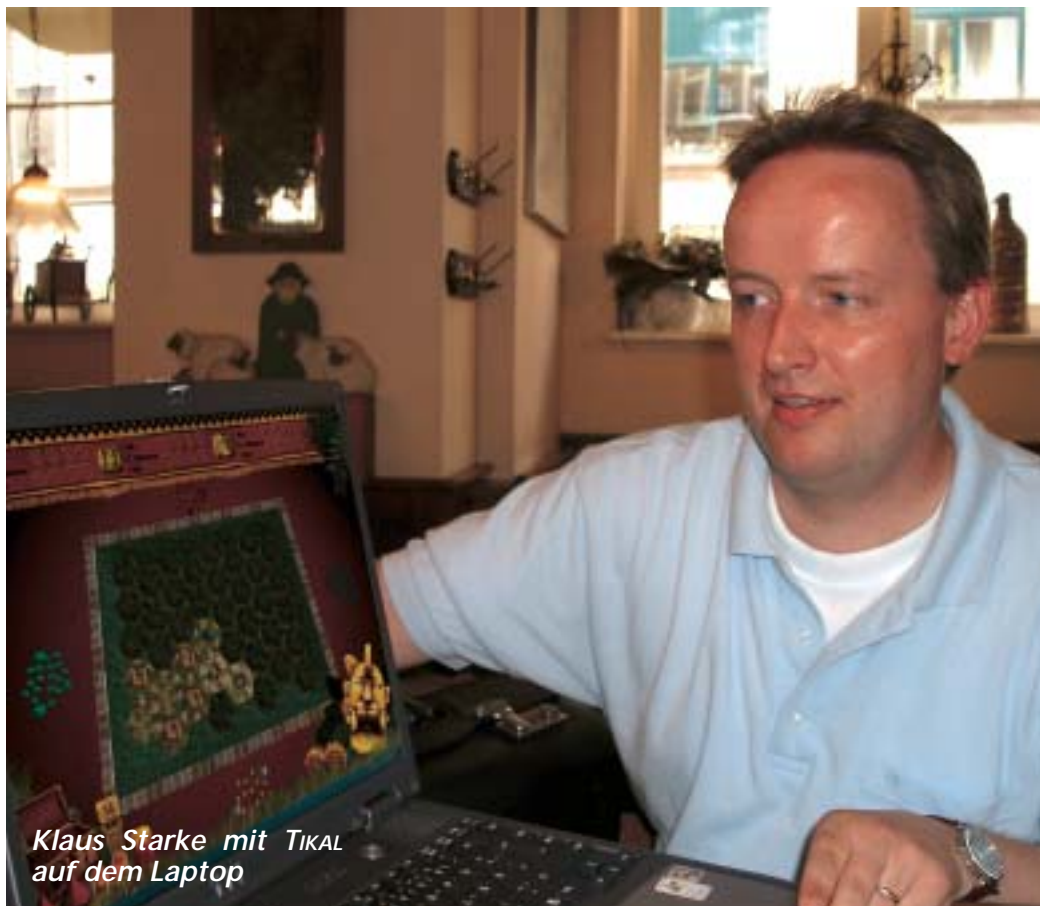




Dartmoor Softworks

# DER PC ALS SPIELPARTNER



Klaus Starke mit TIKAL auf dem Laptop

„Das Spiel ist von mir“, freut sich Klaus Starke und zeigt auf einen Stapel Kartons, auf denen „Oil Tycoon“ zu lesen ist. Wir stehen in der Hamburger Saturn-Filiale. OIL TYCOON war bereits 2001 erschienen, Klaus Starke war damals für die Konzeption verantwortlich.

Wir hatten uns getroffen, um über Starkes neuestes Projekt zu sprechen, Dartmoor Softworks. Die Firma hat ihren Sitz in Lemgo, einer alten Hansestadt, zwischen Teutoburger

Wald und Weserbergland gelegen. Als Spieler lebt man hier in der Diaspora. Dem begeisterten Brettspieler Starke fehlte es ständig an Mitspielern. Das brachte ihn auf die Idee, sich virtuelle Spielpartner zu schaffen und Brettspiele für den PC umzusetzen.

