

# Der Mann hinter der Mine

Ein Wort von Bill Hogue



Bill Hogue wußte zwar, daß Miner 2049'er ein gutes Spiel war, aber mit einem derartigen Erfolg hatte er nicht gerechnet. Man fängt eben einfach mit dem Programmieren an, sagt er bescheiden. Komplett planen kann man so etwas nicht. Basis des 2049'er Spiels war eine Verfolgungsjagd, in deren Mittelpunkt ein Kopfgeldjäger stand (Anmerkung der Redaktion: bounty heißt Prämie, Belohnung). Ich kam durch eine damals sehr populäre Fernsehserie "The Fall Guy" darauf, die ich gerne sah, erklärte Hogue. Wir begannen also damit, einen Burschen einen anderen fangen zu lassen. Dann zeigte sich aber, daß die Ähnlichkeit mit Donkey Kong sehr groß war. Wir sahen folglich vom hochklettern ab und modifizierten die Idee dahingehend, daß eine Art Fachwerk gefüllt werden mußte. Irgendwie passte der Begriff "Bounty" zu unserem Helden und so nannten wir ihn Bounty Bob.

Bevor Hogue den Miner 2049'er zu programmieren begann, hatte er eine ganze Reihe von Programmen für Tandys TRS-80 entwickelt, die durchweg erfolgreich wurden. Zu diesen Hits gehören Super Nova, Galaxy Invasion, Attack Force, Robot Attack (das erste TRS-80 Spiel mit Sprachausgabe), und Defense Command, das er in David Hartmans Fernsehshow "Good Morning, America", ausgestrahlt von der ABC, vorstellte. Nicht schlecht für einen 21jährigen, der als Verkäufer in einer Radio Shack Filiale anfing und so in den Computer einstieg! Ich war 17, als ich den Job bekam und hatte in Sachen Computer nicht die leiseste Ahnung, erzählt Hogue. Dann kam der erste TRS-80 heraus und ich beschäftigte mich halt damit.

Ich bat den Filialleiter um weitere Programme und stieg immer intensiver in die Materie ein. Diese Filiale in Los Angeles war recht klein. Abends kamen nicht sehr viele Kunden. Deshalb hatte ich genug Zeit um mit der Maschine zu spielen.

Super Nova schrieb ich, nachdem ich das dritte Semester auf dem College geschafft hatte.

Hogue gewann den Eindruck, daß die Möglichkeiten des TRS-80 für das, was er wollte, nicht ausreichten. Um seine Programme schreiben zu können, brauchte er einen Computer mit überragenden Grafikfähigkeiten. Er entschied sich für den Atari 800, auf dem als Erstwerk der Miner 2049'er entstand.

Die Entwicklung von Computerspielen indes ist nur ein Aufgabenbereich, den er in seinem Unternehmen Big Five Software wahrnimmt. Der Laden muß ja schließlich laufen, seufzt er. Es gibt eine Menge Leute, die ausschließlich Spiele entwickeln. Sie können Programme schreiben, bieten sie irgendwo an und warten dann darauf, daß das Geld reinkommt. Das wäre natürlich schön. Aber, fügt er hinzu, nur das allein möchte ich nicht täglich tun. Im 2049'er sind keine Bugs mehr. Bei Produktionsbeginn jedoch mußte eine Programmkorrektur gemacht werden. In Ebene sechs, jener Phase mit dem Behälter für radioaktiven Abfall, wird der Spieler durch die Behälterwand gestoppt, wenn er versucht, Bounty Bob dort hinein zu steuern. Wenn aber Bounty Bob hochsprang, eine gewisse Folge von Bewegungen machte und dann in genau umgekehrter Richtung zurückging, geriet aus unerfindlichen Gründen ein Teil seines Hutes in den Behälter. Wurde Bob schließlich nach rechts gesteuert, konnte der Spieler ihn durch die Behälterwand direkt in den radioaktiven Abfall führen.

Und was bringt die Zukunft? Hogue arbeitet an mehreren neuen Spielen. Die ständig größer werdende Speicherkapazität bei Mikrocomputern sieht er als Herausforderung für die Gestaltung facettenreicherer Spiele, die den Computerfan noch stärker einbeziehen.

