

VIP-Corner - Interview

Das A - (dventure) -Team

von Volker Rust

Als "Byteriders" prägten Steve Kups und Sebastian Broghammer Ende der 80er Jahre das Adventure-Genre am C64 wie keine anderen. Ihre Spiele waren durch den lockeren Witz und mit dem sprichwörtlichen Loser als Protagonisten die richtungsweisenden Vorreiter für Spiele wie "Soul Crystal", "The House" und zuletzt "Leisure Suit Leo 2".

GO64!: Was macht Ihr heute? Seid Ihr noch in der Computer-Szene aktiv?

Steve: Mit der sogenannten Szene von heute habe ich nichts mehr am Hut, die gute alte Zeit wird immer eine sehr nette Erinnerung bleiben. Ich hatte damals jedenfalls 'ne Menge Spaß mit all den Spinnern, mit ein paar der alten Crackernasen von damals habe ich heute auch noch sporadisch Kontakt, aber die meisten haben sich in alle Winde zerstreut. Ich hätte damals meine ganzen Adreßlisten aufheben sollen. Seufz. Heutzutage verdinge ich mich als Webseitendesigner und angehender Schriftsteller. Nebenher werde ich vielleicht wieder als Journalist arbeiten, wenn es mich wieder überkommt.

Basti: Mit der Szene habe ich ebenfalls keinen Kontakt mehr. Heute verdiene ich mein Geld in einer Computerfirma (SecoData) als Software-Entwickler auf Windows und UNIX....

GO64!: Was habt Ihr vor Eurer Byteriders-Zeit am C64 gemacht?

Steve: Das übliche, denke ich. In erster Linie furchtbar viel gespielt, damals noch von Tape, Floppys waren am Anfang noch unbezahlbar teuer. Als ich dann endlich mal so ein Teil gebraucht erwarb, begann meine große Karriere als "Peter Parker". Unter diesem Handle habe ich mich im Lauf der Jahre durch die verschiedensten Crackergruppen gewuselt, selbst aber kaum etwas in der Richtung gemacht, war mehr die Diskettenkopiermaschine. Ich entdeckte dann auch recht bald meine Vorliebe, ellenlange Scrolltexte für irgendwelche Demos zu schreiben. Später begann ich dann unter obigem Pseudonym für die 64'er und die ASM zu schreiben, habe mich meist mit Longplays und Lösungssonderheften über Wasser gehalten, aber auch normale Spieletests fand ich ganz lustig, da ich dadurch recht schnell gute Kontakte zu allen wichtigen Softwarehäusern aufbauen konnte, was mir später recht hilfreich war. Da ich auch recht bald ein Modem hatte (gegen 1984 waren 300 Baud noch richtig raketenhaft), tummelte ich mich natürlich auch schon früh in der Mailbox-Szene sowie den diversen Datennetzen, die damals noch recht spartanisch aussahen im Vergleich zu heute.

Basti: Ich war als Programmierer bei verschiedenen Gruppen tätig. Außerdem habe ich Unmengen von Intros für irgendwelche Leute programmiert, sowie ein paar Demo-Designer, Spiele und diverse Tools, die fast alle veröffentlicht wurden.

GO64!: Wie habt Ihr Euch kennengelernt und warum habt Ihr gerade das Adventure-Genre gewählt?

Steve: Ich habe Basti damals auf einer Copyparty in Holland oder Dänemark kennengelernt, wo wir die meiste Zeit damit verbrachten, uns zu beschimpfen und zu erniedrigen. Einfach so. War glaube ich Liebe auf den ersten Blick oder sowas. Als ich dann später im Auftrag der 64'er mit Sam Fichtner dabei war, das allererste Markt&Technik-Diskettenmagazin namens "64'er Disc" zusammenzustellen, hatte ich natürlich die dankbare Aufgabe, dafür entsprechende Software aufzutreiben. Uns fehlte ein Fülltitel und mir war gerade langweilig, also rief ich Basti an und fragte ihn, ob er nicht Lust hätte, mit mir ein Spiel zu coden. Nachdem ich ihm dann noch einigermaßen schonend beigebracht hatte, daß wir für das Teil nur drei Wochen Zeit hatten bis zum Abgabetermin, entschlossen wir uns aufgrund meiner großen Leidenschaft für Adventures ein ebensolches zu basteln. So entstand dann das ziemlich mäßige "Logan", was uns aber die für damalige Verhältnisse ziemlich fürstliche Summe von knapp 6000,- DM einbrachte, wenn ich mich recht erinnere.

