

# Interview mit Guido Henkel #1

Beigesteuert von Avantenor  
Sunday, 23. September 2007

## Interview mit Guido Henkel

DSA-Game: Einigen Spielern wird Dein Name sicherlich noch ein Begriff sein, aber könntest Du Dich für unsere jüngeren Leser bitte kurz vorstellen und einen kurze Zusammenfassung über Dein Schaffen geben?

Guido Henkel: Ich fing 1982 an Spiele zu programmieren, damals auf einem Commodore VC-20 mit 3.5 KB RAM. Nach ein paar Anläufen gelang es mir 1985 mit "Hellowoon" mein erstes Game durch Bertelsmanns Ariolasoft gepublished zu bekommen. Danach kamen noch ein paar weitere Text-Adventures, die ich mit meinem Schulfreund und Verbündeten Hans-Jürgen Brändle zusammen erstellte. Damals machten wir alles selbst, Design, Programmierung, Grafik und Animation, Musik, etc.

1989 beschlossen wir umzufirmieren und einen weiteren Schulfreund, Jochen Hamma, mit aufzunehmen – Attic Entertainment Software war geboren. Nachdem wir bei ein paar Titeln, die von diversen Publishern veröffentlicht wurden, ganz brutal abgeledert wurden, beschlossen wir 1991 unsere Games in Zukunft selbst zu publishen. Das war ein Riesenschritt weil wir von dem Moment an eben auch alle Sales, Marketing, Produktion, Replikation, Kundensupport, und Pressearbeit komplett selbst machen mussten. Das war hart und eine Menge Arbeit, aber auch eine Menge Spaß. Ich blicke immer wieder gerne darauf zurück, wie wir nächteweise in meiner Wohnung wie die Irren auf etwa 10 Amigas Disketten kopierten, um sie am nächsten Tag dann zu labeln und mit Handbuch etc. in einer Box zu verpacken und zu verschweißen.

Das war auch in etwa die Zeit als wir die Nordland Trilogie in Angriff nahmen und entwickelten. Nach dem dritten Teil der Nordland Trilogie habe ich Attic und Deutschland verlassen und habe mich in Südkalifornien niedergelassen. Hier habe ich für Interplay "Planescape: Torment" produziert und an einem leider unvollendeten MMO für Squaresoft gearbeitet. Im Jahre 2000 habe ich mich wieder selbständig gemacht und "G3 Studios" gegründet. Mit dieser Firma haben wir in den letzten Jahren eine Reihe Games für den Casual Markt gemacht und vor allem auch eine Reihe Handy Games die vor allem hier in den USA sehr erfolgreich waren.

DSA-Game: In den letzten Jahren warst Du für die Öffentlichkeit kaum noch anzutreffen. Ich weiß zufällig, daß Du zu Gast bei der GDC 2007 warst. Aber in wieweit bist Du noch im Spielesektor aktiv? Wußtest Du, daß die Berliner Radon Labs zur Zeit an einem neuen DSA-CRPG basteln?

GH: Obwohl ich die "traditionelle" Computer Games Branche um 2000 verlassen habe, habe ich eigentlich immer versucht am Ball zu bleiben. Ich bin auch auf einigen Shows und Konferenzen regelmäßig anzutreffen wie GDC, E3, DICE und so fort. Das ist alles aber eher low-key, da ich mit der Branche an sich nicht mehr viel zu tun habe – und nicht mehr viel zu tun haben möchte. Mir geht's oftmals mehr darum, Kontakt zu halten und zu sehen, was in der Branche abgeht, anstatt irgendetwas zu promoten.

In diesem Zusammenhang habe ich vor 2 Jahren dann auch mitbekommen dass Radon Labs ein neues DSA in der Mache haben. Die Jungs haben mich direkt auf einer Messe angehauen, um mir ein Demo zu zeigen, und seitdem sind wir lose in Kontakt.

Wie gesagt, bin ich vor allem im Bereich der mobilen Spiele aktiv und Handy Games sind eben schon ein ganz andere Welt, mit eigenen Konferenzen und Trade Shows, und auch das Business an sich ist komplett anders.

DSA-Game: Warum habt Ihr bei Attic damals die DSA-Lizenz geholt? Warum keine eigene Spielwelt kreieren, sondern auf ein Spielsystem setzen, das international kaum bekannt war?

GH: Hans-Jürgen war schon während der Schulzeit ein die-hard DSA-Rollenspieler und hatte konstant diverse Gruppen,

mit denen er spielte – und bei denen ich mich zum Teil beteiligte. Im Laufe der Jahre hatten wir oft mit dem Gedanken gespielt, uns die DSA-Lizenz zu besorgen, hatten aber immer die Befürchtung, dass sie für uns unerschwinglich sei. Eines Tages bekamen wir dann plötzlich aus heiterem Himmel einen Telefonanruf mit der Frage, ob wir interessiert wären, ein DSA-Computerspiel zu machen. Wir konnten unser Glück fast nicht glauben und waren sofort Feuer und Flamme.

Der Grund dafür ist eigentlich sehr einfach. Zum einen hat man mit einem Titel wie DSA eine Fangemeinde, die man sofort ansprechen kann. Das sichert die Entwicklung eines Games etwas ab, weil man mit ziemlicher Sicherheit weiß, dass ein Teil der Fans das Game blind kaufen wird.

