

Provisionen

Interview mit dem Softwarelabel Provision für die C64-Retro-Game-Show

Text und Interview: Philip Eicher

Die deutsche C64-Softwareindustrie war dem Brotkasten schon seit jeher gut gesinnt. Zwar erreichten nicht alle Hersteller einen Kultstatus wie zum Beispiel *Rainbow Arts* oder *Starbyte* – doch eins ist klar: Ohne die Entwickler aus Deutschland wären wir ein paar Spielklassiker ärmer dran.

Dass die angefressenen Spielfreaks sich auch noch in den dunkleren Jahren der C64-Spielgeschichte ab und zu an einem Spiel erfreuen können, verdanken wir vor allem dem deutschen Software- und Distributionslabel *Provision*. Da lohnt es sich doch mal hinter die Kulissen zu schauen und mehr herauszufinden ...

Von unserem Team stehen Rede und Antwort: Jakob Voos, Malte Mundt und Milo Mundt.

So viel mir bekannt ist, zählen Stefan Gutsch und Milo Mundt zum Gründungsteam von Provision. Waren noch weitere Leute bei der Gründung beteiligt und wie kam es überhaupt dazu? Und erinnert sich noch jemand an das offizielle Geburtsdatum von Provision?

Milo zählt zwar heute zu den wichtigsten Mitgliedern unseres Teams, da er sich um viele organisatorische Dinge kümmert. Ge-gründet wurde Provision allerdings 1996 von seinem Bruder Malte, zusammen mit Stefan Gutsch. Malte hat Provision allerdings schon vor vielen Jahren verlassen und arbeitet seit Mitte 2001 beim Betriebssystem-Hersteller QNX. Milo war zunächst im Hintergrund dabei, ab 2003 übernahm er immer mehr Aufgaben. Stefan ist offiziell auch nicht mehr dabei – der hat sein Hobby (Spiele-Entwicklung) zum Beruf gemacht und arbeitet heute bei Dark Crystal – einem Entwicklerteam, das sich auf »Mobile Device Entertainment« (Handyspiele und ähnliches) spezialisiert hat. Bei der Gründung war Provision also noch recht klein, es kamen aber schnell weitere Teammitglieder dazu.

Zur Zeit der Gründung war Provision außerdem noch eines von mehreren kleinen enthusiastischen Spieleentwickler-Teams. Dass wir später mit Jakob Voos und noch später mit Oliver Förster ein weltweites Vertriebsnetz aufbauen würden, hätte damals noch keiner gedacht. Erstmal mussten Spiele geschrieben werden. Wie diese an den Mann gebracht würden, war noch unklar. Interessant ist, dass wir schon vor Erscheinen der SuperCPU (Anm. d. Red.: Eine Turbokarte für den C64 mit 20-Mhz-Taktung) mit »Metal Dust« angefangen hatten. Damals war es noch für die Flash-8 (Anm. d. Red.: Ebenfalls eine Turbokarte, jedoch mit 8 Mhz) geplant, die uns allerdings durch ihre Instabilität eher Nerven geraubt als Motivation geliefert hat.

Die C64-Spielindustrie war zu diesem Zeitpunkt auf der Intensivstation, ohne große Überlebenschancen. Was war eure Motivation, diesen verschwindend kleinen Markt trotzdem noch mit Produkten zu beliefern?

Eben die: Es hat kein anderer getan. Wir lieben den C64 und konnten einfach nicht mit ansehen, wie er kommerziell stirbt. Gruppen wie X-Ample, die zu der Zeit verschwunden waren, dienten uns als Vorbild. Zu Startzeiten von Provision gab es auch noch viel we-



Provision auf der Classic Gaming Expo UK. Von links nach rechts: Milo Mundt, Jakob Voos und Malte Mundt. Bild: Provision

niger Internetnutzer, und die Anzahl der User, die keine Ahnung von der C64-Szene hatten, war sehr groß. Wie sollte man also diese Leute erreichen, die womöglich nur deswegen den C64 verlassen würden, weil sie nicht wussten, dass es noch eine Fangemeinde mitsamt Spielentwicklungen gibt? Am besten durch ein offizielles/kommerzielles Auftreten in der Presse. Und genau das haben wir erreicht.