Basti: Stimmt!

GO64!: Gab es für Euch persönliche Adventure-Favoriten?

Steve: Jau! Ich war ein absolut fanatischer Fan aller Infocom-Adventures, besonders Hitchhiker und die Zork-Serie hatten es mir angetan. Ich habe damals, glaube ich, so ziemlich jedes Adventure, das mir unter die Finger kam, in Rekordzeit gelöst. Maniac Mansion war auch einer der absoluten Megahits, genauso wie das etwas betagtere Mask of the Sun (1983 oder so).

Basti: Eigentlich weniger....

GO64!: Wie hat die Spielergemeinde auf Euer erstes Spiel reagiert?

Steve: Die Reaktionen auf Logan waren immens, ich hatte den Fehler begangen und meine damalige Telefonnummer ins Spiel mit eingebaut, was mich dann des öfteren an meiner Weisheit zweifeln ließ. Anfangs war es ja noch ganz lustig, jeden Tag ein paar Dutzend Anrufe von Logan-Spielern zu kriegen, war aber dann doch irgendwie recht zeitintensiv.

Basti: Hmm, ich denke, daß Steve den Großteil der Reaktionen abbekommen hat. Ich muß gestehen, ich weiß nicht mal mehr, welches Spiel auf welches folgte, da ich zwischendurch immer noch irgendwelche anderen Projekte am laufen hatte (was auch dazu führte, daß ich die 12. Klasse wiederholen mußte). Aber in The Yawn hatten wir zum ersten Mal unsere eigene Interpretersprache implementiert, die dann auch die Basis für alle weiteren Projekte war.

GO64!: In Logan habt Ihr einen zweiten Teil angekündigt, der aber nie gefolgt ist. Hattet Ihr mehr Lust auf neue Projekte oder hat es sich einfach nie ergeben?

Steve: Das mit dem angekündigten zweiten Teil war damals bei Logan noch ernst gemeint, zerschlug sich dann aber dadurch, dass M&T das 64'er-Disc-Projekt trotz ziemlich guter Verkaufszahlen nicht weiterführen wollte. Ideen für Logan 2 hatte ich jedenfalls noch mehr als genug, da die Story auf einem Buch basierte, das ich damals anfang zu schreiben und nie vollendet habe. Später wurde es mehr so 'ne Art "Running Gag", jedes Spiel, das von uns kam, als "Teil 1" zu bezeichnen.

Basti: Hmm, war das so?

GO64!: "The Yawn" w"are ja fast auf dem Index der BPS gelandet. Was war denn so jugendgefährdend an dem Spiel?

Steve: Tja, war natürlich mal wieder meine Schuld, weil ich als unbefangener Depp damals 'nen ziemlich dummen Witz über Sex mit einer Leiche irgendwo mit ins Spiel einbaute, was von manchen Müttern, die das dann auf den Screens Ihrer Kids lasen, nicht besonders begeistert aufgenommen wurde. Sowas sollte natürlich in einem jugendfreien Spiel nicht unbedingt passieren. Christian Geltenpoth hat damals einen ziemlichen Tobsuchtsanfall bekommen, konnte aber nix weiter dagegen machen, da im Vertrag ein solcher Fall nicht vorgesehen war. Kurze Zeit später wurde in alle CP-Verträge aufgrund dieser Begebenheit ein ebensolcher Passus mit eingefügt, um derlei Dinge in Zukunft zu verhindern und die bösen Programmierer gebührend bestrafen zu können.

Basti: Ja, das war lustig, wie sich dieser Geltenpoth aufgespielt hat. Hehehe ;-)

GO64!: Bei Stümp setzte Steve als Texter aus und GAZEBO übernahm diesen Part. Gab es dafür spezielle Gründe?

