

## Vulcan

[Interviews](#) -> [Vulcan](#)

#1/1 Posted: 06.09.2009 - 13:01 Post subject: vom 21.3.2002

Englisches Original (c) by The CRYPT

### Interview RIYAN Productions und Vulkan Software

Vulcan Software: Ein Name, der sicherlich allen Amiga-Usern bekannt ist und bald von PC-Usern wahrgenommen werden wird, denn Vulcan hält Einzug in die PC-Spiele-Szene.

In dieser Ausgabe stellt unser Doppel-Redakteur Ian C Fyvie (The Ferret) einige Fragen über die Vergangenheit (Amiga-Spiele) und die Zukunft (neue PC-Spiele und Neuauflagen von Vulcan-Klassikern) an Paul Carrington (MD Vulcan Software).

RIYAN Produktions dankt Paul für seine offenen Antworten auf diese Fragen, die das Lesen zur Faszination werden lassen. 😊

### DIE VERGANGENHEIT

Vulcan Software begann mit der ersten Version aus der Reihe der Valhalla Spiele. Der Name Vulcan und die Tatsache, dass Sie das Zitat "Live long and Prosper" verwendeten, deutet an, dass einer von Ihnen ein großer "Trekkie"-Fan ist. Raus damit 😊 Sind Sie es, Lisa oder beide?

Ja, Vulcan wurde 1994 zu dem Zweck gegründet, unser allererstes Spiel Valhalla & The Lord of Infinity für den Amiga herauszubringen. Damals hatten wir keine Ahnung, dass es das erste Spiel einer Valhalla-Serie sein würde. Den Namen Vulcan wählten wir hauptsächlich nach dem griechischen Feuergott. Es stimmt aber, wir beide - ich und Lisa - sind Trekkies. 😊 Im Laufe der Zeit, während wir uns eine schlüssigere Methode zu Eigen machten, eine Firma zur Entwicklung und zum Vertrieb von Software zu führen, richtete sich unsere Identität mehr in Richtung des Bezugs von Vulcan zu Trekkies aus. Unser Firmen-Logo ist aber das Symbol des Hammerkopfes geblieben, der funkensprühend auf einen Amboß schlägt.

Als die erste Folge von Valhalla (Lord of Infinity) veröffentlicht wurde, schien es, als könnten sich die Spiele-Tester der Magazine nicht einig werden. Ich habe sehr niedrige und ganz hohe Bewertungen gesehen. Hat Sie das gestört oder hatten Sie vollstes Vertrauen in die Valhalla-Serie?

Vergessen Sie nicht, das war unser erstes Spiel. Es wurde innerhalb von 12 Wochen in Amos geschrieben! Wir hatten also keinen Schimmer, wie die Magazin-Presse es aufnehmen würde, geschweige denn, dass sie überhaupt eine Vorschau bringen würden. Einen Vorzug hatte es, es war das erste Sprach-Adventure für den Amiga überhaupt.

Diese Zeit war neu und aufregend für uns. Ich erinnere mich daran, dass ich am Tag des Erscheinens in meinen örtlichen Computer-Laden ging und das Spiel in der Verpackung im Regal stehen sah und dachte "toll", einfach so. "Toll" sagen sicher alle Entwickler von kommerziellen Produkten, wenn sie ihren Zögling das erste Mal in der Auslage sehen.

Kurz darauf bekamen wir den ersten Besuch von einem der Amiga-Magazine (ich glaube, es war CU Amiga) und sie verliebten sich darin. Sie verliehen uns schwärmerische Vorschauen und eine 90%-Bewertung. Schnell hatten wir Cover-Disks, Reviews in Magazinen, und ein anderes Magazin (Amiga Action) drehte etwas druck und gab uns 94%. Der Verkauf lief wie verrückt und bald warben wir für das Spiel in den Samstag-Morgen-TV-Shows und in den Tageszeitungen.

Dann ist das Ulkigste passiert, das Magazin mit Namen Amiga Power (das ich immer sehr gemocht habe) bewertete es mit 14% und hasste es! Das war so unverständlich, weil unsere Bekanntheit von einem Extrem ins andere ging. Auf der anderen Seite hat uns das einen großen Gefallen getan, denn durch die drastischen Reviews von einem Magazin zum anderen hatten wir so viel Öffentlichkeit.

