

## Großes Interview mit Stefan Blanck und Sebastian Thureau - Teil 2

Beigesteuert von GTStar  
Freitag, 19. 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 ergänzt" - haben wir mit Sebastian Thureau - einem der drei Autoren - und Stefan Blanck vom Herausgeber Chromatrix ein ausführliches und spannendes Interview geführt.

Den ersten Teil, in dem es vor allem darum geht, wie Sebastian und Stefan zu DSA gekommen sind und was es mit Saat des Zorns auf sich hat findet sich hier.

Im heutigen zweiten Teil geht es um die Browsergames allgemein und noch detaillierter um Saat des Zorns "und die Schwierigkeiten, die das Schreiben angeht.

Der dritte und letzte Teil wird sich dagegen mit der Autorensuche beschäftigen, damit wie Chromatrix mit Fans umgeht und abschließend wird noch ein bisschen aus dem Nähkästchen geplaudert. Das sollte sich niemand entgehen lassen, der z.B. wissen möchte, wo der Zusammenhang zwischen Radon Labs und Myranor besteht.

dsa-game.de: Wir haben jetzt schon ein wenig über das neuste DSA-Browsergame Saat des Zorns gesprochen. Aber was genau kann man sich unter den Browsergames vorstellen? Wie funktionieren sie, wie meldet man sich dafür an und was kostet es?

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

dsa-game.de: Wir haben jetzt schon ein wenig über das neuste DSA-Browsergame Saat des Zorns gesprochen. Aber was genau kann man sich unter den Browsergames vorstellen? Wie funktionieren sie, wie meldet man sich dafür an und was kostet es?

Stefan: Die DSA-Browsergames sind in ihrem Kern Soloabenteuer, die man früher in Printform so spielte, dass man abschnittsweise einen Text las, sich dann entscheiden musste, wie man weiter spielt und dann zu einem neuen Abschnitt sprang, um von dort weiterzuspielen, also weiter zu lesen. Auf diese Weise bewegte man sich in einem Soloabenteuer, das abwechslungsreich ist, nicht immer gleich und auf keinen Fall völlig linear wie ein Roman verläuft. Dieses grundsätzliche Konzept haben wir auch bei den DSA-Browsergames umgesetzt, aber in wesentlich dynamischerer Weise.

Wir haben viel mehr Spielelemente darin und können die Story aufgrund des technischen Hintergrundes und der Möglichkeit, viele computerisierte Abläufe für den Spieler zu verwalten - was ihm bei einem Printabenteuer überhaupt keinen Spaß machen würde - bei den Browsergames in sehr spielerischer Weise wahrnehmen und deshalb die Dynamik viel besser ausbauen. Sebastian kann da sicherlich noch etwas dazu sagen, was Die Schwarze Eiche beispielsweise betrifft.

Bei den Browsergames meldet man sich an - das ist technisch notwendig - und erschafft sich einen Helden. Man kann später noch beliebig viele weitere Helden erschaffen und dann mit diesen die Abenteuer in beliebiger Reihenfolge durchspielen. Dabei sammelt man Abenteuerpunkte, die man nach dem DSA 4.1-System zur Steigerung der Helden einsetzt. Man kann seine Talente verbessern, seine Kampffertigkeiten und seine Eigenschaften. Natürlich erhält man in den Abenteuern auch Belohnungen "z. B. in Form von Geld. Dieses Geld kann man dann für bessere Rüstungen, für Waffen, für die Reparatur und dergleichen ausgeben. Im Übrigen bieten die DSA-Browsergames noch die Möglichkeit, mit anderen Spielern in Zweikämpfe zu treten und sich mit den eigenen Helden zu messen - entweder online oder offline.

Das Ganze ist grundsätzlich erst mal kostenlos, dazu gibt es einige Abenteuer wie Verschwörung in Ferdok, das Kaiserturnier und jetzt Saat des Zorns - Teil 1. Auch die Zweikämpfe gegen andere Spieler sind kostenlos. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe von Abenteuern, die dann mit Phex-Sternen erworben werden. Phex-Sterne sind unsere interne, virtuelle Währung. Diese kauft man mit Euros, wozu wir vier preislich gestaffelte Pakete anbieten. Mit diesen Phex-Sternen kann man dann nach Belieben umgehen und damit auch - neben Abenteuern - Dukaten erwerben und mit diesen im Spiel einkaufen gehen.

