

Großes Interview mit Stefan Blanck und Sebastian Tharau - Teil 1

Beigesteuert von GTStar
Donnerstag, 18. Februar 2010

Im Rahmen der Veröffentlichung des neuen, zweiteiligen DSA-Browsergames Saat des Zorns - welches die Story vom PC-Game Drakensang "Am Fluss der Zeit ergnzt" - haben wir mit Sebastian Tharau - einem der drei Autoren - und Stefan Blanck vom Herausgeber Chromatrix ein ausfhrliches und spannendes Interview gefhrt.

Da das Interview an einem Stck wohl jeden Rahmen sprengen wrde, werden wir es euch an den nchsten drei Tagen in drei Teilen prsentieren: Erfahrt im ersten Teil, wie Sebastian und Stefan zu DSA gekommen sind und was es mit Saat des Zorns auf sich hat. Im zweiten Teil wird es dann um die Browsergames allgemein und noch detaillierter um Saat des Zorns "und die Schwierigkeiten, die das Schreiben angeht" - gehen. Der dritte und letzte Teil wird sich dagegen mit der Autorensuche beschftigen, damit wie Chromatrix mit Fanwnschen umgeht und abschlieend wird noch ein bisschen aus dem Nchtksten geplaudert. Das sollte sich niemand entgehen lassen, der z.B. wissen mchte, wo der Zusammenhang zwischen Radon Labs und Myranor besteht.

dsa-game.de: Hallo Sebastian, hello Stefan, vielen Dank, dass Ihr euch die Zeit fr das Interview genommen habt. Stellt Euch unseren Lesern bitte doch erst einmal kurz vor und erzhlt wie Ihr zu DSA gekommen seid.

Zum Lesen des ersten Teils des Interviews, klickt auf "Weiter..."

dsa-game.de: Hallo Sebastian, hello Stefan, vielen Dank, dass Ihr euch die Zeit fr das Interview genommen habt. Stellt Euch unseren Lesern bitte doch erst einmal kurz vor und erzhlt wie Ihr zu DSA gekommen seid.

Stefan Blanck: Ich heie Stefan Blanck, bin Geschftsfhrer der Chromatrix GmbH, verheiratet, habe drei Kinder und marschiere schon weit in den 40ern entlang. In der Gamesbranche bin ich seit ber 14 Jahren hauptberuflich ttig. Wenn man ganz weit zurck geht, dann knnte man in das Jahr 1977 springen, in dem ich mein erstes Computerspiel programmiert habe, damals noch auf einem Texas Instruments-Taschenrechner. Und spter dann - in den 80er Jahren - habe ich semiprofessionell mit Atari ST und Amiga neben meinem Maschinenbau-Studium Computerspiele entwickelt "nicht zuletzt, um dies zu finanzieren. Natrlich hatte ich auch Spa an der Computerspiele-Entwicklung und damals - 1985 - auch mein erstes Computerspiele-Studio gegrndet.

Mein Erstkontakt mit dem Schwarzen Auge war 1988. Eigentlich relativ spt, wenn man bedenkt, dass Das Schwarze Auge schon seit 1984 am Markt ist. Ich hatte davon wenig mitbekommen. Wir hatten damals sehr viele Computerspiele, auch Computer-Rollenspiele - wenn man sie als solche bezeichnen darf - gespielt. Mein All-Time-Favorite ist immer noch Dungeon Master und da saen wir damals oft zu acht oder neun auf einer 12 m-Bude und haben Dungeon Master gezoct.

Aus meinem Freundeskreis war einer ein Vierteljahr in den USA, hat dort ein Praktikum gemacht und dabei Dungeons & Dragons kennengelernt. Als er zurck kam, meinte er zu mir: "Hr mal, da gibt's ein Spiel "so und so", das wr doch was fr uns", und dann bin ich sofort mal in unserer Stadt in einen Spiel Laden gegangen. Allerdings bin ich dort auf Das Schwarze Auge gestoen, nicht auf Dungeons & Dragons, und hab gleich die Basisbox und ein paar Abenteuer gekauft. Am darauffolgenden Wochenende legten wir los. Mann, waren wir hin und weg. Unsere Spielrunde gibt es jetzt nach 21 Jahren noch immer. Leider spielen wir nur noch zwei- bis dreimal im Jahr, weil uns einfach wegen Familie und Beruf die Zeit gar nicht mehr reicht. Getrennte Wohnorte tun ihr briges. Aber teilweise spielen schon die Kinder einiger von uns mit.