Erinnert ihr euch noch an die Anfangszeiten? Wie war das Echo auf eure Ankündigung, den C64-Spielemarkt am Leben zu erhalten? Mit welchen Rückschlägen hattet ihr zu kämpfen?

Die erste Provision-Pressemeldung erschien 1997 in der Erstaussgabe *GO64!*. Viele freuten sich auf neue C64-Spiele, andere begegneten der Sache mit Skepsis – kein Wunder, nachdem vorher schon das eine oder andere neue C64-Spielelabel viel versprochen und wenig gehalten hatte. Ende 1997 folgte das erste unter dem Namen Provision veröffentlichte Spiel: Das Jump'n'Run »Stroke World« erschien auf der Coverdisk der *GO64!* 12/97.

Als wir von der reinen Entwicklung abgerückt sind und auch Spiele vertrieben haben, die von anderen begnadeten Entwicklern (wie zum Beispiel Chester Kollschien und André Zschiegner, die später beide Protovision-Mitglieder geworden sind) entworfen wurden, war die Resonanz überwältigend. Protovision wurde in Windeseile zu einem bekannten Namen. Auch immer mehr Entwickler haben uns kontaktiert, und später die Presse.

Rückschläge hatten wir allerdings auch zu erleiden. Der größte »Rückschlag« bestand und besteht einfach darin, dass uns das raue Leben eingeholt hat. Protovision ist natürlich nur ein Hobbyprojekt, das man als Jugendlicher nebenher bewältigen kann, aber da die meisten von uns mittlerweile berufstätig sind, wird es schwieriger. Ein weiterer sehr trauriger Rückschlag ist, dass Protovision in einigen Internetforen als »kommerziell« angegriffen wurde und in bestimmten Kreisen eine Anti-Protovision-Stimmung aufgekommen ist, was dazu führte, dass wir mehrere Mitglieder und Einiges an Motivation verloren haben. Das ist auch der Grund, warum beispielsweise das sehr liebevoll gestaltete Spiel »Reel Fishing« nun nicht mehr fertiggestellt wird (siehe http://gtw64.retro-net.de/Pages/r/Review_Reelfishing.php). Schade ist es auch um die schönen Grafiken von Johan Janssen. Auch ein anderes Protovision-Projekt, die Umsetzung des Amiga-Jump'n'Runs »Mike the Magic Dragon« ist mittlerweile auf Games That Weren't gelandet. Der schmerzhafteste Rückschlag war allerdings der Vorfall um das Protovision-eigene »Turrican 3«-Projekt, das bereits lange vor der Version von Smash Designs in Entwicklung war. Trotz Angriffen angeblicher Rechteinhaber wurde das Projekt fortgeführt, bekam allerdings den Todesstoß versetzt, als eine frühe Entwicklungsversion auf einer C64-Party gestohlen und als »Crack« releast wurde.

Wir haben uns aber mittlerweile wieder etwas berappelt und arbeiten fleißig an neuen Spielen, die teilweise in diesem Jahr herauskommen sollen. Heute geht allerdings alles deutlich langsamer voran als früher, da neben Beruf und Familie wenig Zeit für das Hobby C64 bleibt.

Mit welcher Veröffentlichung ist euch eurer Meinung nach der größte Coup gelungen? Welches war das erfolgreichste Protovision-Jahr überhaupt?

Das Protovision-Spiel schlechthin ist und bleibt »Bomb Mania« inklusive unserem Vier-Spieler-Adapter. Von dem gibt es mittlerweile vier bis fünf Ausführungen, weil wir ihn erst in mühevoller Handarbeit zusammenlöteten und immer wieder Probleme mit der Beschaffung von Teilen hatten, bis schließlich Individual Computers eine professionelle Fertigung gestartet hat.

