

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 2 / Februar 1988
3. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

Wahnsinn

**Action, Adventure,
Strategie, Arcade,
Oldies, Sport, Schach
und Anwender-Software**

Das Richtige für alle Freaks

12 Seiten Secret-Service

**Super-Tips zu
aktuellen Spielen**

Kennen Sie Scruples?

**Dieses Spiel
treibt Schamröte
in's Gesicht**

Konvertierungen

**So sehen jetzt die
neuen Spiele aus**

Ooze

**Der Hellowoon-
Nachfolger hat's
ganz schön in sich**

Im Heft
Ein Fantasy-Poster
der Extraklasse



LINEL – ein schweizer Team mit Perspektiven!

Wer interessiert den Amiga-Software-Markt studiert, wird sicherlich schon von LINEL, dem Software-Team aus der Schwyz, gehört haben. Oder nicht? Nun, dann will ich Euch mal aufklären! Einfachstes Beispiel: Die Zusammenarbeit mit dem britischen Haus MICRODEAL, die nicht erst seit den Tagen des Shoot 'em up's INSANITY FIGHT besteht. Die Jungs haben sich bereit erklärt, auf einige Fragen Rede und Antwort zu stehen.



Das LINEL-Team: Christian, Orlando, Claudia, Christian Haller, Philip, Martin, Roman und René. Hinter der Kamera: Markus Grimmer (von links nach rechts).

ASM: Gleich mal losgelegt: Auf welche Computer habt Ihr Euch eigentlich festgelegt, spezialisiert?

Nun, in erster Linie werden wir verstärkt auf dem AMIGA und ATARI ST programmieren. Aber in nächster Zeit werden wir auch einiges auf den 8-Bit Maschinen fertigstellen, hauptsächlich auf dem C-64.

ASM: Wer hat denn bei Euch so die meisten Spielideen?

Da ich (Marcus Grimmer, der „Boß“. Anm. d. Red.) vom Programmieren wenig verstehe, habe ich meist etwas Zeit, um mir neue Spielideen zurechtzulegen. Oft aber bringt auch einer der Programmierer eine Anregung, und wir arbeiten dann im Team ein Spielekonzept aus.

ASM: Kann das nicht bisweilen chaotische Auswirkungen haben?

Oh nein, denn wie in jedem Team gibt es auch bei uns Koordinatoren, die die Oberaufsicht haben. Meist bin ich das, da ich durch meine Tätigkeit bedingt meist auch weiß, was die Kunden respektive Softwarehäuser wünschen. Auch habe ich oft die verrücktesten Ideen, da ich mich nicht darum kümmere, ob es technisch machbar ist. Ich verstehe nichts vom Programmieren und gebe nur meine Ideen an die Programmierer weiter, die dann versuchen, trotz allen Widrigkeiten die Idee umzusetzen. Dabei kommen dann solche Sachen wie die

Riesenexplosion bei *Insanity Fight* raus. Ganze elf Sequenzen werden in Echtzeit decruncht und angezeigt.

ASM: A propos „*Insanity Fight*“: Habt Ihr daran jahrelang arbeiten müssen?

Nein, sicher nicht. Christian Haller, der Programmierer von *Insanity Fight*, ist erst im Sommer zu LINEL gekommen. Da das Programm damals schon recht fortgeschritten war, haben wir uns entschieden, dieses als erstes Programm zu veröffentlichen. Daneben arbeiten wir an sechs eigenen Programmen und an Umsetzungen für andere Firmen aus England und Amerika.

ASM: Besteht die Chance, daß *Insanity Fight* auch bald für andere User-Gruppen urbar gemacht wird?

In diesem Spiel wird die AMIGA-Hardware voll genutzt, Umsetzungen sind ohne große Abstriche beinahe unmöglich, darum bringen wir es nur auf dem Amiga.

ASM: *Insanity Fight* ist nun seit Mitte November erhältlich, ist es beim Publikum angekommen?

Nun ich glaube, es wurde bei sämtlichen Messen im Herbst vergangenen Jahres vorgeführt und begeistert von den Spielefreaks umlagert. Zwei Wochen nach der Veröffentlichung waren wir bereits in den Charts. Inzwischen wurde es auch für die Auszeichnung des „besten

Shoot-em-up 1987 auf dem Amiga“ nominiert.

