

Wie trinken Sie Ihren Kaffee? »Mit viel Milch und Zucker, bitte!« antworte ich dem sympathischen jungen Mann. Erst jetzt fällt bei mir der Groschen: Es ist »Tea-Time« im Königreich. Aber mein Gastgeber hat Verständnis. Und während er sich um Tassen und ein Tablett bemüht, sehe ich mich in seiner Wohnung ein wenig um. Kein Gedanke daran, daß hier ein Programmierer wohnt. Eine große Fensterfront läßt viel von der warmen Abendsonne der alten englischen Universitätsstadt Cambridge herein. Und dort, wo es auch um diese Zeit noch so richtig angenehm ist, wo in jeder anderen Wohnung eine gemütliche Sitzecke eingerichtet wäre, steht ein langer Holztisch an der Wand. Mehrere Monitore, Tastaturen und Computergehäuse stehen dort aufgestapelt. Und in der Mitte, auf dem Farb-Monitor eines Atari ST, erkenne ich einen alten Freund. Eigentlich ist es weniger ein Freund als ein Computerspiel. Auf den ersten Blick halte ich es für »Zarch« (siehe Testbericht in Happy-Computer 4/88). Doch es heißt »Virus« und stammt von David Braben, dem gleichen Autor, der das rasant dreidimensionale Video-Spiel für den Archimedes schrieb. Ich setze mich zu der Tasse Kaffee, die jetzt mit Milch und Zucker auf dem Tisch steht, während David Braben schon langsam seinen Tee umrührt. Er wartet geduldig, bis ich mir alles angesehen habe. Ich bin zu Gast bei Star-Programmierer David Braben. Er hat exklusiv für Power Play von seinen Programmen und Plänen berichtet:

■ Jeder kennt Dein Programm »Elite«, das es mittlerweile für fast jeden Computer gibt. Was hast Du vorher programmiert? Was war Dein bisher größter Erfolg?

Braben: Mein erster großer Erfolg war sicherlich Elite. Damals war für mich hier in England zuerst der 8-Bit-Computer von BBC-Acorn interessant. Diese Geräte-Serie ist in England sehr viel weiter verbreitet, als zum Beispiel der Commo-

David Braben ist einer der ganz großen Spieleprogrammierer. Als er vor fünf Jahren anfing »Elite« zu schreiben, ahnte er noch nicht, daß er damit seine erste Million verdienen würde.

dore 64. Deshalb entstanden die ersten lauffähigen Versionen auch auf diesem Computer. Doch sehr schnell zeichnete sich ab, daß Elite ein Erfolg werden würde und das Interesse der Besitzer anderer Computer war groß. Innerhalb sehr kurzer Zeit mußte ich dann weitere Versionen für verschiedene Heimcomputer program-

Mark sind ein Pfund jetzt?

■ Etwa drei Mark.

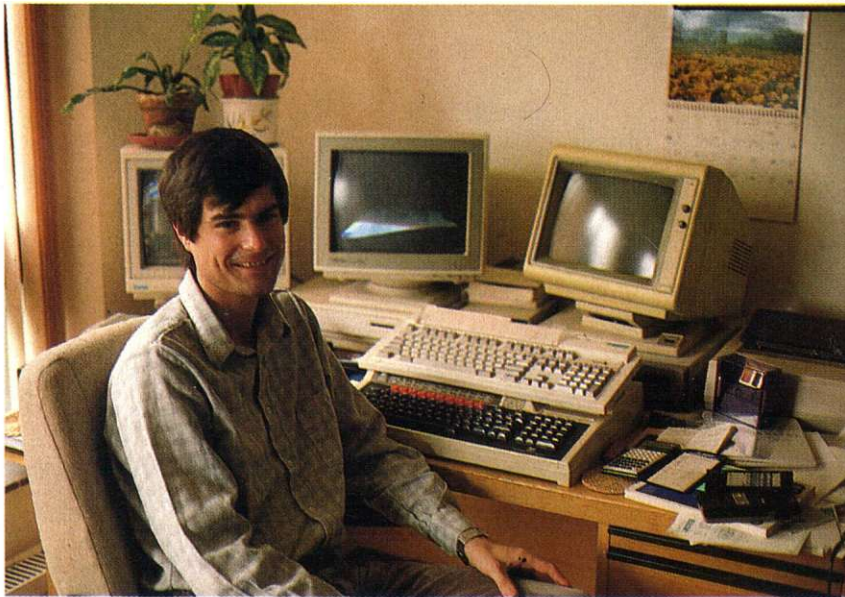
Braben: In Deutschland wäre ich ein Millionär durch Elite. Aber wie das so ist: Da schlägt das Finanzamt kräftig zu.