Da mein Background 1988 die Programmierung von Computerspielen war, hatte ich schon nach den ersten 2 Wochen begonnen, meinen ersten Kampfsimulator zu programmieren, um damit dann als Meister besser vorbereitet zu sein und die Gegner in einem Abenteuer besser auf die Kampfstrke meiner Mitspieler abzustimmen. Aus diesem ersten Kampfsimulator gingen dann - ber zwei weitere unverffentliche Versionen hinweg - in der vierten Version die DSA-Tools bei Fantasy Productions auch offiziell an den Start. Dieses Tool fr den Meister beinhaltete eine Spielhilfe zur kompletten Verwaltung von Helden, Erschaffung von Helden, Generierung von Gegnern und zur Kampfsimulation. Ich hatte auch vier Wochen nach meinem Erstkontakt mit dem Schwarzen Auge bereits mein erstes, etwa 20-seitiges Abenteuer geschrieben und habe das gleich mal an den Verlag geschickt. So etwa vier bis fnf Wochen spter bekam ich dann von Schmidt Spiele + Freizeit und der dortigen Redaktion ein Schreiben zurck, in dem mir mitgeteilt wurde, dass mein Abenteuerentwurf an den Chefredakteur Uli Kiesow gesandt wurde. Gleichzeitig erhielt ich beiliegend zwei ganz frhe Ausgaben des Aventurischen Boten. Da hat es bei mir Klick gemacht, denn ich begriff, dass DSA nicht nur irgendein Produkt ist, das in den Regalen steht und das man zuhause einfach so konsumiert, sondern dass da eine ganz lebendige Welt von vielen Spielern dahinter steckt.

Damals gab es ja noch kein Internet und der Kontakt mit anderen Spielern konnte nicht so einfach hergestellt werden. Man musste auch noch nichts von Conventions und diesen ganzen Dingen. Man musste sich erst mal sich darber klar

werden, dass es sowas überhaupt gibt und dass ein riesiger Pool an Spielern besteht. Das hat natürlich eine riesige Faszination auf mich ausgeübt und dann war ich erst recht Feuer und Flamme. Aus heutiger Sicht, in der Kommunikation und Vernetztheit eine ganz natürliche Gegebenheit darstellt, mag das verwunderlich klingen. Damals kannte man das nicht.

dsa-game.de: War das genannte Abenteuer Der Dschungel von Kun-Kau-Peh?

Stefan: Ja genau. Das lag lange Zeit bei Uli in der Schublade und wurde tatsächlich erst Jahre später - 1992 - veröffentlicht.

dsa-game.de: Hast du einen Lieblingscharakter?

Stefan: Also eigentlich bin ich ja vorzugsweise der Meister und verkörpere die NSCs bei uns. Wenn ich jetzt einen Archetypen herausgreifen sollte oder Figuren, die mir besonders am Herzen liegen, dann sind es eher robustere Typen, wie Thorwaler. Mir liegt die brachiale Spielweise eher als die feingliedrige Magie, aber auch außergewöhnliche Charaktere zu spielen macht immer Spaß.

Ich spiele auch gerne mit einem Streuner. Der Name meines Streuners hat auch Eingang in das erste Drakensang gefunden: als kleiner Junge, nämlich der kleine Phenar, der Sohn von Traldar von den Silberfällen, dem man in Drakensang beistand.

dsa-game.de: Und nun zu Dir Sebastian. Stell Dich bitte ebenfalls kurz vor und erzähl uns, wie Du zu DSA gekommen bist.

Sebastian Thureau: Ursprünglich komm ich aus Berlin, inzwischen lebe ich in Hamburg und meine DSA-Karriere lief parallel zur Schulkarriere und zur Computerkarriere. Mit dem Wechsel auf das Gymnasium fing das DSA-Spielen an und das war auch die Zeit, wo der erste Computer bei mir zuhause stand. Ende der 90er habe ich mein Studium angefangen - Physik und Informatik auf Lehramt - und ich arbeite inzwischen auch als Lehrer.

2001 war der Zeitpunkt zu dem ich angefangen habe zu schreiben. Weil ich zu diesem Zeitpunkt keine Gruppe hatte, hatte ich dann einfach ein Solo-Abenteuer geschrieben und das habe ich - ähnlich wie Stefan - einfach mal eingeschickt. Wobei das bei mir schon das E-Mail-Zeitalter war. Ich hab also nicht vier, fünf Wochen gebraucht um eine Antwort zu kriegen, sondern ich glaube es waren 24 oder 25 Minuten. Das Abenteuer wurde dann geprüft und nach vier Wochen wurde mir gesagt, dass es soweit ganz ok ist und dass man sich irgendwann mal bei mir melden würde. Das hat man dann ein Jahr lang nicht getan, bis ich im alten FanPro-Forum gesehen habe, dass zwei Abenteuer im nächsten Monat erscheinen sollten und eins davon hieß Im Rücken des Königs. Ich dachte - das kenne ich doch, das ist ja mein Abenteuer - und einen Monat später war ich dann offizieller DSA-Autor. Ich musste also keine Jahre warten, wie Stefan. Von da an lief es dann kontinuierlich weiter.

dsa-game.de: Was hast du denn bis jetzt alles für DSA gemacht?