ASM: Du hast noch einige weitere Projekte erwähnt, an denen Ihr zur Zeit arbeitet. Um welche handelt es sich?

Nun, was die Umsetzung betrifft, kann ich leider nichts sagen, das ist Sache der jeweiligen Firmen. Über unsere Spiele will ich auch noch nicht alles verraten. Für *Insanity Fight* wird ein Construction-Set erhältlich sein, mit dem man seine eigenen Szenarien erstellen kann. Es können neue Hintergrundbilder gezeichnet und neue Gegner entworfen und eingebaut werden. Natürlich sind im Construction-Set auch wieder Hintergründe von uns integriert. Das nächste Spiel, das von uns erscheinen wird, ist ebenfalls ein Amigaspiel. Wenn ich die Handlung kurz erkläre, wird die erste Reaktion sein: „Schon wieder ein Arkanoid-Verschnitt!“ Aber ich bin überzeugt, daß viele Spielefreaks trotzdem davon begeistert sein werden. Mit dem integrierten Zwei-Spielermodus und einem Battlemodus sowie einem Zwischenspiel weicht es sehr von den üblichen Arkanoids ab. Wir werden auch noch ein Constructionset integrieren. Und ein weiterer wichtiger Faktor ist unser Herbie Stone, der neue Held unseres Spiels. Herbie wird die Herzen der Computerfreaks sicher im Sturm erobern. Auf alle Fälle hat er das inzwischen bei den Mitarbeitern von Linel geschafft. Herbie Stone wird noch einige Spielabenteuer bestehen müssen. Etwa im März wird dann noch ein weiteres großes Actionspiel fertiggestellt. Ich hoffe, daß wir die erste Version bereits auf der „C-Bit“ vorstellen können. Bis dahin möchte ich nur sagen, daß es Sachen enthält, die bis jetzt noch nie auf einem Computer gemacht wurden, aber wir wollen den Computerfans selbst die Beurteilung überlassen.

ASM: Du hast mal erwähnt, daß bei euch rund 15 Leute tätig sind. Kannst Du die alle weiterbeschäftigen oder verlassen die Euch, wenn sie ein Projekt beendet haben?

Ich hoffe nicht! Das heißt, wenn es ihre „sonstigen Aktivitäten“ zulassen, so bleiben sie in der Regel bei uns. Wir bezahlen die Leute für die Branchenverhältnisse gut; auch ist das Arbeitsklima bei uns sicher toll. Die Programmierer kennen sich alle und tauschen regelmäßig Erfahrungen aus. Bedingt durch unseren schönen Erfolg, sind wir in der glücklichen Lage, weitere Leute in unser Team aufzunehmen, und zur Zeit suchen

wir noch einige Programmierer und Grafiker. Wir werden aber nicht so stark expandieren, daß das persönliche Verhältnis zu den einzelnen Mitarbeitern darunter leidet.

ASM: So, nun habt Ihr Eure „unbezahlte Werbung“, den Aufruf, ja untergebracht. Das mag reichen, ja?

Alles klar!

ASM: Na dann erzähl doch mal, warum Euer Arbeitsklima so toll ist!

Im Gegensatz zu anderen Firmen kennen sich bei uns alle Programmierer und treffen sich öfter im Jahr bei den von Linel organisierten Treffen. Wir veranstalten zweimal im Jahr 1-2 Wochen in Tessin (Schweiz an der italienischen Grenze) ein Programmierercamp, bei dem die Programmierer von uns eingeladen werden und sich kennenlernen können. Wenn einer unserer Programmierer Routinen geschrieben hat, die einem andern helfen, Zeit beim Programmieren zu sparen, so tauschen sie die öfter aus, denn schließlich ziehen wir alle am selben Strang und hoffen, als Team erfolgreich zu sein.

ASM: Ich nehme an, daß auch viele andere Häuser von sich behaupten werden, ein gutes Klima an der Arbeit zu haben. Meinst Du nicht auch?

Mag sein, weiß ich nicht!

ASM: Ich habe so den Eindruck, als hätte LINEL nur freie Mitarbeiter unter Vertrag!