Das Sprichwort "jede Öffentlichkeit ist gute Öffentlichkeit" wurde für Vulcan zur Realität und unsere Verkaufszahlen

erreichten in diesem Jahr den Preis für die meist verkauften Spiele. Im Rückblick diente die Verschiedenheit der Meinungen also unserem Zweck und machten ein Valhalla ein wenig zu Marmite (entweder man liebt es oder man hasst es).

Als Sie das zweite Valhalla-Spiel herausbrachten - Before The War - versetzten Sie die Story in der Zeit zurück (auf die Zeit vor Lord of Infinity). Wenn man also Valhalla in Abschnitten spielen will, müsste man 2-1-3 spielen. Gab es dafür einen Grund? Planten Sie z.B. wirklich keine vorwärts gerichtete Aufeinanderfolge?

Sie sollten wirklich in der Reihenfolge 1, 2 und 3 gespielt werden, um die Handlung ganz zu verstehen. Wir hatten es nicht darauf angelegt, aus den Valhalla-Spielen eine Serie zu machen, doch diese Aufeinanderfolge war der logischste Schritt für uns.

Im ersten Spiel hatten Sie die Rolle des niedlichen, kleinen Prinzen, der vorhatte, den bösen Lord of Infinity zu töten, der die Krone des Vaters der kleinen Prinzessin gestohlen hatte (dem wahren König von Valhalla). Sie strebten also nach Rache und Gerechtigkeit. Im vierten Level dieses ersten Spiels trifft der kleine Prinz den Lord of Infinity und wir hielten diesen Charakter in seiner finalen Todesszene immer für sehr facettenreich und interessant.

Als wir dann mit der Entwicklung einer Fortsetzung konfrontiert waren, wussten wir, dass wir einfach nur den Lord of Infinity als Hauptperson verwenden mussten... doch... ähm... er wurde im ersten Spiel getötet! Wir hatten also nur die eine Wahl, in der Zeit zurückzugehen und zu erzählen, wie diese böse Person dazu kam, den echten König zu töten und den Thron zu übernehmen. Und das war dann Ihre Aufgabe im zweiten Spiel.

Es ist tatsächlich gut gegangen, obgleich man von der Rolle des niedlichen Gutestuer (im ersten Spiel) in die Rolle des bösen, verdrehten und sauerpöfischen Charakter (im zweiten Spiel) schlüpfte.

Nachdem Valhalla 1 und 2 veröffentlicht waren, müssen Sie erkannt haben, dass die Spiele sich zum "Kult" entwickelten. Dennoch wechselten Sie für das dritte Spiel der Serie (Fortress of Eve) von der dunklen, bedrückenden und geheimnisvollen Draufsicht zu einer (darf ich das sagen 😊 mehr hellen, trickfilmähnlichen Seitenansicht. Warum etwas ändern, was ein wahnsinniger Erfolg war?

Tatsächlich dem Kult folgend. Wir machten uns nach dem zweiten Valhalla-Spiel wirklich daran, andere Amiga-Spiele herzustellen; Hillsea Lido und Timekeepers. Doch die ganze Zeit wurden wir mit Anfragen nach der nächsten Valhalla-Folge überschwemmt und es wurde bald klar, da entstand ein Kult, der gefüttert werden musste.

Hauptsächlich änderten wir das Layout von Valhalla & The Fortress of Eve als eine technische Verbesserung gegenüber den ersten beiden Spielen. Diesmal änderten wir leicht den Winkel, weil wir dadurch mehr Einzelheiten der Welt zeigen und neue Rätsel bieten konnten, was in einer Draufsicht unmöglich gewesen wäre.

Dieses Spiel war unbeschwerter als die beiden ersten, denn Ihre Aufgabe war es, eine Prinzessin zu finden und zu heiraten. Also entschieden wir uns für farbenfrohere und reinere Grafiken. Ich stimme dennoch zu, dass es mehr einem Trickfilm ähnelte als die ersten beiden. Aber, wie auch im Falle der Vorschauen in den Magazinen, hatten wir auch Anwender, die die neue Aufmachung entweder liebten oder hassten. Es gab keinen Mittelweg. 😊

Nach dem Erscheinen von Valhalla 1&2 führten Sie die MiniSeries ein. Trotzdem kündigten Sie kurz danach an, dass Sie nur CD-ROM-Spiele produzieren würden, MegaSeries genannt. Zeitgleich brachten viele Amiga-User ihre Rechner nicht auf den neuesten Stand. Wurde diese Entscheidung zu dem Zweck getroffen, um (a) die Produktion besserer Spiele zu ermöglichen, (b) um den Raubkopien entgegen zu wirken oder (c) darauf hinzuweisen, dass Sie über die Anwender enttäuscht waren, die ihre Rechner nicht aufrüsteten?