Außerdem gibt es noch die Tavernenspiele, die ein Exzerpt von kleinen Kartenspielen oder Würfelspielen, Armbrücken und dem spannenden Garadan, die auch bereits in diversen Abenteuern vorkommen. Diese haben wir gesammelt und in den Tavernenspielen vereint, in denen sich auch jeder kostenlos versuchen kann.

Wir haben zudem immer mal wieder Händler, die spezielle Waffen oder Rüstungen anbieten. Es gibt permanent einen Waffenhändler, bei dem es eine DSA-typische "Standardausrüstung" zu kaufen gibt und die Dracheneiakademie aus Khunchom, die Zauberglyphen verkauft, mit denen man Waffen, Schilde und Parierwaffen auf magische Weise verbessern kann.

Das Gesamtangebot der Browsergames bauen wird ständig aus. Aktuell ist seit letzter Woche z. B. unser Chat online. Mit diesem neuen Feature können sich die Spieler parallel zu den Zweikämpfen oder zu den Abenteuern unterhalten und neben öffentlichen auch private Chatrooms für sich eröffnen - das passiert übrigens auch automatisch in dem Falle, wenn zwei Helden in einen Zweikampf treten und beide Spieler online sind. Wenn sie offline sein sollten, können sie sich persönliche Nachrichten zuschicken.

dsa-game.de: Sebastian, Stefan hat eben die die Problematik mit der Schwarzen Eiche angesprochen: Was war damals möglich, was nicht und inwiefern lässt sich das bei den Browsergames besser umsetzen?

Sebastian: Prinzipiell - rein technisch gesehen - haben wir ja auch bei den Printabenteuern ein richtig gutes, rechenfähiges System: nämlich den Spieler. Ein Teil ist bei den Printabenteuern wesentlich leichter zu bewerkstelligen, z.B. eine Probe. Dafür gebe ich das Talent und den Wert an, auf welche gewürfelt werden soll und wenn es geklappt hat geht es hier lang und wenn nicht, dann woanders. Das erfordert natürlich bei den Browsergames eine gewisse Programmierung, das muss ja der Rechner im Hintergrund erledigen.

Die Schwarze Eiche wollte ich konkret so bauen, dass verschiedene Dinge einen Einfluss haben, je nachdem was der Held gemacht hat. Es gab ja früher Die Schwarze Sichel, wo man in einigen Abschnitten Kreuze setzen konnte, wenn man schon mal dort war. Das ganze kann man natürlich auch ohne Kreuze bei den Abschnitten machen, indem man einen Buchstaben vor den Abschnitt schreibt und sagt, wenn man irgendwo irgendwo ausgeschaltet hat, dann muss man am Ende des Buchs das Feld C ankreuzen. Später wird dann abgefragt, ob das Feld C angekreuzt ist und in diesem Fall taucht dann die Person an der Stelle nicht mehr auf. D.h. man kann so eine Art Status festhalten. Das macht keinen Spaß, wenn der Spieler von AA bis ZZ permanent irgendwo Kreuzchen macht. Wenn ich ein Printabenteurer habe, dann muss man also eine gute Balance finden zwischen den Einflussmöglichkeiten und der Les- und Spielbarkeit. Bei den Browsergames ist es so, dass wir - weil der Computer im Hintergrund alles macht - sehr viel freier sind. Ich glaube Stefan hatte mal ausgerechnet, wir haben bei Saat des Zorns über 200 Variablen, die allesamt Statuswerte prüfen, abfragen und das ist natürlich eine enorme Erleichterung. Insofern hat man dabei Möglichkeiten, die Printabenteurer an der Stelle so nicht bieten. Würde ich den zweiten Teil von Saat des Zorns als Printabenteurer drucken wollen, dann würde es dem Spieler mitunter passieren, dass er zu einem bestimmten Ort geht und erst mal über 3 oder 4 verschiedene Varianten abgefragt werden müsste, wo er gerade im Abenteuer steht. Es liest sich wenig prickelnd, wenn man da liest, dass man zu einem Baum herüber geht und dann technische Abfrage kommen, ob man ein H und/oder ein G angekreuzt hat und dann noch mit dem W6 würfeln muss, ob das Ergebnis gerade oder ungerade ist.

Das kann ein Browsergame alles im Hintergrund abfragen und abrufen und ist dementsprechend an vielen Stellen sehr flexibel. Aber das, was wir so vorher schon bei vielen Abenteuern genutzt haben, wird z.B. bei Saat des Zorns meiner Meinung nach auf die Spitze getrieben. Wir müssten von der Komplexität her selbst Feuer und Asche getoppt haben.