Genau betrachtet hast Du recht. Ja. Unsere Verträge werden ja immer im Voraus abgeschlossen und garantieren dem Programmierer den Vertrieb und seinen Verdienst. Wir werden in nächster Zeit auch Leute fest anstellen. Die meisten unserer Programmierer sind jedoch noch in der Ausbildung und wollen das nebenher machen. Sie suchen gar keinen festen Job. Sie schätzen die Unabhängigkeit. Auch wird von ihnen das Wort „frei“ bei „freie Mitarbeiter“ richtig interpretiert. Sie haben die größte kreative Freiheit, die sich ein Spieleprogrammierer nur wünschen kann.

ASM: Was macht ihr mit Programmen, die Euch bereits fix und fertig angeboten werden? Wir freuen uns immer, wenn ein Nachwuchsprogrammierer uns ein fertiges Programm zuschickt. Wir prüfen dann die Qualität und die Spielidee. Wenn es in unsere Konzeptreihe paßt und nicht bereits ein Dutzend gleiche Spiele erhältlich sind, so machen wir eventuell Verbesserungsvorschläge, sofern diese notwendig sind. Dann wird es in den Vertrieb ge-





Christian Haller und Orlando: Der Spielablauf wird anhand der Grafik besprochen.



René Straub und Orlando Petermann: Die allerletzten Intro-Sequenzen werden beurteilt.

bracht. Auf alle Fälle bieten wir jedem talentierten Programmierer einen Vertrag an.

ASM: Ein sehr brisantes und nach wie vor aktuelles Thema ist die Raubkopiererei. Wie reagiert Ihr darauf?

Ja, die ist schon aktuell, wenn man bedenkt, in welchen Mengen die Raubkopien kursieren. Am schlimmsten sind die Raubkopie-Händler, die mit der Arbeit von anderen unrechtmäßigen Gewinn erzielen. Auf dem Amiga z. B. ist der Aufwand sehr hoch, um ein qualitativ gutes Spiel zu machen, somit sind die Entwicklungskosten ebenfalls sehr hoch. Solche Kosten können nur durch eine große Verkaufszahl gedeckt werden. Da aber die Raubkopierer uns solche Absatzzahlen unmöglich machen, sind wir gezwungen, höhere Preise zu verlangen. Denn senken wir die Preise, so wird das auf keinem Fall die Raubkopiererei einstellen. Als Beweis haben wir da ein deutsches Softwarehaus. Sicher werden die Preise in der Zukunft etwas sinken, aber gute Software ist aufwendiger in der Herstellung und wird immer etwas teurer sein.

ASM: Was fasziniert Dich am meisten im Softwarebusiness? Im Gegensatz zu vielen anderen Jobs kann ich hier sehr kreativ sein. Wir können neue Ideen verwirklichen und anderen viel Freude bereiten. Für alle von uns ist das nicht nur ein Geschäft, sondern eher so, als würden wir für einen guten Freund ein schönes Geschenk aussuchen. Jedes Spiel soll ein Geschenk für Tausende werden, und oft wenden wir etwas mehr Arbeit auf, um unseren Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Doch ein Spiel kann nicht jedem gefallen, das ist uns auch völlig klar. Ich finde, die Computerbranche ist der des Films sehr ähnlich. Faszinierend ist auch die Tatsache, daß man mit einem guten Stück

Software den Spieler in eine fremde Welt entführen kann. Wir versuchen in unseren Spielen dasselbe zu vermitteln, was auch ein guter Film tut. Wir geben dem Spielenden Entspannung, er kann nach einem anstrengenden Tag einfach abschalten und in eine Fantasiewelt entfliehen, um für den nächsten anstrengenden Tag aufzutanken.

ASM: Wirst Du wütend, wenn Du eine schlechte, gar ausfallende Kritik liest?

Nein, sicher nicht, obwohl ich bis dahin noch keine schlechte Kritik erhalten habe. Sicher gefällt nicht jedem alles an einem Spiel, und in jedem Testbericht wird ein Pferdefuß an unserem Spiel gefunden. Ich glaube, mich würde nur ein Testbericht aufregen, bei dem jemand in inkompetenter Weise über ein Spiel berichtet. Ich meine, ohne sich den Programmieraufwand, den Umfang und die Fähigkeit des Computers vor Augen zu halten. Aber ich glaube, daß dies die meisten Tester tun, und sollte doch ein schwarzes Schaf irgendwo auftauchen, so glaube ich, daß der Kunde ein Spiel meist selbst beurteilt, um sich ein Bild davon zu machen.

ASM: Wenn ein Spiel fertiggestellt wird, so muß es doch getestet werden. Wie macht Ihr das?