Die MiniSeries war dazu gedacht, aus allen unseren Amiga-Disketten-Spielen einen Satz zu machen. Wenn Sie so wollen, eine Identität für Vulcan-Produkte. Es war auch eine Möglichkeit, den Amiga-Anwendern günstigere Spiele anzubieten. Zu dieser Zeit, von 1994 bis einschließlich 1997, wurde der Niedergang des Amiga (kommerziell) spürbar. Weniger Läden nahmen Amiga-Spiele ins Lager und überall verschwanden Amiga-Magazine, während Amiga-Anwender zum PC abwanderten. Es war praktisch unmöglich, Spiele in 'voller Verpackung' in den Geschäften zu verkaufen und davon zu existieren.

Vulcans Lösung war es, die Verpackungsgröße zu reduzieren (auf etwa ein Drittel) und unsere eigenen Produkte herzustellen, zu kopieren und zu drucken, die wir ausdrücklich per Postbestellung (zum halben Preis) verkaufen würden. Dazu das Angebot von unverpackten Einheiten über Groß- und Einzelhandel weltweit. Wir wägen das eine Zeit lang ab. Zum Beispiel für jeden verlorenen Konsumenten in England gewannen wir einen in Deutschland, Frankreich, usw. So überlebten wir, während alle um uns herum scheiterten, und wir fuhren damit fort, 10 Titel für die MiniSeries zu produzieren.

Wir wussten damals aber, dass wir mit den überlegenen PC-Produkten auf CD nicht mithalten konnten. Aus diesem Grund (und nur aus diesem Grund) entschieden wir auf Amiga-CD-Entwicklungen umzuschwenken. Wir hatten im Hinterkopf, dass mit PC-CDs vergleichbare Amiga-Spiele unsere Zukunft sichern könnten. Damals dachten wir wirklich,

dass Amiga einen neuen Eigner finden und auf der Hardwareseite wieder unterstützt werden würde.

Raubkopien waren für uns nie ein Thema. So was gibt es nun mal. Wenn Sie Raubkopien verwenden, waren Sie wahrscheinlich nie von der Sorte, die das Produkt in der Regel kauften. Somit sind Umsatzrückgänge nicht auf Raubkopien zurückzuführen, sondern einfach darauf, dass es weniger ehrliche Leute gibt, die die Zusammenhänge sehen.

Durch unseren Wechsel zu Amiga-CDs konnten wir mehrsprachige Produkte anbieten, mit besserem Sound, besseren Grafiken und Animationen. Das war mutig, denn nicht alle Amiga-User hatten ein CD-Laufwerk. Ja, es war frustrierend, dass nicht jeder seinen Amiga mit einem CD-Laufwerk aufrüstete. Doch ich mache denen keinen Vorwurf, denn die Amiga-CD-ROMs damals lagen bei über 120 £, gegenüber um die 40 £ für eine PC-CD-ROM. Der harte Kern der Amiga-Anwender rüstete dennoch auf (was ich sehr zu schätzen weiß). Es gab eine Gruppe engagierter Anwender, die sich dem Amiga verpflichtet hatten und alles für seine Zukunft getan hätten.

Vulcan wurde schnell zum Haupthersteller von Amiga-Software und es schien, als hätten Sie einige interessante Titel, die kurz vor der Veröffentlichung standen. Trotzdem machten Sie die schockierende Ankündigung, die Entwicklungen für Amiga zurückzufahren und zur PC-Plattform zu wechseln. Ein mutiger Schritt, wenn man bedenkt, dass Sie in einen Markt eintraten, auf dem sie praktisch unbekannt waren und den großen Multimillionen-Entwicklern gegenüberstanden. Haben Sie das jemals bedauert?

Bedauert? Ich habe es bedauert, dass Amiga nie eine Firma fand, die ihn wieder zum Leben erweckt hätte (als er so dringend ein neues Herz brauchte). Es gab einige Male lebenserhaltende Maßnahmen, doch letztlich war es zu offensichtlich, dass seine Zeit gekommen war. Viel zu viele Anwender hatten die Plattform verlassen, viel zu viele Entwickler waren auf saftigere Weiden gezogen, viel zu viele Einzelhändler und viel zu viele Magazine waren gescheitert. Letzten Endes war es aussichtslos.