Stefan: Wenn ich mir die redaktionelle Bearbeitungszeit anschau, dann würde ich sagen JA. Es ist auf jeden Fall extrem komplex und man hat bei Saat des Zorns - insbesondere beim zweiten Teil - wirklich das Gefühl, sich völlig frei in einer Stadt, bzw. deren Umgebung bewegen zu können. Die zahlreichen Freiheitsgrade und Möglichkeiten vermitteln den Eindruck, nah an ein Rollenspiel heranzukommen, wie man es gerne hätte - ohne linear an irgendeinem Faden des vom Meister oder vom Autor aufgespannten Fadens entlanggeführt zu werden.

dsa-game.de: Es ist also beinahe schon ein Open-World-Game?

Sebastian: Also zumindest das DSA-Browsergame, das dem am nächsten kommt bisher. Das System bei Himmelsbrand erinnerte mich noch eher an ein Adventure wie Monkey Island, wo man eine bestimmte Art von Locations hat, dazwischen hin und her laufen kann und bestimmte Sachen erlebt - jetzt geht's noch deutlicher Richtung Open World.

Stefan: Wer unsere Browsergames kennt, der kennt wahrscheinlich dann auch Unter Piraten und Daspota, das berühmte Piratennest. Pen&Paper-DSA-Spielern ist das Abenteuer auch als "Liebliche Prinzessin Yasmina" bekannt. Dort hatten wir auch schon relativ freie Handlungsmöglichkeiten. Man konnte vom Haus des Kapitäns zum Händler, zum Tölpel, zu den Bordellen, zu Kneipen und wo auch immer hingehen und hatte eine gewisse Zeit dafür zur Verfügung. Auf der anderen Seite gab es Feuer und Asche, wo man auf sehr begrenztem Raum sehr viele kleine Questen erledigen muss, was sehr schnell komplex wird. Wenn man diese beiden Abenteuer zusammen nimmt, dann haben wir etwa das, was wir dem Spieler bei Saat des Zorns im zweiten Teil anbieten.

dsa-game.de: Nachdem wir jetzt thematisiert haben, wo das Browsergame seine Vorteile gegenüber den Print-Soloabenteuern hat, würde uns interessieren, wo die wirklichen Herausforderungen bei der Entwicklung eines Browsergames liegen? Was ist das schwierigste daran?

Sebastian: Es kommt ein bisschen drauf an. Beim Überarbeiten alter Abenteuer war es eine Sache eine Anknüpfung an etwas zu finden, das bereits existiert, ohne das Abenteuer dabei komplett zu beschädigen. Man kann auch zu Tode erweitern, besonders bei Nedime "Die Tochter des Kalifen". Das Abenteuer ist seit 25 Jahren in der Spielerschaft bekannt und existent und man kann dort nicht einfach hingehen hier noch einen Drachen reinschreiben, dort 6 Orks durch das Bild rennen und am Ende einen großen Stein auf den Hof fallen lassen. Es muss auch zum Flair und zum Schreibstil

passen und sollte das Abenteuer so erweitern, dass man das Gefühl hat, dass die Geschichte vollständiger erzählt wird und es sich gut einfügt. Das war dabei eine große Herausforderung.

Gerade, wenn man zum ersten Mal schreibt ist es eine technische Herausforderung mit dem Editor umzugehen. D.h. zu lernen, wie man seine Gedanken in eine digitale Form bringt, die dann auch nutzbar ist. Wenn man sich erst einmal reingetüftelt hat, dann tritt das natürlich immer weiter in den Hintergrund. Womit ich relativ wenige Probleme habe ist das Plotten das Finden von Storys, was sich bisher immer schnell ergeben hat. Ich hatte bisher noch kein Abenteuer wo ich überlegen musste, was ich da jetzt bloß draus machen soll.

Bei Saat des Zorns war die größte Schwierigkeit, dass wir drei Autoren waren. Wir hatten mit Stefan ein langes Brainstorming und es ist schwierig, wenn man sich überlegt, dass Am Fluss der Zeit als Computerspiel zwar existiert, für uns in der Form aber vorerst nicht bekannt war. Wir sind zu einem relativ späten Entwicklungszeitpunkt vom Computerspiel mit der Browsergame-Entwicklung eingestiegen und hatten natürlich viele Informationen. Wir mussten das aber zunächst für uns sortieren und gucken, welchen Teil wir uns herauspicken wollen, um daran anzuknüpfen: welche Idee haben wir für ein eigenständiges Abenteuer, welche Entwicklungsschritte seit Ferdok wollen wir machen und welche Konzepte wollen wir umsetzen? Dann mussten wir das ganze so zusammenschweißen, dass alle gut damit arbeiten konnten. Es macht ja keinen Sinn, wenn einer der drei Autoren eine super Story hat, die den anderen beiden Autoren überhaupt nicht gefällt.