Zum anderen sind Rollenspiele sehr komplex. Das Regelwerk muss richtig ausbalanciert werden, um sicherzustellen, dass der Spieler nicht benachteiligt wird, nur weil er einen Elfen gewählt hat anstatt eines Zwerges. Diese Balance kann nur mit sehr vielen und langen Tests hergestellt werden, die Zeit und Geld kosten. Wenn man nun auf ein existierendes Regelwerk wie DSA zurückgreifen kann, spart das eine Unmenge Arbeit und Kosten, weil’s eben seit Jahren erfolgreich im Einsatz war und ge-fine-tuned wurde. Für uns bedeutete das, dass wir uns auf das Game an sich konzentrieren konnten und nicht auf das Jonglieren der Zahlen – obwohl das dennoch extrem komplex wurde und sehr viel Zeit in Anspruch nahm, da DSA eben ein sehr heftiges Regelwerk hat und wir sicherstellen wollten, dass wir es so komplett wie möglich integrierten.

DSA-Game: Nicht zuletzt durch die Ankündigung von Drakensang und der segensreichen Erfindung von DOSBox erfährt die Nordlandtrilogie bei vielen ein Revival. Wir selbst haben auf unserer Seite DSA-Game.de eine komplette NLT verlost, mit durchaus beachtenswerter Beteiligung. Hättest du damals daran geglaubt, dass die Trilogie nach so vielen Jahren immer noch rege gespielt wird? Was für Emotionen ruft es in dir hervor?

GH: Das freut mich natürlich. Es zeigt mir auch, dass Bedarf für echte Rollenspiele nach wie vor existiert. Was wir heute sehen, sind ja keine Rollenspiele mehr, sondern eigentlich alles mehr oder minder verkappte Action-Adventures. Der hard-core Aspekt von Rollenspielen ist gesunken und ich denke, dass die Nordland Trilogie eines der letzten Games dieser Gattung war. Blizzards „Diablo“ gab dem Genre einfach einen Todesstoß.

Ich selbst spiele immer wieder mit dem Gedanken, die Trilogie wieder einmal zu spielen. Für mich ist es nun eben auch so lange her, dass ich selbst gar nicht mehr genau weiß, was in den Games alles abgeht, geschweige denn, wie der Lösungsweg aussieht. Für mich wäre es also ebenfalls eine Art Neuentdeckung und ich denke, dass ich das eventuell irgendwann einmal machen werde.

DSA-Game: Radon Labs unterliegen natürlich einem hohen Erwartungsdruck und die Fans werfen auf alles ein kritisches Auge, die Forenthreads quellen über mit Korrekturen, Ratschlägen und Forderungen. Wie eng war Euer Kontakt zur Fanbasis damals? Wurdet Ihr auch so kritisch beäugt wie Radon Labs heute? Wie gefällt Dir diese neue Mitsprache der Community?

GH: Ich muss ganz ehrlich sagen, dass ich froh bin, dass die Nordland-Trilogie vor der Blüte des Internets kam. Im Vergleich zu heutigen Communities, hatten wir so gut wie keinen Kontakt zur DSA Fanbasis – insbesondere nicht als wir „Die Schicksalsklinge“ entwickelten. Wir machten einfach das Game, das wir machen wollten. Das Game, das wir selbst, als DSA-Spieler und Fans, sehen und spielen wollten. Zu der Zeit gab es auch eine Reihe AD&D-Umsetzungen, die fast allesamt so schlampig waren, dass man Heulen wollte, und unser Ziel war es, die Fans nicht zu enttäuschen. Mit „Sternenschweif“ und „Riva“ änderte sich das ein wenig, weil über unsere Kundenhotline konstant Feedback kam und wir versuchten, das entsprechend einfließen zu lassen so gut wir es konnten.

Heute werden Games ja ganz anders entwickelt. Heute redet ja jeder mit. Galleonsfiguren in Games gibt es keine und die Corporations lassen das nicht zu. Ein Game wird heutzutage nicht mehr mit dem Herzen entwickelt, sondern am Reißbrett von einer Reihe Sales- und Marketing-Angestellter analysiert und dem Markt angepasst. Dann haben die anderen Executives, wie CEOs, Presidents, VPs und Directors auch noch ihre Meinung und das Team natürlich auch. Zu guter letzt hat dann jeder Computeruser mit Internetverbindung auch eine Meinung, die er meint sie müsse unbedingt in Betracht gezogen werden.

So hart das klingen mag, aber das ist das beste Rezept ein gutes Spielkonzept zu versauen. Ein gutes Spiel bedarf eines Fokus und einer Vision. Wie Kinofilme, wo der Regisseur entscheidet, was rein kommt und wie es aussehen wird,

so brauchen Computerspiele eine klare Vision um erfolgreich zu sein. Ich will damit nicht sagen, dass externen Ideen und Vorschläge schlecht sind, nur die vorherrschende Meinung, dass jeder Fanwunsch ernstgenommen werden muss, hinkt etwas der Wirklichkeit hinterher. Spieldesign muss Sinn machen im Gesamtkontext, und das heißt, dass manchmal Regeln gebrochen werden müssen um den Spielspass zu erhalten.

Insgesamt ist das ein Prozess in dem Ideen freigesetzt werden und davon die besten herausgesucht werden, die am besten für das entsprechende Spiel geeignet sind. Ein gutes Spiel wird massiert bis alles passt und Input von allen Seiten ist da durchaus wünschenswert. Nur die Illusion, dass jederman plötzlich richtig &bdquo;mitwirken&ldquo; kann oder sollte, denke ich, ist falsch.

Hier in den USA haben wir eine Redewendung die sagt &bdquo;Everyone&rsquo;s a critic&ldquo; was letztlich bedeutet, dass jederman eine Meinung hat. Das allerdings bedeutet noch lange nicht, dass die Meinung qualifiziert ist.

-----  
Weiter auf Seite #1 - #2 - #3 - #4 - #5