Alles, was ich jetzt sagen kann ist, dass Vulcan versucht hat, seinen Teil zu tun. Wir gingen darin auf, 5 MegaSeries-Titel auf Amiga-CDs zu produzieren. Die letzte im Jahre 1998, Genetic Species (von Marble Eye), war ein Einblick in die Richtung, in der Amiga-Spiele sich bewegten und wie großartig ein Amiga-Spiel sein könnte! GS unterstützte 14 Sprachen. Doch wenn man nachzählte, wie viele Anwender noch Amiga-Produkte kauften (weltweit), dann war es wirklich traurig. Wir haben uns nie von GS und den Schulden, die es hinterließ, erholt.

Vulcans Wechsel zum PC war eine von zwei Möglichkeiten. Die Erste war, Vulcan zu schließen und den Job in diesem Lebensmittelladen anzunehmen. 😊 Kein schöner Gedanke! Also stellten wir die gesamte Amiga-Entwicklung ein, verkauften unsere verbliebene Amiga-Hardware und kauften einen PC und einen C++-Compiler. Ja, es war furchterregend! Januar 1999 (damals 5 Jahre alt) trat in die PC-Entwicklung ein, ohne Erfahrung und ohne Geld! Das ist der schlimmste Alptraum!

Doch nein, ich habe den Wechsel nicht bereut. Es ist eine Herausforderung.

Sie sahen sich einer Menge grausamer und in der Hauptsache unverdienter Kritik ausgesetzt, als Sie den Amiga verließen. Das muss Sie verletzt haben. Bleibt da Verbitterung zurück?

Ich bin über niemanden verbittert. Ja, wir bekamen eine Menge Kritik, doch die basierte in der Regel auf den leidenschaftlichen Wunsch des Einzelnen, den Amiga erfolgreich zu sehen. Auch ich teilte diese Leidenschaft und wusste, woher das kam. Auf der anderen Seite bekamen wir auch sehr viel Lob und Dank für unsere Anstrengungen. Das war wirklich schön, denn das bedeutete, dass die Leute sich unseres Kampfes und unserer Anstrengungen bewusst waren.

Das Einzige, was mich wirklich ärgerte, war, wenn man uns kritisierte, weil wir den Amiga verließen und dann herauszufinden, dass die niemals eines unserer Produkte gekauft hatten. :O

Kürzlich haben Sie das komplette Spiel "Genetic Species" ins Aminet hochgeladen. War das tatsächlich ein Abschiedsgeschenk an die Amiga-User oder waren Sie einfach nur die Raubkopiererei leid?

Ein reines Abschiedsgeschenk an alle verbliebenen Amiga-User da draußen. Nicht nur Genetic Species, sondern alle unsere alten Amiga-Spiele werden Stück für Stück auf der Vulcan-Webseite veröffentlicht werden (zum kostenlosen Download).

Werden Genetic Species oder ähnlich gelagerte Spiele für PC erscheinen?

Vulcan plant keine PC-Version von Genetic Species, doch wenn es so wäre, so wäre diese vom eigentlichen Entwickler-Team (Marble Eyes). Ich weiß jedoch von einer Version für den Gameboy Advance, für die ein Konzept erarbeitet wird.

Aus früheren Interviews und Erklärungen geht hervor, dass Sie sich dem Amiga einmal sehr verpflichtet hatten... Haben

Sie....

(1) ....immer noch einen Amiga (wenn auch nur als Staubfänger? 😊)

Nein, alle unsere Amigas wurden entweder verkauft oder weggeworfen. Ich habe jedoch immer noch das externe Amiga-CD-Laufwerk, das ich für 120 £ gekauft hatte. Doch Sie werden es nicht glauben, gerade gestern hat es seinen Geist aufgegeben! Gespenstisch!

(2) ....immer noch Interesse an Amiga-Entwicklungen (sofern es welche gibt)?

Im ersten Jahr nach dem Wechsel hatte ich noch Interesse daran, doch den selben alten Pressemeldungen über das, was die Zukunft bringen könnte, wurde ich schnell überdrüssig. Ich sah niemals einen Beweis dafür, dass die Zukunft mehr als aufgelösten Glauben und sinkende Hoffnung bringen würde.

(3) ..... Anmerkungen bezüglich der Entwicklung des neuen AmigaOS oder des AmigaOne?