Was rät Bill Hogue den vielen Computerbesitzern, die Spielprogrammierer werden wollen?

Sie sollten vorsichtig an die Sache herangehen. Wer einen Job hat, sollte ihn nicht aufgeben, nur um den ganzen Tag programmieren zu können. Ich hatte einfach Glück, daß es bei mir von Anfang an so gut gelaufen ist, gibt er zu. Ich kenne viele Leute, die eigene Gesellschaften gründeten und auf die Nase fielen. Nicht deshalb, weil sie schlechte Programme hatten. Aber um wirklich Erfolg zu haben, muß man Überdurchschnittliches liefern. Und dazu gehört eben auch eine gehörige Portion Glück.

---

# Die Miner 2049'er Story

Wir gehen einem Phänomen auf den Grund!



Was eigentlich ist so aufregend an diesem Kletterspiel, das die gesamte Elektronikwelt förmlich aus dem Häuschen bringt? Game Designer Bill Hogue hat ein Spiel programmiert, wie's zahlreiche andere dieser Art gibt, könnte man lakonisch feststellen, wenn..., ja, wenn da nicht manches ganz anders wäre. Stellen wir vorab mal klar, was Miner 2049'er nicht ist:

- Die Home Version eines erfolgreichen Automatenspiels,
- die lizenzierte Umsetzung einer erfolgreichen, populären Figur aus Büchern, Comics, Film oder Fernsehen,
- hinter ihm steckt kein großes Computer Softwarehaus.

Eigentliches Phänomen ist, und das sollte man nicht falsch verstehen, die Tatsache, daß der Miner als das vielleicht herausragendste Software Ereignis des Jahres 1983 betrachtet werden muß, weil das Programm stimmt. Es als "gut" zu bezeichnen, wäre hoffnungslos untertrieben. Der Miner ist im Sinne des Wortes "Spitzenklasse". Im Lauf der Jahre haben Softwareanbieter Computerfreunden eine ganze Reihe bemerkenswerter Spiele offeriert, doch nur wenige sind so fundamental vom Spielgedanken und so originell. Wobei originell und Original als Begriffe Hand in Hand gehen.

Die Begeisterung kommt also nicht von ungefähr. Bisher war es so, daß mehr oder weniger erfolgreiche Arkadenhits in Homeversionen umgesetzt wurden oder aber, daß Arkadenspiele Game Designern Anregungen für Spielvarianten gaben. Es wird wohl nie nachvollziehbar sein, wieviele Computerspiele entstanden, weil sich Game Designer auf den Weg in die nächste Spielhalle machten, um "Fakten" für Spiele zu finden. Will sagen: Um zu sehen, was ankommt. Nicht nur ein Programmierer kam nach Wochen intensiven Spielens aus der Halle und hatte ein "neues" Spiel, zumindest Skizzenhaft im Kopf. Die Skizzen waren zwangsläufig nach Vorhandenem entstanden. Wen wundert es da, wenn Ähnlichkeiten zu Arkadenspielen keineswegs zufällig zustande kommen?

Seit Einführung des Miner 2049'er hat sich die Situation grundlegend geändert. Das Spiel ist als Meilenstein, als Wende in der Computerprogramm-Geschichte zu betrachten. Es kann schließlich kein Zufall sein, daß Original Homespiele wie Journey von Data Age und Chasm von GCE inzwischen Pate für Arkadenspiele gleichen Namens gestanden haben (wir berichteten im letzten TeleMatch darüber). Um das nochmal ganz deutlich zu sagen: Die Automatenindustrie setzt Original-Homespiele in Automatenversionen um!

Mit Miner hat Bill Hogue einen Spieltyp geschaffen, der dank seiner Arkadenqualität hinsichtlich der Aktion, gepaart mit exzellentem Sound und herausragender Grafik, neue Maßstäbe für Computerspiele setzt. Auf zehn(!) Screens (im Original Computerspiel) wird die Geschichte von Bounty Bob präsentiert, einem Angehörigen der berühmten Royal Canadian Mounted Police, der den Schurken Yukon Yohan verfolgt. Dieser Halunke hält sich in einem riesigen Bergwerk verborgen, das einst Nuclear Ned gehörte.

