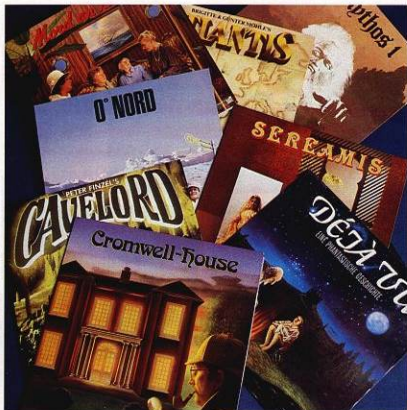


Highlife im Talentschuppen: Der Computer-Boom zeugt ein Heer von begeisterten Programmierern, er bringt damit Begabungen zum Vorschein, von deren Existenz ihre Besitzer noch kurz zuvor keine Ahnung hatten. Die neuen Meister fühlen sich als bald berufen, ihr abstraktes Wissen zu Geld zu machen – ange regert durch Erfolgsmeldungen aus den USA, wo der Weg zum Millionär nicht mehr mit Tellerwaschen, sondern viel flotter mit Software-Basteln beginnt. Auch hierzulande müßten sich folglich gute Programme in Bares umsetzen lassen – fragt sich nur wie.

Mit Eigenhack im Selbstverlag ist jedenfalls kein Blumentopf zu gewinnen. Eine Alternative bieten wir beispielsweise in der HC an, indem wir eingesandte Programme veröffentlichten und honorieren – ein zugegebenermaßen mühsamer Weg der Vermögensbildung. Eine weitere Möglichkeit wäre der Kon-



Die Berufsspieler

Mit Programmieren Geld verdienen? Wo der einzelne auf verlorenem Posten steht, hilft Teamwork weiter. Das Beispiel Axis könnte Schule machen

takt zu den großen Software-Ver treibern. Die bedienen sich aber (zumindest auf dem attraktiven Spiele-Sektor) viel lieber auf dem ausländischen Markt. Bleibt also der Zusammenschluß zu einer Interessengemeinschaft: Dann rentiert sich die unvermeidliche bürokratische Abwicklung, dann zeigt die Wirtschaft Interesse, dann stehen auch funktionierende Vertriebswege offen. Daß die Geschichte tatsächlich funktioniert, zeigt das Beispiel Axis.

Die Gruppe ist kein Ariola-Ableger, wie der erste Anschein glauben machen möchte, sondern ein Zusammenschluß von rund vierzig meist nebenberuflich tätigen Programmierern, in der Hauptsache Studenten einschlägiger Fachrichtungen. Es dreht sich folglich um einen „Interessenverband von Programmierern“, wie Produktmanager Willi Carmincke betont, um



Spezialisten unter sich:

Die Axis-Crew bei der Arbeit

ein „Know-how-Center“ oder eine Art „Autorenverlag“.

Die Interessengemeinschaft, die vor genau einem Jahr gegründet wurde, kam jedenfalls ganz gut an, vorwiegend mit bekannten Adventures wie Atlantis, Mythos oder Cromwell House. Die Mannschaft der ersten Stunde rekrutierte sich aus der Besetzung von Atari Deutschland (Atari zog sich be-

kanntlich im vorletzten Jahr aus der Software-Produktion zurück). Es sammelte sich dann im Lauf der Zeit eine kopfstärke Crew von Spezialisten an – die genialen Einzelgänger, die ein komplettes Game im Alleingang erstellen, bilden eine Minderheit. Warum? „Teamarbeit“ hat den Vorteil, die Produkte schneller, das heißt marktgerechter erstellen zu können“ – meint Carmincke. Außerdem bringe nur ein starkes Team genügend Power auf, um einen Trend zu schaffen und sich dem Handel gegenüber durchzusetzen. Der Einzelgänger stehe meist auf verlorenem Posten: „Es gibt immer noch genügend Haifische in der Branche, die den Programmierer ausnützen und ihn übervorteilen, unter dem Marktwert mit ihm zusammenarbeiten, aber das Produkt über Marktwert veräußern.“

Zwischen der Idee und dem ferti-

gen Spiel liegt eine Menge Arbeit. An erster Stelle steht die Überlegung, was der Markt überhaupt verlangt, was gefragt ist, was ankommt. Wenn Thema und Konzept beispielsweise für ein Adventure gefunden sind, geht ein Drehbuchschreiber an die Arbeit, der die Story so aufbaut, daß sie später auch in ein Programm umgesetzt werden kann. Die Geschichte kann manchmal umfangreiche Recherchen erfordern – wie etwa bei der „Airline“-Simulation. Als dann rechnet der „Projektbetreuer“ das Vorhaben in „Bit und Byte“ um, soll heißen in den erforderlichen Umfang und in den geschätzten Arbeitsaufwand für Sound, Screens, Animation und dergleichen. Jetzt erst machen sich die Programmierer, die für dieses Projekt ausgesucht wurden, ans Werk. Regelmäßige Treffen – etwa alle vier Wochen – dienen der Problemlösung, der Kontrolle des Arbeitsfortschritts und endlich der Festlegung des Veröffentlichungstermins. Wenn das Ziel schon in Sicht kommt, läuft die Marketing-Maschine an, das Cover und die Versionen für andere Rechner werden erstellt.

Falls sich das Spiel zum Hit mausert, fällt für den „Urheber“ einiges ab, die „Zuarbeiter“ (Grafiker, Soundgestalter) bekamen schon vorher eine Pauschale. Insgesamt gesehen sammeln sich beim einzelnen Programmierer keine Reichtümer an, selbst Vollprofis „verdienen nicht mehr als ein durchschnittlicher Angestellter.“ Immerhin achtet das Axis Management darauf, daß die Arbeit – und damit die Verdienstmöglichkeit – gleichmäßig verteilt wird und vermittelt notfalls auch Jobs außerhalb, bei der Software-Abteilung von Ariola etwa.