Nein.

Gegenwart / Zukunft

Nachdem ich kürzlich Ihr "Vulcan Portal" aus dem Netz gezogen habe, muss ich sagen, dass mir die Idee dahinter gefällt. Ein Form der interaktiven / digitalen Sprache, ausgerüstet mit einem FTP-Programm für Ihre Webseite. Wie kamen Sie auf diese Idee?

Die Idee hinter dem Vulcan Portal, puh, das ist schwierig zu erklären! Das hat sich irgendwie so entwickelt. Ursprünglich sollte das Vulcan Portal ein einfaches Download-Programm werden, das letztlich unsere neuen PC-Produkte auf den heimischen Computer herunterladen würde (episodenweise). Eine digitale Vertriebs-Applikation. Wir haben aber einfach nicht gewusst, wann wir mit der Entwicklung dieser Applikation aufhören sollten (bis heute nicht).

Es ist wichtig anzumerken, dass wir zu Beginn der Entwicklung des Vulcan Portals im Februar 2001 gerade zwei Jahre Entwicklungsarbeit an einigen ziemlich ausgefallenen 3D-Entwickler-Tools (genannt Mother3D) und den Runtime-Engines hinter uns gebracht hatten. Sie kennen diese Form von 3D, die Skin-fähige 3D-Charaktere in Echtzeit animieren kann.

Erste Tests des Vulcan Portals erlaubten dem Anwender, eine Testdatei herunterzuladen und ein Requester teilte mit: "Sie haben die Datei" oder "Etwas ging schief". Nicht inspirierend und sehr fade! Nachdem wir einige Tage auf unsere Monitore geglotzt hatten, dachten wir, es wäre irgendwie cool, diesen dummen Requester zu entfernen und durch einen 3D-Charakter in Echtzeit zu ersetzen. Einen, die sich bewegen, lächeln, zwinkern und sprechen kann und der Funktionalität des Vulcan Portals ein menschliches Gesicht geben würde.

Einige Monate später hatten wir unsere Mother3D-Technologie erfolgreich in dieses Programm integriert und die Ergebnisse waren ziemlich bemerkenswert. Nun standen 3D-Charaktere in Echtzeit im Vordergrund des Vulcan Portals, die synthetisch sprachen (in sechs Sprachen) und über alle Download-Operationen berichten, bei Problemen Ratschläge geben und über sich selbst informieren konnten. Müßig zu sagen, dass wir bald erkannten, dass das Vulcan Portal mehr sein könnte, als nur ein Download-Tool.

In seiner aktuellen Form (Version 210) erlaubt das Vulcan Portal seinem Anwender, das 3D-Aussehen mit anpassbaren Skins und Spracheinstellungen selbst zu bestimmen. Und Sie können sich selbst zum Vulcan Orbiter hochladen, wo Sie sich mit allen anderen Portal-Usern treffen und mittels 3dVoiceMail (wie E-Mail, jedoch wird der Text von einem '3D-Stellvertreter' völlig Lippen synchron auf dem Empfangscomputer gesprochen) miteinander kommunizieren können. Es können auch täglich 3dVoiceNews über die Vulcan-Entwicklungen und PC- und Consolen-Spiele-News (von Ferrago.co.uk) gesammelt werden, die von einem 3D-Nachrichtensprecher gesprochen werden. Oh, und natürlich können Sie Ihre Applikationen und Spiele herunterladen.

Alles in allem stellt es sich als Applikation zum Kommunikationsaufbau rund um Vulcan und unsere Produkte heraus. Wir nennen es 'das Tor zu allem, was Vulcan ist'. Es ist ein Werkzeug, mit dem Sie unsere Produkte laden und spielen können, das Ihnen aber auch eine ganze Gemeinschaft von anderen Spielern von Vulcan Spielen liefert und einen unterhaltsamen und bemerkenswerten Weg zur Kommunikation bietet. Es ist auch eine sich entwickelnde Applikation, die sich automatisch auf neue Versionen aktualisiert (etwa zwei Mal im Monat), wodurch sie mit neuen Diensten und Features erweitert werden kann. Zurzeit arbeiten wir an einem 3dVoicChat in Echtzeit.