Als sich dann herauskristallisierte, welche Teile sich anbieten und wer was machen könnte, wurde es wieder einfach. Als klar war, dass ich den Stadt-Teil schreibe, war mir von vornherein klar, welche Struktur er haben wird, wie ich das aufziehen würde und es hat sich dann auch relativ fix geschrieben. Von dem Punkt an war es dann kein Problem mehr.

dsa-game.de: Ist es für dich einfacher, wenn man ein Abenteuer zu Mehreren schreibt oder wenn einer alles alleine machen muss?

Sebastian: Das kommt darauf an. Wenn ich z.B. bei Die Schwarze Eiche 2 weiß, wie die Story weitergeht, dann schreibe ich sie. Je mehr Leute daran beteiligt sind, desto mehr muss man nach Kompromissen suchen. Manchmal hat man Phasen, in denen es viel Kraft kostet, alles abzusprechen und wir haben die ersten sechs Wochen kein einziges Wort geschrieben, sondern immer wieder diskutiert, was wir wie machen. Andererseits - wenn ein Team gut funktioniert und es hat bei uns super funktioniert - kriegt man im Team natürlich auch viel Input und verkopft nicht so schnell. Man zieht daraus natürlich auch eine Menge Qualität. Es hat alles Vor- und Nachteile.

Und wenn man alleine schreibt, kann es natürlich auch passieren, dass man drauflos schreibt, es super findet, Stefan es aber gar nicht gut findet. Das ist mir zwar noch nicht passiert, wäre aber ein Extremfall, wo Absprache und Teamwork vorher sehr viel hilfreicher gewesen wären. Diese Koordination untereinander war der "schwierigste" Teil daran. Als wirklich problematisch habe ich dies von meiner Seite aus aber nicht gesehen.

dsa-game.de: Wie viel Zeit nimmt die Entwicklung von der ersten Idee bis zum fertig entwickelten Browsergame in Anspruch? Und wie viel Zeit wendet Ihr in der Woche dafür auf?

Sebastian: Für die Storyfindung haben wir etwa sechs Wochen gebraucht. Wobei das natürlich eine Phase ist, in der die Ideenfindung auf dem Weg zur Arbeit stattfindet oder wenn man in der Badewanne liegt und darüber nachdenkt, was man schreiben könnte. Es ist also nicht so, dass ich mich vor den Rechner sitze, Word anstarre und Ewigkeiten überlege, was ich eigentlich tun möchte.

Der Schreibprozess an sich hat - für meinen Teil - vier Wochen gedauert. Das sind allerdings konzentrierte Phasen. Ich kann auch mal an einem Abend drei oder vier Stunden am Stück schreiben, das mache ich aber nicht vier Wochen lang jeden Abend. Inzwischen komme ich mit dem Editor gut und schnell klar, schaffe etwa 25.000 Zeichen pro Woche. Das geht also wirklich fix.

Und dann gibt's noch die Phase, wo man das Abenteuer an Stefan schickt und er dann die ganze Arbeit hat. Bisher kamen dann eigentlich immer nur noch kleine Änderungs- oder Ergänzungsansprüche. Da setzt man sich dann zwei Abende hin und ergänzt die Wünsche - das ist also nicht dramatisch viel Zeit.

dsa-game.de: Wer hat denn bei der Story alles Mitspracherecht gehabt?

Stefan: Im Grunde lasse ich den Autoren sehr viel Freiheit. Es geht natürlich im Vorgespräch darum, dass man sich erst mal über die Story und über das Gebiet in dem ein Abenteuer spielen soll unterhält. Sobald ein Konzept im Wesen festgehalten ist, lasse ich den Autor oder die Autorin werkeln, denn sie sollen ja das Optimum aus ihrer Arbeit herausholen. Wenn ich das Abenteuer bekomme, dann geht bei mir die wesentliche Arbeit los. Und zwar vor allen Dingen in punkto Logik, denn alles muss Hand und Fuß haben. Die verschiedenen Setzungen im Ablauf müssen zueinander passen und es gibt so ein paar Fehler, die von den Autoren öfters gemacht werden.