Allerdings haben wir einige »große Coups« gelandet, die durchaus mithalten können. »Metal Dust« ist da an erster Stelle zu nennen. »Wer braucht schon ein Spiel für die SuperCPU!?«, wurde uns damals vorgeworfen. »Die hat doch eh kaum einer!« – aber wenn wir nach dieser Logik vorgehen würden, würden wir den PC und nicht den C64 unterstützen! So machen wir das nicht. Wir unterstützen unterstützenswerte Hardware! Und siehe da: »Metal Dust« verkaufte sich genau so gut wie die anderen Top-Titel. Außerdem ließ sich damals nicht absehen, dass die SuperCPU teurer statt billiger wurde und schließlich nur noch schwer zu beschaffen sein würde. Schade, denn ein Prozessor wie der 65816, der das Beste von 8 Bit und 16 Bit in sich vereint, war wirklich faszinierend zu programmieren.

Welches unser erfolgreichstes Jahr war ist schwer zu sagen. Es gibt einfach zu viele mögliche Kennzahlen. Anzahl neuer Spiele, größtes Feedback, bestes Spiel? 2003 war auf jeden Fall ein starkes Jahr, weil wir mit »Team Patrol« und »Hockey Mania« zwei neue Spiele herausgebracht haben und andere Spieleprojekte große Fortschritte machten. Außerdem konnten wir in diesem Jahr mit der von Markus Spiering (Courage) organisierten Protovision-eigenen Party, der VISION, eines der besten C64-Events aller Zeiten realisieren.

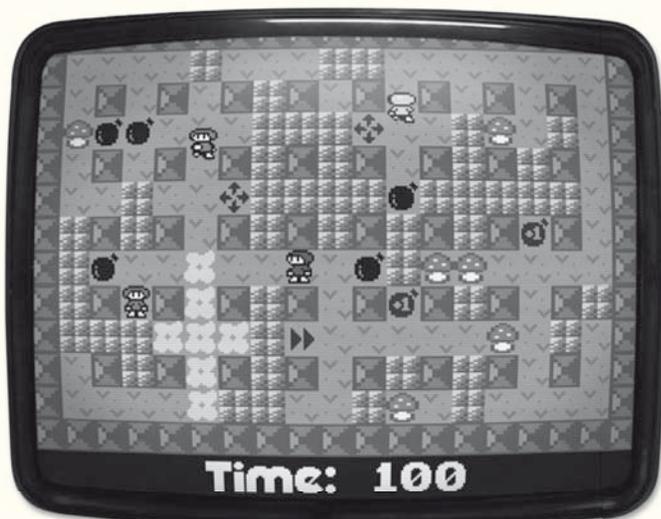
Wenn wir schon von Erfolgen sprechen: gibt es so was wie eine Verkaufshitparade der Protovision-Spiele? Wie hoch ist der Anteil der verkauften Games außerhalb Deutschlands?

Der absolute Spitzenreiter in Sachen Verkäufen ist verdienstvollerweise das ungarische Spiel »Newcomer«. Es wurden mehrere hundert Exemplare verkauft und über 10.000 Mal auf der offiziellen Seite heruntergeladen. Leider hat außer denjenigen, die das Spiel bei Protovision bestellt haben, so gut wie niemand den Machern des Spiels Respekt in monetärer Form erwiesen. »Bomb Mania« ist das Evergreen und wird bis heute gerne gekauft. Wir sind eigentlich mit allen Verkaufszahlen sehr zufrieden.

Wir verkaufen in viele Länder der Erde gut. In den USA sind wir bekannter geworden, in den skandinavischen Ländern hat sich viel getan und die Engländer haben mittlerweile gar oft Diskettenlaufwerke neben ihren Datasetten, die dort nach wie vor einen großen »Marktanteil« haben.

Ich selbst besitze die meisten eurer Spiele als Original – das ist ja wohl Ehrensache! »Team Patrol«, »Ice Guys« und »It's Magic 2« landen regelmäßig in meiner Floppy. Welches sind eure Favoriten?