Derzeit portieren Sie die ursprünglichen Valhalla-Spiele, um sie über das Portal auf PCs lauffähig zu machen. Planen Sie auch andere Vulcan-Spiele nach PC zu portieren (wie Timekeepers ... bitte, oh bitte ... meine Frau hält mir ein Nudelholz an den Kopf)? 😊

Auf Grund allgemeiner Nachfrage haben wir tatsächlich angefangen, unsere alten Valhalla-Sprach-Adventures nach PC

zu konvertieren. Wir haben diese die Valhalla Classics genannt und sie umfassen 12 Episoden. Jede Episode wird (Sie haben es erraten) über das Vulcan Portal Programm geladen (ca. 6 MB pro Episode). Beachtenswert ist aber, dass diese alle auch innerhalb dieses Programms gespielt werden.

Die PC-Versionen erfahren einige größere Verbesserungen an der Grafik (jetzt haben wir sehr viel mehr als 32 Farben zur Verfügung) und wir haben einige der Puzzles neu geschrieben und den Umfang an digitaler Sprache verdreifacht. Trotzdem haben wir versucht, den Geist der original Valhalla Amiga Spiele in den PC-Versionen dieses Kult-Sprach-Adventures zu erhalten.

Timekeepers? Ich muss laut lachen. Ja, wir planen auch Timekeepers nach PC zu konvertieren, wiederum zum Download und Spielen im Vulcan Portal. Aber nur wegen Leuten wie Ihrer Frau, die uns die ganze Zeit mit Nudelhölzern konfrontieren. 😊

Jede Episode von Valhalla Classics kann für die geringe Summe von 2,50 £ heruntergeladen werden, wodurch jedes Spiel 10,- £ kostet. Damit werden sich sicherlich nicht die Kosten für die Überarbeitung der Spiele decken können. Oder hoffen Sie, die Aufmerksamkeit der Ex-Amiga-User zu bekommen, die zum PC aufrüsten?

Die erste Episode von Valhalla Classics (The Crypt) ist kostenlos (so wie das Vulcan Portal). Die Episoden 2 bis 12 kosten jeweils 2,50 £ (ca. 3,60 \$). Der Hauptgrund für die Portierungen ist, die 'Identität' der Marke Valhalla zu erhalten, indem sie auf eine Mainstream-Plattform gebracht wird und zur gleichen Zeit eine Portal-Gemeinschaft aufzubauen, als Vorbereitung für unser Flaggschiff für den PC, Valhalla 3D The Curse Of Infinity, an dem wir seit drei Jahren arbeiten.

Die derzeitige Konvertierung der Valhalla Classics ist mehr ein Hobby, dem wir in unserer Freizeit nachgehen. Das Endresultat ist die Erhaltung dieses Kultspieles und günstig "erreichbarer" Spaß für jeden, den diese Sucht gepackt hat. Bezüglich der Kosten vergessen Sie nicht, dass der digitale Vertrieb die Kosten für die Herstellung von Verpackung, CDs und Anleitungen einspart und keine Beträge für Zwischenhändler (Vertrieb, Herausgeber, Einzelhändler) anfallen. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, dem Anwender Spiele zu einem wirklich günstigen Preis anzubieten und (als Entwickler) pro Stück immer noch die gleichen Einnahmen (wenn nicht mehr) zu erzielen, wie beim Herausgeben über die normalen Vertriebswege. Meiner Meinung nach gehört dem digitalen Vertrieb die Zukunft.

Ich erkenne, dass Vulcan nun mit dem Vulcan Portal und Ihrer Mother3D-Technologie und den anderen Tools als mehr betrachtet werden kann, als nur als Spiele-Entwickler. Betrachten Sie das als einen für Vulcan wichtigen Bereich?

Wir haben 1994 als Spiele-Entwickler angefangen und sind es in der Hauptsache noch immer. Doch wir haben uns auch auf andere Technologien eingelassen. Dieser Glaube ist sehr wichtig und wird der Schlüssel zu unserem erfolgreichen Wechsel vom Amiga zum PC sein.

Wir haben einige exzellente geistige Besitztümer (basierend auf unserer Geschichte), doch nach 3 Jahren der PC-Entwicklung verfügen wir auch über einige nette, aufregende Technologie-Güter. Dinge wie unsere digitale Vertriebstechnologie, Sprach-Technologie, 3dVoiceNews, Ebayer (zur Verwendung in Auktionen auf Ebay) und das Wichtigste, unsere Mother3D-Technologie, mit der wir anspruchsvolle Highend-Echtzeit-3D-Spiele herstellen und mit Modelling- und Animationstools vervollständigen können. Wir stehen tatsächlich erst am Anfang dessen, was die Zukunft für uns bereithält.

