

Einer der legendären Spiele in der Programmiersprache Basic war das Adventure "Zauberschloss" für den C64, das im Jahre 1984 in der Zeitschrift "Happy Computer" abgedruckt und von unzähligen Lesern abgetippt und gespielt wurde. Hier nun das Interview mit Dennis Merbach, der Autor von Zauberschloss.

Wie bist Du an das Programmieren und Deinen ersten Computer gekommen?

In der Schule wurde ein Kurs "Programmieren" angeboten, das muß so etwa 1980 gewesen sein. Wir haben dann BASIC gelernt, am Commodore PET und CBM. Gleich nach dem ersten Kurstag - eine schnelle Einführung in Variablen und IF-THEN - habe ich zu Hause versucht, mein erstes Spielchen zu schreiben, eine Mastermind-Umsetzung (das Spiel, bei dem man Farbkombinationen herausfinden muß). Ziemlich hoffnungslos, wenn man nur Papier vor sich hat, und noch nichts von der Existenz von Schleifen ahnt...

Spätere Versuche waren erfolgreicher, bei meinem Cousin, der einen VC20 besaß, habe ich "Wurm" umgesetzt (mit den Cursortasten mußte man einen Wurm steuern, der Äpfel - Punkte - fraß, Gift - Kreuze - meiden mußte und immer länger wurde). Als es funktionierte ist der Rechner dann abgestürzt...

Mein erster eigener Rechner war dann, nach langen Vergleichen auf dem Homecomputermarkt zwischen Sinclair, Dragon und wie sie alle hießen, der C64.

Wie bist Du auf die Idee zum Zauberschloss gekommen?

Im Computerraum der Schule gab es ein Hinterzimmer, in dem ein Apple IIe stand. Nur ausgewählte Cracks - der Sohn der Programmierlehrerin und seine Freunde - durften da ran. Eine kurze Weile lang wurde der Kreis erweitert, da hatte dann auch ich die Chance dranzukommen und "Mystery House" auszuprobieren.

Der Zugang zum Apple wurde dann schnell wieder beschränkt, nachdem sich bei der Reparatur eines Floppy-Laufwerks herausstellte, daß es keine Originalteile mehr enthielt. (Es ging das Gerücht um, es sei wohl kaputt gegangen, als es einem von Sohns Freunden vom Fahrrad gefallen war... aber dann durfte eben wieder nur noch jene Clique ran.)

Da blieb mir dann nichts als selber mal auszuprobieren, wie man sowas programmiert...

Wie lange hat es gedauert, bis das Spiel schließlich fertig war?

Das kann ich wirklich nicht mehr sagen.

Später wurde das Spiel von dem Markt & Technik Verlag vermarktet. War das mit Dir abgesprochen und hast Du da etwas davon gehabt?

Eines Abends klingelte das Telefon und "Happy-Computer" fragte an, ob man mein Spiel als "Programm des Monats" veröffentlichen dürfe. 2000 Mark habe ich, wenn ich mich recht entsinne, dafür bekommen, und später noch Tantiemen für den Verkauf auf Cassette. Das hat mir dann erst einen C128 und bald darauf den Atari ST finanziert.

Ich glaube 50 Prozent meiner Schulfreunde haben damals das Zauberschloss gespielt. Ist Dir eigentlich nach der Veröffentlichung klar geworden, welche Verbreitung das Spiel erreicht hatte?

Nein, absolut nicht. In Markt+Technik hatte ich zwar mit der Abrechnung die Verkaufszahlen erhalten, aber mir keine Gedanken darüber gemacht. Beinahe wäre das Spiel von einer Fa. Banana-Soft noch ins spanische übersetzt worden, aber das habe ich irgendwie verschlampert.

An der Uni unter den Biostudenten waren Computer dann nicht das Thema (nicht Müsli genug?)

Wie verbreitet es war, habe ich eigentlich erst vor ein oder zwei Jahren herausgefunden, als ich es im Internet wiederentdeckt habe, Freunde und Bekannte mir dann erzählt haben, daß sie es einst abgetippt hatten - "was, du hast das gemacht?"

Sogar eine Freundin aus Venezuela hat mir kürzlich berichtet, daß sie es dort an der Uni sehr populär war, weil ein Freund des Deutschen mächtig war und es den anderen übersetzte.

Kaum zu glauben, war diesen Spaghetti-Code alles abgetippt hat...

Hast Du nach dem Zauberschloss noch andere Sachen programmiert oder hast Du Dich dann mit anderen Sachen beschäftigt?

Damals zu Schulzeiten habe ich auf meinem C64 natürlich "Wurm" wieder umgesetzt, dann eine Variante der "Mondlandung" mit zweidimensionaler Landschaft (die versuche ich übrigens noch wiederzufinden!), und "Geisterjäger". Die Spiele wurden in der Zeitschrift "Homecomputer" veröffentlicht. Das war vor dem Zauberschloss.

Wolltest Du nach dem Erfolg des Spieles nicht professioneller Spieleprogrammierer werden?

Als Berufsperspektive habe ich das nie gesehen, aber ich hatte eigentlich weitere Adventures machen wollen. Ich überlegt wie man Adventures flexibler, weniger vorhersagbar machen könnte, wie sich Figuren programmgesteuert bewegen könnten ...

Aber mit dem Studium der Biologie hatte ich dann andere Sachen im Kopf und bin lange Zeit zum reinen Anwender verkommen. Ein Steuerprogramm für Wasserpumpen via Atari und ein paar kleine Programme zur Datenauswertung waren lange das höchste.

Wirst Du eigentlich heute noch auf das Zauberschloss angesprochen?

Nicht noch, sondern interessanterweise wieder. Dazwischen habe ich wirklich für ungefähr fünfzehn Jahre nichts mehr davon gehört. Der Hit ist ja die Browser-Umsetzung von Kai Hildebrandt - auch wenn die Grafik so seltsam unblockgrafikmäßig aussieht ;-)

Was war Dein Lieblingsspiel auf dem C-64?

Zwei ganz klare Favoriten: BASIC und Assembler.

Wirklich gespielt habe ich wenig, das war einfach nicht so spannend wie selber programmieren. Die Namen der Spiele, die ich gelegentlich gespielt habe, fallen mir beim besten Willen nicht mehr ein. Da war eines, bei dem man mit dem Hubschrauber Leute retten mußte, wenn ich mich recht entsinne.

Ich spiele heute noch kaum am Computer, außer Photoshop.

Was machst Du heute?

Zu viel!

Als Webdesigner - mein Brotheruf, wenn man das so nennen kann - programmiere ich in PHP, da das leider mehr gefragt wird als Design, ich versuche vergeblich, es zu reduzieren.

Als Biologe beteilige ich mich noch an den Forschungsarbeiten meiner Frau an Fleischfressenden Pflanzen und ihrer Beziehung zu Ameisen.

Als Künstler arbeite ich zwischen Fotografie und Photoshop.

Als noch nicht erfolgreicher Autor in Sachen SF und Phantastik fange ich nach langer Schaffenspause gerade wieder an...

Zu allen diesen Aktivitäten gibt es mehr auf unserer Homepage www.merbach.net