Dabei sollte nicht vergessen werden, daß wir uns im Jahr 2049 befinden. Und während der Spieler sich von einem Bildschirm zum nächsten durchschlägt, begegnet sie/er Spielelementen wie Transportbändern, hydraulischen Hebebühnen, ja sogar einer Kanone, die Bounty Bob auf die höchste Spielebene im letzten Spielfeld transportieren kann. Jeder Bergwerkstollen wird von Mutanten bewacht, die für Bob lebensgefährlich sind.

Ziel dieser Herausforderung, in der Elemente aus Kletter- und Labyrinthspielen miteinander verwoben sind, ist es, die verschiedenen Ebenen in allen zehn Stollen Schritt für Schritt zu durchsuchen. Sobald Bounty Bob die vierte Ebene eines Schirms vollständig durchsucht hat, geht das Spiel automatisch auf dem nächsten Schirm weiter. Darüber hinaus wird der Spieler mit völlig neuen Problemen konfrontiert. Das "Labyrinth" Element kommt dann ins Spiel, wenn Bob einen Gegenstand suchen muß, mit dem er die Mutanten für Sekunden neutralisieren kann, um sie unbeschadet zu überwinden. Trotz dieser "Anleihe" ist Miner insgesamt gesehen ein Original durch und durch. Die Vermarktung des

Miner 2049'er als ebenso innovativ wie das Spiel selbst. Man hat sich bei der Verbreitung dieses Programms nicht auf ein oder zwei Systeme beschränkt. Vielmehr wurde diese Programmierarbeit für fast jedes existierende System lizenziert: Von Versionen für den Atari 800 und den VC 20 über den TRS 80 und das Panasonic System bis hin zum atari VCS. Über 15 (!) verschiedene Ausgaben des Spiels gibt es bereits! Bald wird jeder Videospieleler "seine" Miner Version spielen können, egal über welche Ausrüstung, Erweiterung usw. er verfügt, und den unermüdlichen Gesetzeshüter aus der Zukunft, Bounty Bob, von Abenteuer zu Abenteuer begleiten.

*Quelle: Tele Match 2/84 in Zusammenarbeit mit Electronic Games*

---

# Der Verkauf des Miner 2049'er

## Bounty Bob Computer Star



Echte Kompatibilität der Videospiel- und Computersysteme liegt noch immer in ferner Zukunft. Die inzwischen geübte Praxis, ein und dasselbe Programm in verschiedenen Ausführungen für eine Reihe von Systemen anzubieten, ist zumindest eine partielle Lösung des Problems. Bevor der Miner 2049er veröffentlicht wurde, fanden es die Spieler daheim bemerkenswert, wenn ein bestimmtes Spiel in zwei oder drei Ausgaben erhältlich war. Mit diesem Programm aber, speziell für Zuhause entwickelt hat jeder Spieler, der über eines der wichtigen Systeme verfügt, die Möglichkeit dabei zu sein, zu spielen und mit zu diskutieren. Daran knüpft sich die Frage, wie denn eigentlich Bounty Bob es schaffte, in die ROM-Schächte so vieler Videospiel und Computersysteme zu gelangen? Um die Antwort zu finden, müssen wir Bounty Bobs Spur zur International Computer Group zurückverfolgen, den vier dazu gehörenden Gesellschaften und den drei Männern, die quasi ihre treibende Kraft sind: Michael Brodie, Tracy Coats und Barry Friedman.

Die vier Gesellschaften, aus denen die International Computer Group besteht, sind:

Compu-Vid International, die weltgrößte Agentur für Software-Lizenzvergabe mit derzeit über 3.000 verschiedenen Titeln. Diese Gesellschaft nimmt einen für ein bestimmtes System entwickelten Titel ins Angebot und sorgt für die Adaption des Programms für andere Systeme.

Creative Associates International beschäftigt 22 Künstler, deren Illustrationen die Verpackungen von über 1.000 Programmen schmücken. Darunter solche Erfolge wie Frogger, Ultima und Ultima II.