■ Was kam nach Elite?

Braben: Das nächste wirklich nennenswerte Programm nach Elite war Zarch für den Archimedes von Acorn.

Programmierer-Portrait: David Braben

Der »Elite«-Millionär



Im Haushalt von David Braben gibt's Computer gleich stapelweise

mieren. Zuletzt kam dann die Version für den IBM-PC und alle kompatiblen Computer. Elite entpuppte sich schnell als wahrer Renner.

■ Kann man mit Programmieren viel Geld verdienen?

Braben: Also mit Elite habe ich weit mehr Geld verdient, als ich zunächst erwartete. Sehr viel mehr. Und durch die große Zahl von Folgeaufträgen kann ich mich nun auf das Programmieren konzentrieren. Ich bin sozusagen hauptberuflich Programmierer.

■ Bist Du durchs Programmieren Millionär geworden?

Braben: Ich weiß nicht, ob ich Millionär bin. Wieviel Deutsche

■ Wie lange hast Du an Zarch programmiert? Immerhin gibt es den Archimedes erst seit September '87.

Braben: Ich wurde damals direkt von Acorn angesprochen, ob ich nicht Lust hätte, auf ihrem neuen Computer ein tolles Spiel zu schreiben. Ich kannte den Archimedes nicht. Niemand kannte ihn damals. So etwa gegen Ende 1986 stellten sie mir einen der ersten Prototypen zur Verfügung, damit ich mich mit ihm anfreunden konnte. Acorn sagte mir dann in etwa, was sie sich vorstellten und ich begann in Basic zu experimentieren.

■ Hast Du Zarch in Basic pro-

grammiert? Das Gerücht hält sich hartnäckig.

Braben: Zarch ist in Maschinensprache programmiert — um das Gerücht damit endlich aus der Welt zu schaffen. Aber ich kann mir gut vorstellen, wie es entstanden ist. Als der Archimedes zum ersten Mal der Presse vorgestellt wurde, zeigte Acorn eine Demonstration, bei der mehrere Archimedes mit der Netzwerk-Schnittstelle gekoppelt waren. Auf den nebeneinanderstehenden Monitoren sah man ein Raumschiff, das fließend animiert von einem Bildschirm zum

nächsten flog. Das war aber nicht wirklich in Echtzeit berechnet, sondern vorher berechnete Bilder. Das Programm dazu war aber in Basic geschrieben. Und obwohl man nicht wirklich etwas damit anfangen konnte, kam es sehr schnell zu dem Gerücht, daß auch Zarch, das immerhin Ähnlichkeit mit dem Demo hatte, in Basic programmiert war.

■ Wie gut ist die Umsetzung von Zarch für den Atari ST?

Braben: Es heißt auf dem ST nicht Zarch. Mir gefiel der Name nie. Aber Acorn wollte ihn. Ich habe das Spiel für den ST »Virus« getauft, weil es ja auch um einen Virus geht, der von den angreifenden Raumschiffen versprüht wird. Für den ST brauchte ich wesentlich mehr Zeit, um eine spielbare Version zu programmieren. Der Prozessor im Archimedes ist viel besser zu program-

mieren, weil man sich auf die Geschwindigkeit so gut wie nicht konzentrieren muß.

■ Hättest Du Zarch auf dem Archie dann nicht viel schneller machen können?

Braben: Ohne Probleme. Auf dem Archie könnte Zarch vier- bis fünfmal schneller sein, als es jetzt ist. Aber wer kann das dann noch spielen?

■ Wann kommt die Version für den Amiga?

Braben: Die Amiga-Umsetzung soll Mitte September erscheinen.

Das Interview mit David Braben führte unser Redakteur Hartmut Woerrlein. (wo)