Steve: Klar! Aufgrund meiner Tätigkeit bei der ASM hatte ich eine recht enge Freundschaft mit dem damaligen Leserbriefonkel Ulrich Mühl aufgebaut, der auch unbedingt mal an einem Adventureprojekt mitarbeiten wollte. Da zwei Texter für ein Spiel nicht sehr viel Sinn machten, hielt ich mich hierfür im Hintergrund und setzte Ullis Konzept dann lediglich in unserem Adventureinterpreter-Code mit um. Ach ja, den häßlichen Rahmen, der die ganzen Textsachen in dem Spiel umgibt, den mußte ich auch noch malen, dazu hat mich damals Basti gezwungen. Das Logo im Intro von Logan war auch einer meiner wenigen Versuche, mich selbst als Grafiker zu betätigen, habe aber irgendwann gottlob erkannt, daß darin nicht meine Berufung liegen kann und mich aufs Texten spezialisiert.

Basti: Ich kann nur sagen, daß die Zusammenarbeit mit Steve mehr Spaß gemacht hat, auch wenn er nicht gerade der Zuverlässigsten einer ist.

GO64!: "Crime Time" wurde als einziges Eurer Spiele auch für Amiga und PC umgesetzt und auch im Ausland in einer englischen Version verkauft... Bedeutete das ein Plus an Verantwortung oder hat Euch die Aussicht, eine größere Gemeinde zu erreichen, eher beflügelt?

Steve: War schon eine ziemlich neue Erfahrung, da wir durch Starbyte erstmals mit einem "richtigen" Softwarehaus zusammenarbeiteten. War zum einen ein bißchen mehr Arbeit, insbesondere das Koordinieren mit den Amiga- und PC-Codern der jeweiligen Variante, machte aber auch 'nen Heidenspaß, dafür auf die alljährliche Starbyte-Weihnachtsparty eingeladen zu werden und dort Guido Henkel seine ganzen Zigaretten wegzuschnorren. Die Texte für die englische Version stammten auch von mir, waren aber inhaltlich leicht verschieden von den deutschen Texten. Die Grafiken der PC- und Amiga-Version fanden wir ziemlich zum Erbrechen, die 64er-Version hatte mit Abstand die coolsten Grafiken aller Versionen. Wurden damals von X-Ample gemalt, mit denen wir schon bei The Yawn erfolgreich zusammengearbeitet hatten. Besonders reich wurden wir durch das Teil allerdings nicht, was um so mehr wurmt, weil es mittlerweile so ziemlich jeder Fischsemmel auf CD beiliegt, ohne daß wir noch 'nen Pfennig dafür gesehen haben. Schnüff.

Basti: Ja, so war das damals....

GO64!: 1992 erschien dann Euer vorerst letztes Spiel auf der Golden Disk, "Brubaker", das seine Vorgänger sowohl grafisch als auch spielerisch wieder übertrumpfte. Zu diesem Zeitpunkt haben die meisten Softwarefirmen ihre C64-Aktivitäten eingestellt. Sollte Brubaker Euer letztes C64-Spiel werden oder waren noch andere Projekte geplant?

Steve: Brubaker! Mein Lieblingkind, weil ich da endlich mal ein bißchen was von dem ganzen UFO-Kram einarbeiten konnte, mit dem ich mich seit Anfang der 80er beschäftigt hatte. Es hätte, wenn es nach mir gegangen wäre, auch noch um einiges mehr an Spieltiefe gekriegt, wir standen aber wie meist unter Abgabezeitdruck und hatten irgendwie mal wieder keine Energie mehr. Daher rennt der Endsequenz-Abspann auch ziemlich schnell durch, wir hatten irgendwie keine Kraft mehr, das Teil noch zu verfeinern. Wenn ich bedenke, was wir während unserer Coding-Sessions bei mir hier und bei Basti am Bodensee so alles an Alkohol in unsere kleinen Körper hineinschütteten, ist es ein wahres Wunder, daß wir jemals überhaupt ein Spiel fertigbekommen haben! Wir wollten von Brubaker sogar noch 'ne Amiga-Version machen, das zerschlug sich dann aber aus irgendwelchen Gründen, hing wahrscheinlich mal wieder mit 'ner Faulheitsphase oder so zusammen. Danach hatten wir sogar noch ein komplettes Spiel namens "Heroes and Cowards" programmiert, welches aber dann leider nicht mehr veröffentlicht wurde. Wenn ich hier noch irgendwo die Masterdisks von damals finde, bringen wir es vielleicht noch unters Volk. Die damals bei Brubaker begonnene Art der Joysticksteuerung hatten wir in diesem Teil noch erheblich verfeinert, es war auch noch das allererste Adventure von uns, in welchem man NICHTS falsch machen konnte und nie in eine Sackgasse geraten konnte.