Graformations International war ursprünglich eine auf Computerwerbung spezialisierte Agentur. Heute arbeitet Graformations für alle Medien, entwickelt Promotion-Kampagnen, führt aus und überwacht Viracor International stellt ROMs und EPROMs her. Friedman erzählt, wie die Gesellschaft auf den Miner 2049er aufmerksam wurde. "Wir hatten die Verpackungen für Big Five Software gestaltet. Bill Hogue galt als einer der besten Spielprogrammierer für den TRS-80. Er war daran interessiert mit einem anderen Computer zu arbeiten. Wir schlugen ihm den Apple und alternativ den Atari vor. Er entschied sich für den Atari. Nach drei oder vier Monaten kam er wieder zu uns.

Als ich das Ergebnis - den Miner 2049er - sah, sagte ich zu ihm: 'Das werde ich aller Welt zeigen.' Ich sprach ab Oktober mit einer Reihe von Kunden. und die Reaktion war einfach sensationell", berichtet Friedman.

"Sensationell" ist wohl auch der richtige Ausdruck, um die Vielzahl von Systemen zu umschreiben, für die eine Version des Miner 2049er angeboten wird (Anmerkung der Redaktion: Die folgende Liste gilt allerdings nur für die USA). So können Bounty Bobs Abenteuer auf dem Atari 2600 und dem Atari 5200, dem Odyssey (Philips-System und Coleco Vision gespielt werden. Dazu kommen handheld Varianten und Tischgeräte. Bob als Computer-Software ist für Atari, Apple, IBM, Texas Instruments, Sinclair, Commodore und drei Tandy-Computer erhältlich. Acht verschiedene Gesellschaften sind an diesem Projekt beteiligt.

"Ein großes Spiel für ein System, kann, wenn das Konzept gut ist ein großes Spiel für jedes System sein, vorausgesetzt die Maschine packt es", sagt Friedman. "Wir haben uns mit verschiedenen Händlern vor Veröffentlichung des Spiels in Verbindung gesetzt und ihnen das Programm demonstriert bevor es überhaupt verfügbar war. Noch nie zuvor haben wir derart viele Vorausbestellungen bekommen.



Bei der Umsetzung einer so umfangreichen Programmkollektion für die verschiedenen Systeme entstanden zwangsläufig unerwartete Situationen. Beim Miner 2049er waren sie allerdings mehr erfreulicher Art. "Das Originalspiel war ja für den Atari entwickelt worden und sollte zunächst für dieses System veröffentlicht werden. Bei Big Five gab es je einige Probleme, die die rechtzeitige Fertigstellung des Produkts verhinderten. Micro Lab von denen die Apple- Version in Lizenz produziert wurde, hatte Mike Livesay mit der Adaption beauftragt. Er schaffte die Arbeit die übrigens hervorragend gelungen ist so schnell, daß die Apple-Version vor der Originalversion auf dem Markt war", erzählt Friedman.

Es gab noch weitere erfreuliche, wenngleich ebenso unvorhersehbare Überraschungen. "Wir legten Wert darauf, daß jede Umsetzung dem Originalkonzept des Spiels und der grafischen Gestaltung weitgehend entsprach. Bisher liegen noch nicht alle Adaptionen vor, aber die, die ich gesehen habe, sind hervorragend sagt Friedman. "Die erstaunlichste Umsetzung ist die von Tiger Vision für den Atari 2600. Einfach phantastisch, was die mit nur 4 K geschafft haben."

Warum hat man sich gerade für Miner 2049er bei diesem Marketingversuch entschieden? Brodie erklärt "In erster Linie deshalb, weil wir wußten, wer der Programmierer war. Er gibt sich erst dann zufrieden, wenn er ein Problem völlig gelöst hat. Zweiter Grund war das wirklich eigenständige Konzept der Spielhandlung. Dazu kamen einige Features, die es bis dahin noch nicht gegeben hatte, so z. B. die Rutschen, die Aufzüge und die Fließbänder. Eine Massenvermarktung war damit erst möglich. Das Spiel enthält nach unserer Erfahrung auch keine jener Barrieren, die es zum reinen Männer- oder Frauenspiel machen. Etwas, das übrigens bei vielen Spielen der Fall ist Und schließlich beeindruckte mich die Tatsache, daß es nicht darum ging, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Irgendwie wird einem die Angst vorm Spiel genommen. Die Leute versuchen es immer wieder und steigen so ins Geschehen tiefer ein."

