

Adi Dax - althea game design

Meine Geschichte als Shareware-Autor begann 1990. Damals wollte ich, nach dem Erwerb meiner ersten VGA-Karte, ein Programm schreiben, welches die neue Farbvielfalt auch entsprechend ausnutzt. Als Ergebnis entstand das DOS-Spiel <Quest for Chest>.

Nachdem das Programm einige Monate später bereits große Verbreitung in meinem Bekanntenkreis gefunden hatte, wurde ich durch eine Computerzeitschrift auf das Share- und Freeware-Prinzip aufmerksam. Ich schickte das Spiel an einige Shareware-Distributoren, welche es sofort in ihr Vertriebsprogramm aufgenommen haben. Nachdem ich neben einigen Registrierungen auch sehr viele nette und aufmunternde Briefe bekam, entwickelte ich ein Jahr später das Nachfolgeprogramm <Quest II>. Dieses war wesentlich umfangreicher als sein Vorgänger und fand innerhalb kurzer Zeit eine bemerkenswerte Anzahl begeisterter Spieler. Für beide Programme bekomme ich auch heute, nach über 4 Jahren, noch regelmässig Registrierungen.

Damals begann ich, an einem weiteren ähnlichen Programm namens <Montana Mick I - Die Pyramide> zu arbeiten. Es sollte ein sehr komplexes Spiel mit hohem Motivationsfaktor werden. Leider sind mir nach den ersten 28 von geplanten 60 Levels die Ideen ausgegangen und das Programm liegt bis heute unvollendet auf der Festplatte.

Vor wenigen Monaten war ich gezwungen, mich für ein kommerzielles Projekt etwas näher mit Visual Basic 3.0 zu befassen. Um etwas Verständnis für die Visual-Basic-Programmierung zu bekommen, versuchte ich, eine lange mit mir herumgetragene Spielidee als Windows-Programm zu realisieren.

Das Ergebnis war das Spiel <RoboPilot I - Station Titanic>, welches eigentlich als erster Teil einer Serie geplant ist. Kurz darauf habe ich noch die Spiele <Sensual Memory> und <Infinite> entwickelt. Diese stellen allerdings lediglich eine Umsetzung bekannter Spielideen dar.

Nachdem das Windows-Spiel <RoboPilot I> beim CD-DIREKT-Wettbewerb recht gut abgeschnitten hat, hoffe ich natürlich, daß es auch eine entsprechende große Verbreitung findet.

Leider habe ich mit der zunehmenden Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken ein deutliches Abnehmen der Registrierungen bemerkt. Dies ist wohl vor allem darauf zurückzuführen, daß die PC-Benutzer plötzlich für sehr wenig Geld sehr viele Shareware-Versionen erhalten und schon mit dem Durchspielen all dieser Testversionen aus Zeitmangel hoffnungslos überfordert sind. Der Anreiz, sich von einem bestimmten Spiel die Vollversion zu bestellen, ist hier wohl eher gering. Auch der oft unsichere Zahlungsweg und das Warten auf die Diskette mit der Vollversion schrecken viele potentielle Käufer ab.

Aus diesem Grund werde ich in den nächsten Monaten alle bisherigen Spiele nocheinmal veröffentlichen. Diesmal allerdings als Vollversion, also mit allen Spielstufen und voller Funktionalität, versehen lediglich mit einem kurzen Hinweis auf Sinn und Zweck der Registrierung und der Bitte um Bezahlung einer geringen Registrierungsgebühr bei regelmässiger Nutzung des Programms.

Noch einige Daten zu meiner Person:

Ich bin in etwa 25 Jahre alt (Tendenz steigend!) und neben einem halbfertigen Informatik-Studium beschäftige ich mich zur Zeit vor allem mit der Produktion von Multimedia-Applikationen unter Toolbook 3.0 und den Möglichkeiten des Internet-Dienstes World Wide Web als Marketingplattform.

Ich werde auch weiterhin Shareware-Titel veröffentlichen, schon alleine wegen der vielen positiven Briefe (es sind natürlich auch manchmal negative darunter), die ich jedesmal bekomme.

Und hie und da mal einen Preis zu gewinnen (so wie in diesem Fall) ist ja auch nicht zu verachten.

Seit kurzem können aktuelle Informationen über meine Spiele und neue Testversionen im World Wide Web unter <http://www.image.co.at/image/adax/> abgerufen werden. Ich freue mich auf Ihren Besuch.

Für Fragen und Anregungen bin ich jederzeit zu erreichen:

Adi Dax  
Fenning 95-1  
A-5302 Henndorf a. W.  
Austria

Fax: +43 (0) 6214 7157  
Internet: [adax@cosy.sbg.ac.at](mailto:adax@cosy.sbg.ac.at)  
WWW: <http://www.image.co.at/image/adax/>  
FidoNet: Adi Dax, 2:315/4.7777