PC-Spiele sind für Klaus Starke kein Neuland. Begonnen hat der gelernte Versicherungskaufmann seine Karriere bei MicroProse. Während seines Aufenthalts in den USA arbeitete er mit keinem geringeren als Sid Meier zusammen an CIVI-

LIZATION. Wieder zurück in Europa folgten Stationen bei verschiedenen Softwarefirmen, von denen manche in-

## Preisdiskrepanzen

Das eingangs erwähnte OIL TYCOON wurde für nur 3 Euro verramscht, als wir uns trafen, im PC-Spielebereich ein durchaus üblicher Preisverfall. Andererseits lagen in derselben Saturn-Filiale die neuen Dartmoor-Spiele 3 Euro über dem empfohlenen Verkaufspreis. Merke: „Geiz ist geil!“ ist auch nur ein Werbeslogan.

zwischen von einem Insolvenzverwalter übernommen wurden.

## Lieber selbstständig als abhängig

„Irgendwann war ich es leid, von der finanziellen Fortune anderer abhängig zu sein“, sagt Starke. 2002 beschließt er, sich selbständig zu machen und gründet „Dartmoor Softworks“, benannt nach einer Landschaft in Edgar Wallace Krimis. Für den Anfang importiert Starke zwei Spiele aus Korea, DAWN OF EMPIRE, ein Echtzeit-Strategiespiel, und ELIXIR, ein Action-Rollenspiel um ein magiebegabtes Baby.

Sein Hauptanliegen sind jedoch PC-Umsetzungen von Brettspielen, deren Entwicklung er mit dem Gewinn finanziert. Dafür sucht er sich Spitzentitel aus, Spiele, die entweder beim „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet wurden oder beim „Deutschen Spiele Preis“ auf den vorderen Plätzen landeten. Für die Programmierung greift er auf bewährte Teams zurück. Die ersten Spiele werden in Berlin realisiert. Pro Titel sind etwa 30 Programmierer beschäftigt. Sechs bis acht Wochen dauert es, bis aus dem Konzept, das Klaus Starke persönlich absegnet, ein erstes lauffähiges Spiel geworden ist. Weitere zwei bis drei Monate gehen für das so genannte Feintuning ins Land, die



Eine Spielsituation kurz nach Beginn einer TIKAL-Partie; aus diesem Blickwinkel hat man den besten Überblick.



Dieselbe Situation in Nahaufnahme und mit animierten Expeditionsleitern; hinterm Wald türmen sich die Vorräte an Tempelplättchen.

Entwicklung der künstlichen Intelligenz (KI).

Dabei bediente sich Klaus Starke auch der Hilfe der spielbox. Über die spielbox-Website wurden Spieletester gesucht. „Rund 200 Interessenten haben sich bei uns gemeldet“, sagt Starke. Pro Titel werden etwa zehn Personen ausgewählt, die darauf achten, dass die Spielregeln

noch Geld gespart: „Brettspiele sind bereits fertig entwickelt, man muss sich nicht mehr um die Spielbalance kümmern.“

### TIKAL darf nicht Tikal heißen

Als erster Titel sollte TIKAL erscheinen, Ravensburgers „Spiel des Jahres“ 1999. Doch dann gab es unerwartete Schwierigkeiten. Eine Firma namens „Tikal“ hatte sich den Namen als Markenzeichen für Software schützen lassen. Die Werbung für das Spiel musste gestoppt, alle Druckvorlagen geändert werden. Schließlich fand man einen Kompromiss: Das Brettspiel heißt in PC-Form EXPEDITION NACH TIKAL. Für den Flyer, der den Spielen beiliegt, kam die Einigung allerdings zu spät, dort fehlt der Titel.

Zum Einstieg kam deshalb EUPHRAT & TIGRIS auf den Markt, EXPEDITION NACH TIKAL folgte kurze Zeit später. Beide Spiele wurden von bvm programmiert, einem Unternehmen, das für seine Produktionen zahlreiche Auszeichnungen gewinnen konnte. (Nebenbei: Auf der Website [www.bvm.de](http://www.bvm.de) finden sich ein paar kurzweilige

Online-Spiele). Ein anderes Team, Radon Labs, ebenfalls in Berlin beheimatet, entwickelte TORRES, das seit Ende August zu haben ist. Wenn dieses Heft erscheint, wird auch LÖWENHERZ auf dem Markt sein. Als letztes Spiel der ersten Serie folgt



eingehalten werden, und mithilfe, dem Programm vernünftige Spielzüge beizubringen. Wenn das Spiel dann endlich in den Läden steht, hat der Firmenchef nach eigenen Aussagen dafür rund 100.000 Euro ausgegeben. Und dabei hat er

