



Interview mit Peter Mourlas

Description

Ein eigenes MMORPG! Diesen Traum haben viele Spieler. In zahlreichen Foren, vorwiegend für Hobbyspieleentwickler, liest man die Frage, wie man eins selbst machen kann. Die meisten Spieleprojekte sterben schon in der Planung und den ersten Schritten und mit jedem Jahr der Entwicklung werden es weniger. „Negaia“ ist hier eine große Ausnahme. Es ist zwar noch lange nicht fertig, aber im Gegensatz zu anderen Projekten für alle spielbar. Das Byte GameMaker Magazin führte ein Interview mit Peter Mourlas, dem Erfinder und Programmierer des Online Rollenspiels.

BGMM: Du hast 2010 alleine damit angefangen, Negaia zu entwickeln. Wie kam es dazu?

Peter Mourlas: Die Motivation für das Spielprojekt hat seinen Ursprung in einer tiefen Frustration welche andere MMO-Spiele verursacht haben. Was war frustrierend? Hauptsächlich fehlende Spielelemente, wie zum Beispiel: Housing, vernünftiges Handelssystem, Open World PVP, etc.

Das allein genügt natürlich nicht – Eine gute Story und technisches Know-How sind hierfür vonnöten. Zu Beginn war das Projekt Negaia eine One-Man-Show. In dieser Zeit wurde die Welt und ihre Geschichte erdacht und nach passenden Tools für die Realisierung des Projektes gesucht. Der 1. September 2010.



Das Spiel wird mit der Unity-Engine entwickelt. Wie kam

es zu dieser Entscheidung? Was sind für Dich die Vorteile?

2010 wurde ursprünglich mit der BigWorld Engine (Indie Version) gestartet. Da die Engine zu diesem Zeitpunkt als die beste Lösung für MMOs angesehen wurde. Da BigWorld die Indie-Version ab ca.

2013 nicht mehr unterstützt hat und auch kein Quellcode verfügbar war um essentielle Dinge und Fehler zu lösen war im Juni 2014 Negaia vor der Entscheidung gestanden – Aufhören oder Umsteigen.

Heute sehen wir die Entwicklung mit BigWorld als Prototypen an, da wir dort viele Spielmechanismen testen und verifizieren konnten. Mit Unity allein ist es für ein MMO nicht getan sondern man benötigt noch eine Netzwerk-Engine – Hier verwenden wird Smartfox2X.

Mittlerweile sind ja noch weitere Leute Deinem Team beigetreten. Sind das Bekannte von Dir, oder wo hast Du die gefunden?

Ja das Team ist gewachsen – Mittlerweile sind wir alle miteinander befreundet. Aber kennengelernt habe ich alle über das Netz – In Foren, Chats, Teamspeaks-Sessions, etc. Ich veranstalte jedes Jahr eine sogenannte „Negamenia“, wo ich das Team ein Wochenende einlade und wir uns eine schöne Zeit machen – z. B. Eine Bierwanderung, Bardentreffen in Nürnberg, Sächsische Schweiz, etc.

Ein MMORPG gehört ja mit zum umfangreichsten, was man sich vorstellen kann. Mittlerweile arbeitest Du das achte Jahr daran. Gibt es ein paar Tipps, die Du anderen Entwicklern geben kannst, die denselben Traum haben?

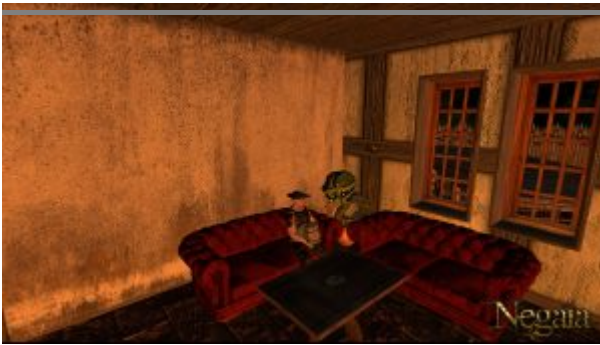
Stimmt es sind acht Jahre ohne größere Pausen (Außer jetzt wo ich im „Baustress“ bin). Mein Tipp ist: Es muss eine ausgereifte Spielidee bestehen, welche aus einer extrem detaillierten Story besteht. Die Story für Negaia hat mittlerweile ein Buch von 428 Seiten gefüllt (Es wird im ersten Halbjahr 2018 veröffentlicht) und es werden noch weitere folgen. Ohne eine solche Story macht ein MMO aus meiner Sicht wenig Sinn, da es sonst schwer sein wird die Spieler an etwas zu binden.

Man darf sich bei einem MMO nichts vormachen: Es kostet eine Menge Geld (Serverkosten, Lizenzen, etc). Die Kosten für Negaia liegen jährlich im unteren fünfstelligen Bereich! Es ist nicht sichergestellt, dass Negaia jemals kommerziell erfolgreich sein wird. Dies war aber auch nie das Ziel, sondern es ist der Spaß an der Entwicklung einer Welt, welche anders ist als die contentgetriebenen kommerziellen MMOs. Jeder Entwickler und auch Spieler kann Ideen einbringen (über unsere Shoutbox, Forum, etc) und wenn wir die als Team für gut befinden realisieren wir die auch und das kann sehr schnell gehen... Wichtig ist nur den roten Faden nicht zu verlieren bei der Realisierung.