Gerade für einen freiberuflichen Spieleprogrammierer bietet es viele Vorteile, mit einem unabhängigen Software-Anbieter zusammenzuarbeiten", meint Michael Brodie. "Wir sind nicht der Auffassung, daß der Programmierer des Originals sein Potential maximiert, "stellt Brodie fest wenn er das Programm für eine Maschine schreibt und diese Version an eine Company verkauft, die dann eben nur diese für einen Computer produziert Wir glauben, es ist sinnvoller, sich an eine Gesellschaft wie International Computer Group zu wenden, die ein solches Programm lizenzieren kann."

"Aufgrund unserer Erfahrung in diesem Geschäft wissen wir sehr gut, wer für welches Spiel am besten geeignet ist. Haben wir z. B. ein Labyrinth-Spiel, wissen wir sicher, daß eine Gesellschaft bereits eine ganze Reihe von Labyrinth-Spielen hat und deshalb von dem Programm nicht so begeistert ist wie eine andere, die vielleicht nach einem guten Labyrinth-Spiel sucht", erläutert Brodie.

"Die Unternehmensphilosophie alle Rechte an einem Spielkonzept zu erwerben, begann mit Frogger zu sterben. Heute gibt es diese Art der Vermarktung nicht mehr. Was den frei arbeitenden Programmierer bisher hinderte, sein Spiel für verschiedene Systeme anzubieten, waren die Kosten und die beschwerliche Suche, geeignete Leute für die Umsetzung zu finden. Das alles erledigen wir für ihn", führt Brodie aus.

"Für uns sind Programmierer immer schon Künstler gewesen, "ergänzt Coats, der seine Karriere als Rockkonzert-Veranstalter mit Topgruppen begann. "Wir glauben, daß wir die Bedürfnisse der Programmierer kennen, und auch wissen, was für ihre Programme gut ist. Wenn wir ein für ein bestimmtes System geschriebenes Programm bekommen, können wir es für andere Systeme umsetzen, es an verschiedene Software-Häuser lizenzieren, die ROM Cartridges produzieren, die Verpackungsgestaltung ausführen, und all dies zu einer effektiven Promotionkampagne in allen verfügbaren Medien zusammenpacken."

"Für all' diese Leistungen erhält der Programmierer eine sogenannte "Konzept-Gebühr" von jeder Gesellschaft die die Lizenz des betreffenden Spiels erwirbt. Diese Gebühr ist relativ niedrig. Basierend auf den Verkaufszahlen kommt aber eine Royalty hinzu, d. h. der Spielprogrammierer ist am Umsatz mit einem bestimmten Prozentsatz beteiligt."

Eigentlicher Nutznießer dieses Systems ist der Spieler. Jeder könnte, unabhängig davon, welches System er besitzt. Arkadenhits wie Pac-Man, Missile Command, Galaxian oder Phoenix zuhause spielen! Diese Adaptionen der Originalversionen würden den zahlreichen Kopien, den "me, too" -Produkten sicherlich vorgezogen werden. Letztere scheinen die Rechtsabteilungen der Gesellschaften mindestens ebenso stark zu beschäftigen, wie die Spiel-Entwicklungsabteilungen."

"Da nur eine Gesellschaft die Verbindung zu den verschiedenen Software-Häusern hält, ist die optimale Verbreitung des Spiels gewährleistet." "Wir sind der Überzeugung, daß nach unserem Erfolg mit dem Miner 2049er viele andere Spiele so vermarktet werden. Zumindest die populären Spiele sollten eine derart große Verbreitung finden, daß jeder Spieler seine Programmibliothek optimieren kann", meint Brodie.

Ein Spiel, das so vermarktet werden wird, ist mit Sicherheit die zur Zeit geplante Fortsetzung des Miner 2049er. "Über das Konzept kann ich im Augenblick noch nicht viel sagen. Nur soviel: Bob hat sich in seine kreative Höhle zurückgezogen und einiges an Gewicht verloren. Wenn dieses Spiel erscheint, wird es mit Sicherheit das bisher umfassendste sein, das für den Atari geschrieben wurde. Und garantiert gibt es Adaptionen für viele andere Systeme, "schließt Friedman. Die Agentur William Morris repräsentiert jetzt Bounty Bob. Die Trickfilmspezialisten Hanna-Barbara sind an einer Zeichentrickserie interessiert. Wie heißt es doch so schön drüben? A star is born!