Sebastian: Viel! Nach Im Rücken des Königs kam ja erst mal das Aus für die Solo-Print-Abenteuer. Dann habe ich erst mal beim Wettbewerb Gänsekiel & Tastenschlag mitgemacht und dort sind dann ganz viele Leute für Angroschs Kinder angeworben worden. Als wir das fertig hatten, gab's dann noch Kar Domadrosch und parallel hatte ich noch ein Abenteuer für den Wettbewerb Der Goldene Becher geschrieben. Zwei Tage, bevor ich das abschicken wollte, kam aber die Anfrage, ob ich mit Mark Wachholz einen Workshop auf der H-Spielt machen möchte, zum Thema "Gute Abenteuer schreiben". Also machte ich mit Mark den Workshop, aber konnte natürlich das Abenteuer nicht einreichen - es wäre ja furchtbar gewesen den 24. Platz zu machen und den Leuten vorher zu erklären, wie man ein gutes Abenteuer schreibt. Das Abenteuer landete dann irgendwann bei Chris Gosse und der hatte damals die Spielhilfe für die Echsenämpfe betreut und brauchte nun Abenteuer - und so ist mein Abenteuer Echsenjäger also auch erschienen. Dann habe ich Esche & Kork geschrieben, Strandgut betreut und etwas für Märchenwälder, Zauberkreise geschrieben - parallel auch immer wieder für verschiedene Spielhilfen: bei Am Großen Fluss war ich redaktionell für die Personen und Mysterien verantwortlich und dann gab's noch die Elfen-Spielhilfe. Irgendwann kam dann die Anfrage von Ulisses - nach dem Verlagswechsel -, dass man wieder Solo-Abenteuer veröffentlichen will und ob ich eins schreiben möchte. Die einzigen Vorgaben damals waren: ein Closed-Room-Abenteuer, mit Karten und vielleicht Zeitmanagement - so ist dann Die Schwarze Eiche entstanden.

Danach hatte ich irgendwann mit Stefan gesprochen, nachdem wir vorher schon mal lose wegen einer anderen Sache telefoniert hatten und dabei kam die Idee auf, bei der Überarbeitung der Browsergames ein bisschen mitzuarbeiten. Aus ein bisschen mitarbeiten wurde dann im Laufe des letzten Jahres ziemlich viel mitarbeiten. Inzwischen hatte ich Finger bei einem halben Dutzend Browsergames mit drin - als letztes bei Saat des Zorns. Da haben wir ja quasi komplett von vorne angefangen.

dsa-game.de: Kannst du uns mehr zu Saat des Zorns erzählen?

Sebastian: Das ist etwas problematisch, ohne gleich zu viel zu erzählen. Wir hatten gleich das erste Problem, dass das Abenteuer in der Gegenwart beginnt, allerdings Am Fluss der Zeit 23 Jahre in der Vergangenheit spielt und wir das natürlich auch für das Browsergame umsetzen wollten. D.h. dass wir mit diesem Zeitproblem sehr kreativ umgehen

mussten. Es wird daher im weitesten Sinne darum gehen, dass der Held Ereignisse in der Gegenwart erlebt, die so für ihn erst mal nicht lösbar sind und er der Lösung dann auf mysteriöse Art und Weise in der Vergangenheit näher kommen kann.

Stefan: Als wir Verschöpfung in Ferdok im Sommer 2008 unmittelbar vor Drakensang herausbrachten, hatten wir die Story und die Handlungen des Spielers mit seinem Helden und den NSCs dort relativ eng verknüpft. Am Ende der beiden Teile - Verschöpfung in Ferdok und Todespfad - konnten wir daher im Grunde den Helden nicht als wahren Helden dastehen lassen, weil die Probleme - also die Verschöpfung, der er in Ferdok auf die Spur gekommen war - den PC-Spielern von Drakensang zur Lösung vorbehalten war. Will heißen: wir konnten einige Dinge zwar aufklären, konnten aber die Antagonisten nicht zur Strecke bringen, weil dies dem (bzw. den) Helden in Drakensang vorbehalten war. Damit konfrontiert und mit der Tatsache, dass wir den Helden in einem neuerlichen Browser-Abenteuer zu Drakensang - Am Fluss der Zeit eben tatsächlich auch als Held dastehen lassen wollten sowie der Problematik, dass Drakensang - Am Fluss der Zeit 23 Jahre vor dem jetzigen Abenteuer spielt, ergaben sich dann mehrere Herausforderungen. Und die haben wir, wie Sebastian schon sagt, kreativ gelöst. Insbesondere dahingehend, dass der Held am Ende jetzt auch ein Held sein darf und die Probleme, die ihm am Anfang fast unlösbar erscheinen, dann vollends lösen kann. Es ist allerdings kein Gameplayelement im Sinne von Zeitmanipulation wie in Prince of Persia - The Sands of Time, sondern ein Storyelement, wie wir mit der Zeit umgehen.

Den zweiten Teil des Interviews findet ihr hier, den dritten hier!

Übrigens:

Die beiden Teile von Saat des Zorns sind bereits erschienen und können unter www.dsa-games.de gespielt werden. Drakensang - Am Fluss der Zeit erscheint am morgigen Freitag - als normale und als Collector's Edition im Handel.