Ist es beabsichtigt, zukünftige Vulcan-Titel NUR über das Vulcan Portal zu verkaufen oder werden wir Vulcan-Titel wieder in den Regalen der Geschäfte sehen?

Gegenwärtig liegt unser Schwerpunkt auf dem digitalen Vertrieb über das Vulcan Portal. Wir glauben, dass viele weitere Entwickler und Herausgeber in den kommenden Monaten oder Jahren zu dieser Liefermethode wechseln werden. Auf Grund dessen, dass die Internetverbindungen der Anwender schneller und günstiger werden, und auch weil massive Preisnachlässe für Endprodukte erreichbar sind, bei vergleichbaren Einnahmen. Wir erkunden jedoch weiterhin Standardvertriebswege für unsere Produkte, wenn der richtige Vertriebspartner für uns in Sicht ist und es sich um etwas handelt, das nicht von unserer Hauptstrategie abweicht.

Die Webseite des Portals erklärt, dass das Portal ein sich entwickelndes System ist. Gibt es einen zeitlichen Rahmen für die Behebung des Konfliktes mit WinAmp oder die Verwendung von Echtfarben? Ich mag WinAmp wirklich. 😊

Sich entwickelnde Applikation. Ja, das Vulcan Portal aktualisiert sich (etwa 2 Mal im Monat) auf neue Versionen, die für neue Features und Verbesserungen sorgen.

Der WinAmp-Konflikt wurde bereits behoben. Es liegt in Wirklichkeit an einer Einstellung in WinAmp bezüglich der Form, wie DirectSound und Ihre Soundkarte verwendet werden sollen. Dadurch kann WinAmp Ihre Soundkarte dann mit dem Vulcan Portal teilen, sofern Sie auch Ihr Portal so konfiguriert haben, dass die Soundkarte über den Medien-Kooperationslevel gemeinsam verwendet wird.

Das Portal und Valhalla Classic Spiele unterstützen derzeit schon Echtfarben in 16, 24 und 32 Bit. Ich glaube, Sie



beziehen sich auf dieses aktuelle 3D-Element des Portals, das derzeit einen Z-Buffer auf Ihrer Grafikkarte voraussetzt.

Die meisten Grafikkarten unterstützen nur 16Bit-Z-Buffer, und weil die Farbtiefe Ihres Darstellungsmodus mit der Farbtiefe des Z-Buffers übereinstimmen muss, kann 3D auf den meisten Grafikkarten nur auf einer 16Bit-Anzeige aktiviert werden. Wir werden jedoch bald eine Version des Protals haben, die keinen Z-Buffer braucht, und daher das 3D-Element unter allen Farbtiefen verwenden können wird.

In der Regel verwende ich eine Bildschirmauflösung von 1280x1024. Daher ist das Portal auf meinem Desktop eher klein. Wird es möglich sein, das Portal zu "vergrößern" bzw. es auf seinem eigenen Bildschirm zu verwenden?

Gegenwärtig planen wird so etwas nicht. Das Portal wird jedoch jedesmal größer, wenn wir es durch neuere Features erweitern (Sie hätten die Größe sehen sollen, als es das erste Mal veröffentlicht wurde! 😊 ). Das Portal soll eine Desktop-Applikation sein, und weil die Leute noch immer Auflösungen von 800x600 und 1024x768 fahren, entschieden wir uns bei der Größe für einen Kompromiss. Seltsam ist, dass einige alte Amiga-User anmerkten, wie klein die Valhalla Classics auf ihren PCs zu sein scheinen, und dass sie immer verblüfft sind zu hören, dass die Grafiken von exakt der selben Größe sind, wie in den Amiga-Versionen der Spiele. Es ist nur so, der Amiga lief normalerweise mit 320x256, und daher erschien es riesig, verglichen mit den Grafikfähigkeiten von PC-Grafikkarten und -Monitoren.

Momentan entwickeln Sie Valhalla 3D (The Curse of Infinity). Viele Spiele-Firmen auf dem PC scheinen sich von den mauskontrollierten "Point & Click"-Adventures weg zu bewegen und auf komplizierte Tastatursteuerungen zu setzen (es scheint, als verbringe ich mehr Zeit damit, herauszufinden, welche Taste gedrückt werden muss, als damit, die Puzzles zu lösen). Was ist als Steuerung für Valhalla 3D geplant?