Darüber hinaus muss man fähig sein, sich selber immer wieder motivieren und andere begeistern zu können. Außerdem sollte man sich nicht demotivieren lassen von Stimmen wie:

- “Das wird eh nichts”
- “Studios brauchen da Jahre, wie willst du das schaffen”

Zu dem Zeitpunkt als ich mit Negaia angefangen habe hatte ich etwas Erfahrung in Visual Basic und das wars. Keine 3D-Erfahrung, keine Python später keine C# Kenntnisse. Das kann man alles lernen. Man muss nur Durchhalten und man sollte nicht den Spaß verlieren – Man ist auch niemandem im Netz Rechenschaft schuldig für was man seine Zeit und Geld ausgibt! Trolle muss man reden lassen ? ? ?



Wie finanzierst Du die laufenden Kosten? Alles aus

eigener Tasche oder wird auch gespendet?

Negaia wird ausschließlich durch mich finanziert.

Du sprichst den roten Faden an. Ich kann mir vorstellen, dass Spieler zahlreiche Vorschläge machen, die nicht zum eigentlichen Konzept passen. Wie gehen die Spieler mit einer „Absage“ um? Hattest Du da schon Probleme?

Es kommt natürlich vor, dass manche Ideen nicht wirklich gut ins Konzept passen, aber wenn uns eine Idee gefällt dann versuchen wir diese passend zu machen. Daher haben wir eigentlich noch nie eine harte Absage erteilen müssen. Die Spieler sehen es eher positiv, da sie sehen, dass wir das eine oder andere schon realisieren.

Wie würdest Du den aktuellen Stand von Negaia beziffern? Wie viel fehlt noch bis 1.0?

Der aktuelle Stand ist 0.0.2.10. Bis zu einer Version 1.0 schätze ich weitere 4-5 Jahre. Technisch sind alle großen Themen gelöst, wie z.B. Serverperformance und Kommunikation. Die Spielwelt besteht aktuell aus 10 km² – Am Ende werden es 100 km² sein, wobei hier das Aperanmeer mit ein paar Inseln und einige Wüsten und Gebirge dabei sind. Es fehlen aber noch die zwei Hauptstädte Profanripa (Hier steht das Konzept jedoch schon vollständig) und Lantax (Hier steht nur der grobe Entwurf).

Gerade 3D-Grafik altert ja relativ schnell, vor allem, wenn man, wie bei Negaia geschehen, auf einen eher realistischen und nicht einen Comic-Stil setzt. Überarbeitet ihr die Grafiken immer wieder, oder ist die aktuelle Grafikqualität für alle Zeiten „gesetzt“?

Wir haben unsere Modelle und Texturen nach dem Wechsel von BigWorld zu Unity grundlegend überarbeitet. Seit diesem Zeitpunkt packen wir die Modelle und Texturen eigentlich nicht nochmal an. Es gibt noch genug zu tun in der Welt. ? Und wir sind mit dem aktuellen Stand sehr zufrieden.

Es gibt ja noch andere Teams, die sich an solch ein riesiges Projekt wagen. Habt ihr zu solchen Teams Kontakt? Tauscht ihr euch aus?

Früher hatten wir öfter zu anderen Team wie Espadon Online Kontakt. Zum einen gibt es leider keines dieser Teams mehr und zum anderen fokussieren wir uns lieber auf unsere Ideen.

Es gibt sicher viele Spieler, die sich für so ein Projekt begeistern und gerne mithelfen würden. Wie kann man euer Team unterstützen?

Aktuell kann man das Projekt am besten dadurch unterstützen, dass man es spielt! Unser Team ist

klein (6-7 Personen) und organisiert sich eigendynamisch. Wenn das Team eine Größe von ~10 Personen überschreitet, dann rücken administrative Aufgaben in den Vordergrund. Davon bin ich kein Fan. Wenn sich jedoch jemand berufen fühlt uns unterstützen zu wollen im Bereich 2D und 3D der kann sich gerne bei uns melden (FB, Website, Forum, etc). Bei uns steht nicht die fachliche Qualifikation im Vordergrund, sondern eher Softskills wie: Teamfähigkeit → Gemeinsam arbeiten und lernen, Zuverlässigkeit im Besonderen in Bezug auf Terminzusagen, etc.

Aufgaben welche aktuell anstehen:

- 2D-Künstler zur Erstellung von Comics, welche Ingame erworben werden können. Hier gibt es bereits eine Ausgabe.
- 3D-Künstler zur Erstellung von Charaktermodellen
- 3D-Künstler zur Erstellung von Gebäuden

Vielen Dank für das tolle Interview!

Links:

[Negaia-Homepage](#)
[Negaia Chronicles](#)
[Negapedia](#)
[Negaia bei Facebook](#)
[Negaia bei Twitter](#)
[Negaia bei YouTube](#)

Date Created

20. Januar 2018

Author

sven