Eines der typischen Probleme ist, dass die Autoren nicht drauf achten, ob ein Spieler genügend Geld hat, um eine bestimmte Handlung auszuführen. Wenn der Held beispielsweise in eine Kneipe geht, sich für 2 Heller ein Bier holt und sich dann an einen Tisch setzt und dafür ein Gerüst aufschnappt. Was machen wir, wenn der Spieler keine 2 Heller hat? Oder was machen wir, wenn der Spieler - lassen wir es mal ein paar Dukaten sein - nicht willens ist, Geld für etwas auszugeben? Geld und Ausrüstungsgegenstände vom Helden, respektive dem Spieler, sind sozusagen die Heiligen Kühe, die man eigentlich nicht antasten darf, es sei denn, man holt sich die Zustimmung des Helden, respektive des Spielers, ab. Oder man verankert es so stark in der Story, dass der Held auf diese Weise zustimmt, mal eine Waffe zu verlieren oder bestimmte Ausgaben zu tätigen, weil er dafür etwas anderes erhält, beispielsweise in der

Story weiter kommt. Das sind Dinge, die müssen immer abgecheckt werden. Und da sind die Autoren nicht selten zu nachlässig. Es geht einfach nicht, dass man für den Spieler Geld ausgibt.

Eine andere Sache ist der logische Zusammenhang von den einzelnen Questen. Da gibt es meistens sehr viel zu tun, bis alles stimmt und fehlerfrei ist. Ein dritter Punkt, der für mich auch extrem wichtig ist und der auch manchmal von den Autoren nicht in geeigneter Weise beachtet wird, ist, dass wenn der Spieler eine Entscheidung treffen soll diese Entscheidung eine echte Entscheidung sein muss. Wenn man zwischen zwei Alternativen A und B wählen soll und A logischerweise auf der Hand liegt, sodass 98% der Spieler A wählen, dann ist das keine echte Entscheidung. Es ist dann unspannend und man hätte die Alternative B auch gleich weglassen können. Diese Entscheidung ist nur dann interessant, wenn man tatsächlich vor einem emotionalen Zwiespalt steht, ob man A oder B wählen soll. Dadurch entsteht Spannung in der Entscheidung. Und die brauchen wir und sie muss im Abenteuer hergestellt werden, wenn sie noch nicht vorhanden ist.

Ansonsten geht es natürlich darum, die Inhalte auch mit der DSA-Redaktion abzusprechen. Das ist mehr oder weniger intensiv der Fall. Bei der Feuersturm-Trilogie zum Jahr des Feuers hatten wir - schon damals, als wir sie noch als Mobile-Spiele herausgebracht - eine sehr enge Verknüpfung zur aventurischen "Echtzeit". In dem Fall muss natürlich eine extreme Anknüpfung an die Chefredaktion und deren Vorhaben sowie die Vorhaben der Autoren der Printpublikationen erfolgen und diese aufeinander abgestimmt werden. Dies klappt am besten dann, wenn man die gleichen Autoren sowohl die Print-Abenteuer als auch die Browserspiele schreiben lässt. Auf der anderen Seite haben wir natürlich auch einige Browserabenteuer, die man in beliebiger Zeit in Aventurien ansiedeln könnte und dann reicht es, kurz bei der Chefredaktion anzuklopfen und ihnen die Inhalte mitzuteilen. Da wir uns immer bekannten DSA-Autoren bedienen, die ja genügend Erfahrung mitbringen, ist das kein Problem. Eine längere Diskussion gab es eigentlich nur ein einziges Mal, bei Schwerter und Rosen, welches sehr eng an die Heptarchen der Schwarzen Lande angelegt war - konkret in Oron spielte. Dieses Abenteuer sollte ebenfalls sehr eng in den Zeitablauf von Aventurien eingepasst werden. Und daher gab es einige Diskussionen zwischen Jörg Raddatz und Heike Kamaris sowie der DSA-Chefredaktion, bis alles gepasst hat. Aber ansonsten lief das bisher immer alles ohne Probleme.

Den ersten 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](http://www.dsa-games.de) gespielt werden.

Drakensang â€“ Am Fluss der Zeit ist am heutigen Freitag erschienen und als normale und als Collectorâ€™s Edition im Handel erhältlich.

Und wer noch nicht genug gelesen hat: Auf [Alveran.org](http://Alveran.org) gibt es ein weiteres sehr interessantes Interview zu Saat des Zorns mit den drei Autoren!