Wieder so eine schwere Frage. »Bomb Mania« ist das Partygame. »Ice Guys« ist eines der besten Plattform-Spiele für einen oder zwei Spieler, »Metal Dust« besticht durch geniale Musik- und Grafi-



»Bomb Mania« (C64) Bild: gtw64.retro-net Bild: Protovision



»Metal Dust« für die Turbokarte SuperCPU (C64) Bild: Protovision

keffekte. »Newcomer« ist unangefochten das beste Spiel seiner Art. Die »It's Magic«-Reihe bietet solide Jump'n'Run-Action und »Tanks 3000« überrascht immer wieder durch gelungenes Gameplay. »Advanced Space Battle« ist eines der besten Strategiespiele auf dem C64 und beinhaltet diese geniale Musik von unserem holländischen Composer Joachim Wijnhoven. Es ist wohl eine Geschmacksfrage. Ist ein Beamer und entsprechendes Sound-Equipment verfügbar, genießen wir natürlich auch »Metal Dust« inklusive seiner schönen Endsequenz immer wieder gerne.

Und welche C64-Evergreens versüßen euch heute noch in schöner Regelmäßigkeit langweilige und graue Sonntagnachmittage?

Jakob: »Ultimate Tron II«, »Creatures«, »Traffic«, »Batty«, »Hot Rod«

Malte: »Creatures 2«, Last Ninja 2«

Milo: »CosmoX«, »Genloc«, »Orbits«, »Mayhem in Monsterland«

Ich warte heute noch sehnsüchtig auf coole Umsetzungen von Spielen wie »Worms« und »Cannon Fodder« für den Brotkasten. Was denkt ihr, warum die vielen begabten C64-Menschen aus der Demoszene sich mit Spielentwicklungen so schwer tun? Da könnten sie sich doch auch grafisch oder programmiertechnisch verwirklichen und Anerkennung einheimen?

Eine Frage, die wir uns freilich schon häufig gestellt haben. Es ist einfach so, dass ein Spiel fertig zu stellen viel mehr Ausdauer erfordert als eine Demo, die man zur Not einfach verkürzen kann und die nicht auf unberechenbare Eingaben von Usern reagieren muss. Eine sehr geniale Umsetzung von »Worms« (das auf dem ZX Spectrum übrigens als kommerzieller Titel erschienen ist, wie auch »Doom«) ist allerdings auf dem Weg. Sie heißt »Grubz« und wird von den Demoszenern aus Singular in Kooperation mit Protovision entwickelt (wobei die Mithilfe von Protovision zugegebenermaßen bisher sehr gering ausgefallen ist).

»Grubz« ist als Preview bereits erhältlich und unterstützt unseren Vier-Spieler-Adapter genauso wie das RR-Net (Anm. d. Red.: Eine Netzwerkkarte für den C64.) – es erlaubt also das Spielen übers Netzwerk.

Was müsste ich tun, wenn ich selbst ein Spieleprojekt realisieren möchte, bei dem ich noch etwas Unterstützung bräuchte? Hätte ich mit euch heute noch einen kompetenten Ansprechpartner, um ein solches Vorhaben in die Realität umzusetzen?

Natürlich! Wir helfen gerne bei eigenen Projekten und geben unsere Erfahrungen bereitwillig weiter. Protovision hat schon bei so manchem fremden Projekt Fehler im Quellcode ausgemerzt, Konzepte durchgesprochen, Tools geliefert oder einfach vermittelnd agiert (zum Beispiel Programmierer und Grafiker zusammengebracht).

Doch auch wir freuen uns über Hilfe. Von Korrekturlesen über Übersetzen bis hin zur Mitarbeit beim Programmieren können wir jede Hilfe gebrauchen. Geld können wir im Normalfall nicht aushändigen. Das kriegen bei uns die Programmierer, falls welches übrig bleibt.

