

„Niemandem gehört, der's geschafft hat...“

Interview mit Newcomer-Programmierer CID

Die Veröffentlichung der englischen Fassung von Newcomer liegt nun einige Zeit zurück. Die ersten Spieler haben Newcomer bereits voller Faszination durchgespielt, viele stecken immer noch mitten in der Materie. Grund genug, einmal mit jemandem, der sich wirklich mit dem Spiel auskennt, über Hintergründe und die Realisierung des womöglich komplexesten C64-Spiels zu reden. Zoltán „Bassman“ Gonda, einer der „Macher“ von Newcomer, stand uns für dieses Interview zur Verfügung.

Lotek64: In Deutschland seid ihr den meisten nur durch Newcomer bekannt. Was habt ihr vor Newcomer auf dem Spielesektor gemacht?

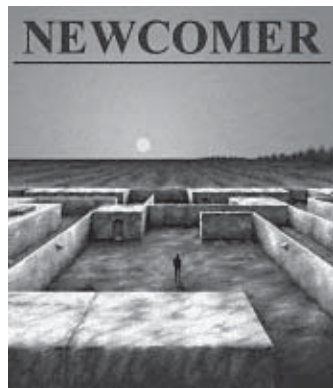
Zoltán: Nichts. Newcomer war unser erster Versuch. Wir wussten nicht, wie man ein Spiel macht, es verursachte bei uns eine Menge Frustrationen. Zuerst tappten wir noch im Dunklen, zumindest bezüglich des „story system“ des Spiels. Es war eine lange und mühevollen Arbeit, alles zum Laufen zu bringen.

Lotek64: Vor Enhanced Newcomer (ENC) hattet ihr ja zuerst die ungarische Version auf dem Markt. Wann habt ihr diese Version rausgebracht und wie hat sich diese Version verkauft? War sie sogar offiziell in den Läden erhältlich?

Zoltán: Die Originalversion wurde von Valhalla Paholy 1994 veröffentlicht. Später übernahm eine Computerspiele-Zeitschrift namens 576 KiloByte die Veröffentlichung und das Spiel verkaufte sich insgesamt 1.500 mal. Das Spiel wurde auch in Geschäften verkauft. Leider konnten wir nicht genügend Kopien bereitstellen.

Lotek64: Wie seid ihr mit den Reaktionen auf euer Produkt zufrieden? Wie mit dem bisherigen Umsatz? Berichten z.B. Spieler davon, dass sie ENC durchgespielt haben?

Zoltán: Resonanz und Feedback sind großartig. Jeder spricht mit Wertschätzung über das Spiel. Leider ist die materielle Anerkennung nicht in gleichem Maße spürbar.



Lotek64: Hat in den letzten Monaten jemand ENC gekauft/runtergeladen?

Zoltán: Das Spiel wird noch immer kontinuierlich von unserer Website heruntergeladen, aber bisher hat bedauerlicherweise niemand die „Anerkennungsgebühr“ (appreciation fee) gezahlt.

Lotek64: Wie oft hat das Team Newcomer durchgespielt? Habt ihr alle den Solo Modus absolviert?

Zoltán: Ich selbst habe Newcomer vier- oder fünfmal durchgespielt und einmal gewann ich den Solomodus, während ich das Spiel testete.

Lotek64: Ist euch schon von einem Spieler zu Ohren gekommen, der den Solo-Modus durchgespielt hat?

Zoltán: Ja, die Betatester natürlich. Um die Wahrheit zu sagen, habe ich niemals von jemandem gehört, der's geschafft hat.

Lotek64: In welchen Land außer Deutschland würdet ihr Newcomer gerne verkaufen?

Zoltán: In den USA – wenn wir eine NTSC-kompatible Version schaffen könnten. Aber das ist leider unmöglich. Aufgrund von strukturellen und Speicherproblemen.

Lotek64: Wie groß ist das Team, das an dem Spiel gearbeitet hat?

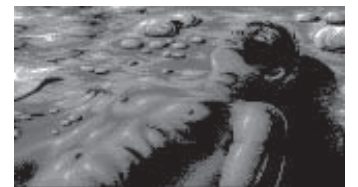
Zoltán: Die Originalversion wurde von drei Personen – Csaba Fóris (Grafiken), András Lay (Programmierung) und mir (Zoltán Gonda, Geschichte, Musik und Scripting) – entwickelt. Für die erweiterte Version bat ich einen unserer Tester, István Belánszky, sich uns anzuschließen, und er nahm voll Enthusiasmus als Verantwortlicher für *additional game design* am Projekt teil. Das war alles.

Lotek64: Wenn man sich den Umfang von ENC ansieht, so kann man nicht glauben, wie man die Entwicklung bewerkstelligen konnte... Wie seid ihr vorgegangen? Habt ihr ausschließlich auf dem C64 gearbeitet?

