändig sein wird, mit diesen großen Projekten mitzuhalten.

GameStar Welche Pläne hast du für die weitere Zukunft von Remedy?

Markus Stein Es ist sehr angenehm, in einem kleinen Team zu arbeiten – es gibt kaum Formalitäten, man bleibt mit allen Teilen des Projekts in Kontakt. Wir wollen als Entwickler flexibel bleiben und daher als Firma nicht sonderlich wachsen. Unser nächstes Projekt wird sicherlich auf der gleichen Technologie (MAX-FX) aufbauen, die wir für Max Payne entwickelt haben. **PK**

Markus' Koch-Rezept: Rheinische Erbsensuppe

Markus Stein schwört als Pizza-Ersatz auf rheinische Erbsensuppe, hier für Sie zum Nachkochen.

Zutaten für vier Personen:

- 350g gelbe Erbsen
- ein Schinkenknochen
- Salz, schwarzer Pfeffer
- 1 Teelöffel Majoran
- etwas Suppengrün
- vier Kochwürste

Zubereitung:

Die Erbsen werden über Nacht in zwei Litern Wasser eingeweicht und am nächsten Tag zusammen mit dem Knochen eine Stunde lang gekocht. Danach

wird gewürzt, das fein gehackte Suppengrün untergemengt und weitere 45 Minuten gekocht. Als letztes schneiden Sie die Würste in Scheiben und servieren heiß. Dazu gibt es geröstete Toast-Würfel.

Guten Appetit!