Valhalla 3D (noch in der Entwicklung) ist kein Point & Click Adventure, es ist ein fortschrittliches First-Person-3D-Adventure. Stellen Sie sich einfach einen bekannten 3D-FPS-Shooter vor und tauschen Sie die Waffen gegen Ihre Hände und Ihr Gehirn aus. Unser Klappentext liest sich wie folgt:

Bereiten Sie sich darauf vor, in eine Welt des unorthodoxen und logischen Denkens geworfen zu werden, durchzogen von Ungewissheit, Intrigen und stimmungsvoller Unterhaltung. Dieses First-Person-3D-Sprach-Adventure wird Ihre Vorstellungskraft mit realistischen Effekten und dem völligen Eintauchen in Orte fesseln, in der Sie an Grenzen stoßen werden. Kein Herumsuchen mehr nach dem Ausgang in zuvor kommenden Welten. Diese 3D-Technologie strebt nach innerer Unendlichkeit, erschafft eine Welt, aus der man schwer herauskommt und die man noch schwerer wieder vergisst.

... Aber ich stimme Ihnen bezüglich der Steuerung der aktuellen Spiele zu und wir haben darauf für Valhalla 3D eine Menge Denkarbeit geleistet. Wir haben uns etwas ausgedacht, auf das wir sehr stolz sind und Sie werden viele Objekte und Umgebungen selbst beeinflussen können und so eine verzwickte Interaktion und Manövrierung erreichen, alles mit Ihrer Maus und zwei Maustasten.

Eines unserer Ziele ist es, dass jeder sofort ins Spiel einsteigen und es spielen kann, ohne zuvor zu wissen, wie die Charaktere gesteuert werden oder wie ihre Umgebung beeinflusst wird. Es steht noch am Anfang, aber ich glaube, dass wir das nach vielen Monaten des Testens und Überdenkens der Eingabemethode geschafft haben.

Noch einmal danke, Paul. Unseren Dank für Ihre Zeit und die Unterstützung bei diesem Interview und die ganzen Informationen, die Sie für weitere Artikel im CRYPT-Magazin gegeben haben.

Es war mir eine Freude,  
Lebt lange und erfolgreich!

Paul Carrington (Direktor) Vulcan Software Limited.

Zusätzliche Information:

Vulcan Software Ltd.:

Vulcan Software Ltd., gegründet 1994, ist eine Software-Entwicklungs-Firma in privater Hand, spezialisiert auf fortschrittliche, digitale Vertriebstechnologie, 3D-Entwicklungs-Tools und 3D-Spiele für PC mit Sitz im Vereinigten Königreich und externen Entwicklungs-Firmen in Kanada und Portugal. Website-Link: [www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk)

Die Valhalla Classics:

Die Valhalla Classics sind PC-Umsetzungen von Vulcans Sprach-Adventures, die Mitte der 90er Jahre für den Amiga erschienen sind. Der Hauptcharakter (in seiner scrollenden, grafischen Welt) kommentiert mit seinem umfangreichen, digitalen Vokabular Ihre Aktionen. Eine logische und unorthodoxe Denkweise ist erforderlich, um die hinterhältigen Rätsel der zwölf Episoden zu lösen. Jede Episode wird im Vulcan Portal heruntergeladen (und gespielt). Website-Link: [www.valhalla-online.co.uk/classics/english/](http://www.valhalla-online.co.uk/classics/english/).

## Das Vulcan Portal

Das Vulcan Portal ist eine kostenlose, fortschrittliche, digitale Vertriebs-Applikation für den PC und gibt dem Anwender die Möglichkeit, Spiele und Programme aus dem Internet zu laden. Die Funktionalität umfasst (Echtzeit) 3D-Charaktere, die über dynamische, synthetische Sprache kommunizieren. Portal-User können ebenso ihre Präsenz in der Gemeinschaft festlegen, 3dVoiceMails senden und empfangen und täglich 3dVoiceNews zur Entwicklung sammeln.  
Website-Link: [www.vulcan-portal.co.uk](http://www.vulcan-portal.co.uk).

Vulcan Software Limited  
5 Devon Road,  
Copnor,  
Portsmouth,  
Hampshire  
PO3 5ET  
England U.K.

Telefon: +44 (023) 92670269  
E-Mail: [Paul@vulcan.co.uk](mailto:Paul@vulcan.co.uk)

Übersetzung: Martina Jacobs