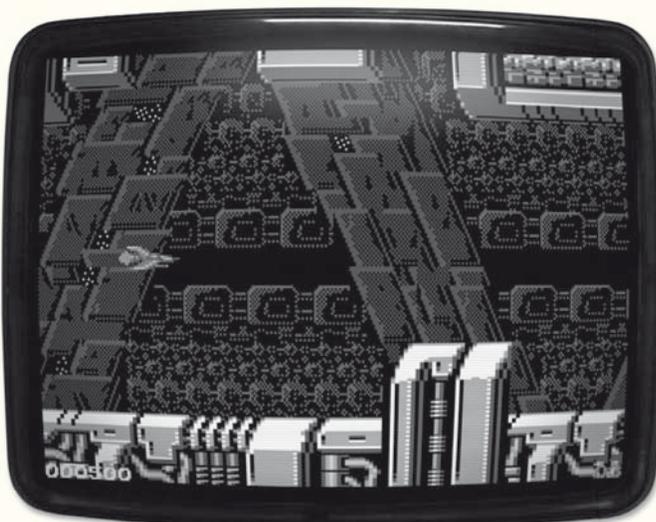
»Creating the Future« ist euer Slogan und zugleich auch ein Versprechen. Mit welchen zukünftigen Projekten und Spielen gelingt es euch Wort zu halten? Welche Vorhaben wurden endgültig verabschiedet?

Es ist schön zu sehen, dass sich die Menschen Gedanken über unseren Slogan machen. Schließlich haben wir keine Marketing-Abteilung, die versucht sich mit psychologischen Tricks beim potentiellen Käufer einzuschmeicheln. Stattdessen bringen wir es mit »Creating the Future« auf den Punkt: Wir selbst, als C64-Fans, schaffen dem C64 eine Zukunft – und wer helfen will, ist willkommen. Wir sorgen dafür, dass die »gute alte Zeit« einfach weitergeht – mit neuen Spielen für den C64.

Deshalb ist es auch immer eine sehr schwere Entscheidung, Projekte aufzugeben. Wie schon erwähnt, wurden bisher aber nur drei größere Projekte gekippt: »Mike the Magic Dragon«, »Turrican 3« und »Reel Fishing«. Die genannten Projekte waren schon weit fortgeschritten, es gibt aber auch andere, die nur in groben Umrissen oder als Ideen existieren aber bisher nicht realisiert wurden. Hier sei als Beispiel »Bomb Mania II« genannt – und wer weiß, vielleicht kommt es ja eines Tages? Wieder andere Projekte wie zum Beispiel »Jim Slim in Dragonland« oder »Outrage« sind quasi fertig, es fehlen aber noch Kleinigkeiten, die zum Abschluss unbedingt nötig, aber nur schwer zu bewerkstelligen sind. Es geht jedoch immer weiter. So arbeiten wir derzeit außerdem an weiteren Spielen wie »Enforcer II«, einem von Manfred Trenz legitimierten Nachfolger des Baller-Klassikers »Enforcer«, sowie weiteren Vier-Spieler-Titeln wie »Pac It«. Als kleiner Vorgeschmack auf die C64-Spiele-Zukunft von Protovision soll demnächst ein Puzzler namens »Pieces II« erscheinen, der von Oxyron entwickelt wird. Das sind jedoch nicht die einzigen Projekte, an denen wir arbeiten – aber alles verraten wir hier noch nicht!

Ich bin gespannt, was uns die C64-Zukunft noch alles bereit hält. Euch allen gebührt ein riesiger Dank für euer Engagement und den Einsatz für den Brotkasten! Ihr habt das letzte Wort. Mit welcher Botschaft wollt ihr die Leser zum Abschluss des Interviews erreichen?

Die Welt hat bessere Computer verdient als die, die durch übliche Microsoft-Strategien etabliert wurden. Und auch nach über 25 Jahren gilt: Der C64 ist noch lange nicht ausgereizt! Lasst uns zusammen eine Zukunft für unseren geliebten 8-Bitter aufbauen! Mit neuen, kreativen Ideen!



Derzeit noch in Arbeit: »Enforcer II« (C64) Bild: Protovision



Der noch nicht veröffentlichte »Worms«-Klon »Grubz« (C64) Bild: Protovision