Basti: Brubaker war echt einer der besten Titel. Die Grafik war genial und die Zwischensequenzen haben das Spiel echt aufgepeppt. Nach "Heroes and Cowards" wollten wir noch unseren Adventure-Style mit Scrolling versehen (wie Maniac Mansion). Ich hatte auch bereits mit der Realisierung begonnen, aber irgendwie ist dann zu der Zeit der C64 so ziemlich aus der Szene verschwunden. Deshalb ist das Projekt nie zu einem Abschluß gekommen.

GO64!: Ihr habt Eure Spiele ja bei vielen verschiedenen Firmen veröffentlicht. Lag das an schlechten Erfahrungen oder habt ihr einfach meistbietend verkauft?

Steve: Nope, das lag wohl einfach daran, daß ich jede Menge Leute kannte und irgendwie so viele Publisher wie möglich mal austesten wollte, um eine bessere Übersicht zu bekommen, was man auf diesem Markt so erreichen kann.

Basti: Nö, wir haben meistens an den Publisher verkauft, der am besten zahlte.

GO64!: Und mit welchem Spiel habt Ihr am meisten verdient? Und wenn man fragen darf, wieviel?

Steve: Gute Frage, weiß ich selbst nicht mehr so genau. Ich glaube, Crime Time und Brubaker haben uns jeweils so an die 20.000,- gebracht, kann ich aber beim besten Willen nicht mehr genau sagen. Ging immer ein recht guter Teil des Ganzen für die Grafiker und den Soundmenschen ab, der Rest wurde dann durch zwei geteilt.

Basti: Ja, ich glaube, das stimmt. Wobei ich, glaube ich, an "Illgen" am meisten verdient habe (erschien ebenfalls auf der 64'er Disc, die Red.).

GO64!: Eure Spiele hoben sich ja vor allem auch durch Steves Humor deutlich vom Rest des Adventuregenres ab. Steve, wann hast Du zum ersten Mal gemerkt, daß Du besser als andere Leute witzige Storys schreiben kannst? Spiegeln die damaligen Spiele Deine ganze Aktivität in diesem Bereich wider oder gibt es noch andere Publikationen von Dir? Ich hörte da etwas von einem geplanten Buch...

Steve: Hmmm.... Ich weiß nicht, ob ich heutzutage noch Texte in diesem Stil schreiben würde, habe mich da hoffentlich ein wenig verbessert. Die meisten Sachen waren schon recht platt irgendwie, aber über manche Stellen könnte ich mich selbst heute noch totlachen. Der meiste Fun war glaube ich, unter Bastis Genörgel und Zeitdruck die ganzen Texte in Blitzgeschwindigkeit und mit Hilfe vieler Liter Bier einzutippen und dann erstmal entspannt ins Koma zu fallen. Basti hatte damals auch die etwas merkwürdige Angewohnheit, mich von meinem Bett aus, von dem er mir beim Tippen zusah, mit Gummibärchen und allerlei Dingen zu bewerfen. Sowas kann auch beflügeln. Außer in unseren Adventures gab es meine geistigen Ergüsse noch in diversen Spieletests, Lösungen und Artikel im 64'er Magazin und der ASM zu lesen, unter dem Pseudo "Mr. Stone" habe ich dann später auch noch 'ne kleine Serie über den Untergang der Crackerszene verfaßt, hieß glaube ich "Cracker's Sunset" und lief ein paar Ausgaben lang in der damals noch recht jungen PC Games. Zum Buch.... hmmm... ja, zur Zeit habe ich mal wieder einen Roman angefangen zu schreiben, wird voraussichtlich noch im Lauf des nächsten Jahres erscheinen, wenn ich es endlich mal auf die Reihe kriege, ihn fertig zu schreiben. Angefangen habe ich von den Teilen schon 'ne ziemliche Menge, aber irgendwann die Lust dran verloren. Dieses eine Mal wird's aber anders, hehe. Wird eine Geschichte über Engel, ziemlich zynisch und vielleicht ein wenig gewaltverherrlichend, aber das ist ja heutzutage schon fast ein Muß.