Wie kommt nun ein Außenstehender in den recht exklusiven Programmierer-Zirkel rein? Jürgen Römer (38) beispielsweise nahm als Redakteur bei einer Hamburger Fernsehzeitschrift des öfteren von Berufs wegen Kontakt mit der ehemaligen Atari-Gruppe auf (er betreut die Computerecke seines Blatts). Außerdem hatte er eine Idee, die ihn nicht mehr los ließ, die Idee zu einem Computer-Krimi. Die Testversion, die der Journalist samt der dazugehörigen Story bei Axis präsentierte, stieß auf Zustimmung, das endgültige Ergebnis ist

in anspruchsvolleren Spielerkreisen bestens bekannt: Das deutsche Textadventure „Cromwell House“ und sein Nachfolger, das Doppel-Mörderstück „Mord an Bord“ (wir berichteten).

Die auf den ersten Blick etwas absonderliche Vorliebe für Textadventures erklärt der Freizeitprogrammierer mit seiner Abneigung gegen reine Reaktionsspiele: „Diese Ballerino-Szenarios haben mir überhaupt nicht gefallen. Alles was auf Reaktionsspiel hinausläuft, wird enorm schnell langweilig, also habe ich mich gefragt, was gibt es Besseres. Ich setzte mich hin, ließ die Phantasie spielen, und heraus kam ein Textadventure.“ Nur Schritt auf dem Monitor? Den Autor stört es nicht: „Das Szenario entwickelt sich im Hinterkopf, es bleibt mehr hängen, es hinterläßt tiefere Eindrücke als ein Bildchen auf dem Schirm.“

Das erste Stück schrieb er in BASIC, es läuft deshalb auch in com-

Ein Doppelmord „nur so aus Jux“

pilierter Fassung noch recht gemütlich ab. Der wesentlich komplexere „Mord an Bord“ – mit 174 verschiedenen Arealen, 144 Verdächtigen und 140K Text – verlangte nach Maschinensprache (das Programm verfaßte Jürgen Römer übrigens auf einem Atari 800 XL, dann lud er die fertigen Teile auf einen Commodore 64, auf dem die Testläufe absolviert wurden – so führten die unvermeidlichen Abstürze nicht zu Katastrophen). Das Ganze betrieb er „nur so aus Jux, da auf das Honorar nicht unbedingt angewiesen“. Zur Zeit arbeitet Jürgen Römer an seinem nächsten Projekt, ebenfalls einem Textadventure mit kriminalistischem Background: Der Kommissar muß feststellen, „daß sein Bürocomputer paranoide Züge entwickelt“. Das kann ja heiter werden.

Jürgen Römer ist kein „typisches Mitglied der Axis-Gruppe, er programmiert als Amateur seine Games im Alleingang und nimmt allenfalls technische Unterstützung von den Profis in Anspruch. Das Programmieren als Hauptbe-

ruf betreibt dagegen der 24jährige Christoph Schulte-Vennbur. Er zeichnet unter anderem für das Spiel „Slotmaschine“, die Karte des „Nibelungenliedes“, den „Tipp-Trainer“, die „Bundesliga-Tabelle“ sowie den Axis-Vorspann verantwortlich. Für den Kinohit „Enemy Mine“ lieferte er Computer-Grafiken. Zu den Atari-Leuten stieß er, als „die Arbeit mit Großrechnern einfach zu langweilig wurde“. Die Konsequenz: Grafik auf dem Home-Computer, demnächst wohl auf dem Commodore Amiga.

Mit 24 Jahren bestems im Geschäft? „Als fest angestellter Programmierer könnte ich wahrscheinlich mehr verdienen. Ich bin seit zwei Jahren selbständig, es reicht, um gut zu leben. Aber so auf die Schnelle Geld machen, das kann man auf diese Art nicht.“ Das stellt immerhin einer der anerkannt besten Grafik-Spezialisten im Home-Computer-Bereich fest.

Echte Köner sind bei Axis nach wie vor willkommen. „Wir suchen gute Programmierer“, so Carmincke, „die ihre Programmier-technik und ihre Originalität realistisch beurteilen.“ Die Ansprüche an Können und Einfallsreichtum sind also reichlich hochgespannt. Interessenten sollten dennoch nicht mit fertigen Programmen anrücken. Perfektes Beherrschen der Maschinensprache, der Nachweis überdurchschnittlichen Könnens anhand kleiner Routinen oder Teilen von Programmen, Bereitschaft zur Teamarbeit – das sind die Qualitäten, die wirklich zählen.

„Die Kapazität muß immer ausreichend sein für die Verwirklichung guter Ideen. Außerdem verlangt der Markt von uns, daß wir uns immer um neue Systeme kümmern“, merkt Carmincke zum Thema Personalbedarf an. „Axis hat zur Zeit ein Defizit an guten Schneider-Programmierern. Außerdem nehmen wir gerne mit Commodore-Programmierern Kontakt auf, die wirklich tolle Ideen umsetzen und neue Konzepte machen wollen. Für Commodore und Schneider haben wir nach wie vor einen Riesenbedarf, auf dem Atari-Sektor sind wir voll eingedeckt.“

So gesehen stehen echten Könnern die Tore ins Semiprofi-Lager weit offen. Wer aber Millionär werden möchte, sollte sich doch eher aufs Tellerwaschen spezialisieren.

hs