Zoltán: Das Vorgehen war mühevoll, bis wir unser eigenes System geschaffen haben. Zuerst hatten wir einen einzelnen C64, aber es stellte sich heraus, dass das zuwenig war. Also haben wir zwei C64 mittels eines Parallelports verbunden, aber der Assembler kam nicht mit den langen Quelltexten klar. Wir benö-



tigten einen Cross-Assembler, in den USA wurden wir fündig. Wir hatten damit aber so viele schwerwiegende Probleme, dass wir uns entschieden, einen eigenen zu schreiben. Wir benutzten schließlich einen Amiga 2000 mit einer *fusion 40*-Beschleunigerkarte, das erträumte Entwicklungssystem war fertig und startklar. Die Originalversion wurde mit dieser Konfiguration fertiggestellt. Später besorgten wir uns einen Amiga 4000/060, eine schnelle Maschine, genau für unsere Zwecke geschaffen. Als wir die erweiterte Version fertig gestellt hatten, ging dieses Gerät kaputt und wir konnten keinen Ersatz finden, bis vor kurzem... Nun haben wir wieder einen Amiga 2000/040. Wahrscheinlich werden wir die dritte Revision auf diesem Gerät erstellen.



Lotek64: Wie habt ihr bei einer so langen Entwicklungszeit die Motivation aufrecht erhalten?

Zoltán: Insgesamt benötigte die Entwicklung über acht Jahre, aber ich denke nicht an die jahrelangen Mühen zurück. Es war ein Hobbyprojekt mit all seinen typischen Merkmalen. Wir mussten schließlich noch Geld verdienen und weitere Probleme kamen hinzu. Wenn wir uns auf die Hauptaufgabe hätten konzentrieren können, so als wäre es unser Hauptjob, hätten wir es in einer kürzeren Zeit fertig stellen können.

Die Motivation war einfach: Wir wollten immer das Beste machen. Ich hoffe, es ist uns gelungen.

Lotek64: Wenn man sich die faszinierende Story von Newcomer an-

sieht, so fragt man sich, ob jemand Interesse an einer Verfilmung gezeigt hat?

Zoltán: Wenn ich einen Anruf bekäme, würde ich mich freuen, einen Newcomer-Film zu sehen. Vielleicht könnte eine weitergehende PC-Version weiterhelfen. Wenn jemand daran interessiert ist, ein wenig Geld in dieses Spiel für den PC zu investieren (natürlich eine spektakuläre Version), wäre sofort ich bereit, loszulegen. Die Kosten in Ungarn sind wesentlich niedriger als in Deutschland oder in den USA... Das ist ein Aufruf zum Handeln!

Lotek64: *Gibt es sogenannte Easter eggs in eurem Spiel?*

Zoltán: Nur einige wenige. Hauptsächlich einige Hinweise zu lebenden Personen und Bands.

Lotek64: *Sind einige von euch beruflich im Bereich der Spieleentwicklung tätig?*

Zoltán: Augenblicklich arbeite ich in einer ungarischen Spielefirma. Wir machen (bisher) noch keine RPGs, was ich sehr schade finde. Die Anderen arbeiten an einem „shoot em up“ für den PC. Ich hoffe, sie werden damit erfolgreich sein.

Lotek64: *Auch wenn Newcomer noch nicht von Vielen gelöst wurde, wünscht man sich natürlich eine Fortsetzung. Ist das eine Utopie oder gibt es eine Chance?*

Zoltán: Ich habe nicht viel Zeit, aber es ist nicht ausgeschlossen. Das



Hauptanliegen ist die Grafik. Ich brauche einige Leute die so gut sind wie Csaba. Und ich brauche schließlich ein funktionierendes PC-Amiga-Netzwerk. Eine PC-Version von Newcomer hätte allerdings Vorrang.

Lotek64: *Könntet ihr das gleiche Team für die Fortsetzung gewinnen?*

Zoltán: Nein. Der Rest des Teams ist nicht wirklich daran interessiert. Wahrscheinlich haben sie zuviel Zeit dafür geopfert.

Lotek64: *Könnt ihr einen Satz zur Story sagen? Wird Neil wieder eine Hauptrolle spielen?*

Zoltán: Nein, es wird einen neuen Charakter geben. Der Rest ist bis auf weiteres ein Geheimnis.

Lotek64: *Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg bei deinen Projekten!*

Zoltán: Danke an die Spieler, die unser Spiel zocken. Ich hoffe, dass sie eine neue Spielerfahrung mit Newcomer machen.

Das Interview führte Thomas Hebbel.
Besten Dank an Daniela Stoer für die professionelle Übersetzungshilfe.