GO64!: Hast Du Vorbilder im humoristischen Bereich?

Steve: Kann man durchaus sagen. In jungen Jahren hatte es mir der Humor der Monty Pythons natürlich ziemlich angetan, was man besonders in The Yawn sehr stark bemerkt. Ebenso bin ich ein großer Bewunderer von Chevy Chase, Steve Martin, Dan Aykroyd, John Belushi, den Zucker-Abrahams-Zucker-Movies, Joel und Ethan Coen, Quentin Tarantino, Laurel and Hardy, Jim Carrey's Frühwerken und selbstverständlich ganz besonders Douglas Adams.

GO64!: Gerüchten zufolge war Sebastian ja in den 80ern bei den berühmten "711" (sprich: Seven Eleven) tätig...

Basti: Zu einem Mitglied aus 711 hatte ich zuletzt vor ca. zwei Jahren Kontakt. Danach ist die Sache irgendwie eingeschlafen. War aber 'ne lustige Zeit damals....

GO64!: Du hast ja auch eine Reihe von Tools für Digital Marketing gecodet. Kannst Du Dich da noch an all Deine Publikationen erinnern?

Basti: Beim besten Willen nicht. Es war auch nicht nur Digital Marketing, sondern auch Magic Disc und M&T. Wie gesagt, ich habe den Überblick verloren. Ich glaube, ich besitze nicht mal mehr von allen Produkten eine Kopie.

GO64!: Wer hält heute die Rechte an Euren Spielen?

Steve: Da Starbyte, soweit ich weiß, nicht mehr in der damaligen Form existiert, nehme ich an, daß sie die Rechte an Crime Time an irgendwen weiterverkauft haben. Die übrigen Copyrights mußten nach wie vor beim CP-Verlag und Markt&Technik (MagnaMedia), oder wie auch immer die gerade heißen mögen, liegen. Die Rechte für Heroes&Cowards liegen logischerweise noch bei uns.

GO64!: Wie ging es bei Euch nach der C64-Zeit weiter?

Steve: Ich war 'ne Weile auf Amiga unterwegs, bis ich nach dessen Ende so gegen 1993 oder 1994 auf PC umgestiegen bin. Da ich nach unserem letzten Spiel anfang, richtig zu arbeiten und selbst einen Computerladen gegründet hatte, war ich zeitmäßig nicht mehr in der Lage, noch viel nebenher zu machen, so legte ich das Adventurezeugs, Bücher schreiben und Journalist sein erst mal für eine Weile auf Eis. Seit Mitte des Jahres bin ich jetzt wieder etwas mehr mit Freizeit gesegnet und habe mal wieder Zeit für neue Dinge in meinem Leben.

Basti: Ich bin ebenfalls auf Amiga umgestiegen. Allerdings konnte ich mich mit der Kiste nie so richtig anfreunden. Irgendwann habe ich dann mal mein Abi gehabt und habe dann Informatik studiert. Jetzt programmiere ich in C++ auf Windows und UNIX.

GO64!: Vielen Dank für das ausführliche Interview. Und Steve noch viel Glück beim Suchen von "Heroes&Cowards" auf dem Speicher... es wäre klasse, wenn bald ein 'neues' Spiel von Euch auf dem Brotkasten erscheinen würde!

Alle Byteriders Adventures auf einen Blick:

Logan (Markt&Technik): erschien auf der 64'er Disc, derzeit nicht mehr erhältlich

The Yawn (CP-Verlag): ursprünglich Golden Disk, zuletzt erhältlich bei Stonysoft (f"ur 4 DM!)

Stümp (CP-Verlag): siehe The Yawn

Crime Time (Starbyte): erhältlich bei Data House für 10 DM

Brubaker (CP-Verlag, 1992): siehe The Yawn

Heroes&Cowards (bisher unreleased)