Du meinst, wer macht das? Einerseits spiele ich oft, um mir ein Gesamtbild machen zu können und gleichzeitig Fehler zu finden, doch oft habe ich zu wenig Zeit. Wir haben wie jedes Softwarehaus junge Spiel-freaks, die zu uns kommen, um das Spiel stundenlang zu testen. Meist beherrschen die dann das Spiel besser als die Programmierer und finden die unwahrscheinlichsten Fehler.

ASM: Du sagst, Du spielst auch? Mal abschweifend: Welches Spiel gefällt Dir am besten?

Jetzt hätte ich die Möglichkeit,

für unsere Spiele Werbung zu machen... Ich habe einige Spiele, die ich manchmal in freien Minuten spiele, darunter ist Impossible Mission auf dem C-64, doch meist spiele ich Shanghai auf dem Amiga. Dabei kann man sich so richtig entspannen.

ASM: Entschuldige die vielleicht etwas merkwürdige Frage. Aber: Ist es für eine schweizer Firma schwieriger, sich auf dem internationalen Softwaremarkt zu behaupten?

Ich glaube, es ist genau das gleiche, ob ich nun Engländer, Amerikaner oder Deutscher bin. Der Erfolg hängt von der Qualität der Software ab. Vielleicht amüsiert es die einen oder anderen, daß wir das erste schweizer Softwarehaus sind, und sie schreiben das in ihren Testbericht. Aber das ist auch schon alles. Deutsche Softwarehäuser sind ja schon recht erfolgreich. Doch auch sie müssen einen hohen Standard haben, um erfolgreich zu sein.

ASM: Wie bist Du eigentlich in diese Branche geraten?

Das ist eine der lustigen Begebenheiten, die den Lebensweg zeichnen. Ich habe mir im Sommer 1984 einen C-64 gekauft, um die Buchhaltung meiner kleinen Handelsfirma zu erleichtern. Da ich gerne mit dem Verkauf zu tun hatte, wollte ich mir eine kleine Handelsfirma aufbauen. Da ich noch keine Ahnung von Computern hatte, ging ich in ein Geschäft und fragte nach Software. Da wurde mir, mit der Begründung, Originalsoftware sei nur schwer erhältlich, eine Raubkopie angeboten. Da ich zu dieser Zeit gute Kontakte nach England hatte, entschloß ich mich, Software zu importieren. So bin ich dann Distributor in der Schweiz geworden.

ASM: Wie schätzt Du die Chancen für Softwarehersteller ein, in der Zukunft noch erfolgreich zu sein?

Genau wie in allen Bereichen

der Unterhaltung wird es auch in der Computerindustrie sein. Einige Große werden die meisten Marktanteile an sich reißen, doch auch andere mit einem hohen Qualitätsstandard werden sich auf dem Markt halten können.

ASM: Mal ehrlich, glaubst Du, daß es auch noch in fünf Jahren Computerspiele geben wird?

Als der Fernseher kam, glaubten die Kinobesitzer, daß dies ihr Todesurteil sei. Wenn wir heute schauen, so gibt es in beinahe jeder Stadt ein bis zwei Kinos, die gut besucht werden. Ich bin überzeugt, daß es auch noch in ein paar Jahren Computerspiele geben wird. Doch wir versteifen uns nicht darauf. Wir arbeiten auch noch an einigen anderen Projekten. Mit Computern kann man ja noch mehr machen. Wir werden ab 1988 auch an Videoclips arbeiten und die Möglichkeit der 16-Bit-Computer in diesem Medium testen. Doch unser Hauptthema werden die Spiele bleiben.

ASM: In letzter Zeit bemerkt man eine verstärkte Versoffen-Tendenz von Spielfilmen, Comics und Coin op Games auf den Heimcomputer-Bereich. Wie steht Ihr denn diesem Thema gegenüber?

Unser nächstes Spiel lehnt sich schon an die Idee einer Arcade-Maschine, aber sonst versuchen wir, eigene Spielideen zu verwirklichen. Wir haben einige Angebote erhalten und verhandeln über eventuelle Filmumsetzungen und die Umsetzung von Comicfiguren. Aber wir werden dies nur machen, wenn wir überzeugt sind, eine befriedigende Umsetzung machen zu können.

ASM: So long, denn! Danke, daß Du Zeit für uns hattest!

**MANFRED
KLEIMANN**