

Interview mit Magnus Reiß

Description

Die Webentwicklung gehört mit zu den spannendsten Technologien unserer Zeit. Neben gewöhnlichen und außergewöhnlichen Webseiten können Anwendungen, Spiele und Echtzeitanimationen entwickelt werden, die unabhängig von Hardware und Betriebssystem laufen. Magnus Reiß ist seit mehr als zehn Jahren Webentwickler. Er führte die Seite Webgamers.de zur wichtigsten Anlaufstelle für deutschsprachige Browsergame-Entwickler und Fans. Im Interview spricht er über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Webentwicklung und Browsergames.

BGMM: Anfang der 2000er waren Browsergames, sowohl bei Entwicklern wie auch bei Spielern, sehr beliebt. Wie ist, Deiner Einschätzung nach, der aktuelle Stand?

Magnus: Über die Jahre haben sich die Spieler weg von den klassischen Browsergames bewegt, das ganze fing irgendwo um 2008 bis 2010 an. In dieser Zeit wurden grafisch deutlich aufwändigere Spiele im Browser beliebt. Es ging weniger um große Zahlentabellen und ein paar hübscher Bildchen. Die Spieler wollten mehr sehen, alles musste sich mehr wie ein vollwertiges Computerspiel anfühlen. Nun hatten, wenn man den Google Trends glauben darf, die Browsergames Ihre Hochzeit etwa 2009 bis 2012, was sich zumindest mit der Verbreitung der Smartphones decken würde. Über die Jahre wurden unsere Mobiltelefone immer leistungsstärker und vor allem hatten immer mehr Leute mobiles Internet. Dadurch konnten immer mehr Spieler von den klassischen Browsergames zu den Mobile Games abwandern. Trotzdem gibt es immer noch reichlich Spieler mit Interesse an Browsergames. Um die Frage zu beantworten, aktuell sieht es bei weitem nicht mehr so gut aus wie noch vor 7 Jahren, trotzdem gibt es genug Spieler, bei den Entwicklern sieht es da schon eher etwas dürftig aus.

Bei Browsergames muss ich tatsächlich zuerst an große Strategietitel denken, da ich selbst seit vielen Jahren C&C Tiberium Alliances spiele, aber ich denke, dass die Masse an Spielen eher aus kleinen Casual / Arcade Games besteht (etwa die meisten Facebook Spiele). Welche Genres und welche Trends sind momentan im Browser angesagt?

Ich finde es schwer zu sagen ob ein bestimmtes Genre mehr angesagt ist als ein anderes. Über die Jahre ist die Vielfalt sehr gewachsen und es wird ziemlich alles bedient. Die großen Massen an Spielern sind eigentlich überall da, wo von den großen Spieleentwicklern entschieden wird, dass ein

Spiel in dem Genre eine gute Idee wäre. Für eine genaue Beurteilung fehlen mir leider die Zahlen. Der Trend war und ist allerdings auch weiterhin, große Markennamen wie **Anno**, die **Siedler**, das von dir erwähnte **C&C** als Browsergame umzusetzen. Bei Anno ist das ganze allerdings im Endeffekt gescheitert, da dies Anfang 2018 eingestellt wurde. Im selben Jahr wurde aber beispielsweise auf der Gamescom ein Browsergame für Game of Thrones vorgestellt, was allerdings aktuell ziemlich zerrissen wird.

Der Siegeszug im Browser hatte ja auch viel mit Flash zu tun. Flash ist aber tot, dafür hat JavaScript den Platz eingenommen. War das für Dich vor 10 Jahren zu erwarten?

Vor 10 Jahren hätte ich niemals erwartet, dass Flash jemals eingestellt wird, allerdings habe ich es schon damals gehofft. Ich bin nun seit etwa 15 Jahren als Entwickler unterwegs und neben all der schönen Funktionen war Flash aus Sicherheitsgründen immer ein Dorn im Auge. Man könnte es mit dem lachenden und weinenden Auge beschreiben. Mit Javascript kommt man allerdings inzwischen problemlos auf ein ähnliches Level, ich möchte da als Beispiel three.js nennen, um zu zeigen was alles möglich ist.

Mittlerweile hat man den Eindruck, dass so ziemlich alles Webtechnologie ist, selbst Apps. Wie sehr würdest Du Einsteigern raten, sich damit zu befassen?

Bei den Apps sind es die Hybrid Apps die beispielsweise mittels Apache Cordova, Ionic und Angular aufgesetzt werden, dafür müsste man Javascript lernen. Ob man sich damit beschäftigen sollte ist schwer zu sagen. Die modernen Webseiten gehen immer mehr weg von den Statischen Webseiten und hin zu dynamischen Webseiten bzw. sogenannten stateless web apps. Also einfach gesagt kommt auf modernen Webseiten immer mehr Javascript zum Einsatz und deswegen ist es immer eine gute Idee sich damit auseinander zu setzen. Vor allem da dieses Wissen zum großen Teil wiederum für Hybrid Apps genutzt werden kann.

Das denke ich auch, allerdings sehe ich heute das Problem der Entscheidung. Als ich 1993 eine Möglichkeit suchte, etwas selbst am PC zu erschaffen, war da nur QBasic auf dem Rechner. Später noch Borland Pascal und ansonsten hatte man im Dunstkreis die Wahl zwischen C, C++ oder Assembler. Wenn man heute etwas erschaffen will, egal ob Spiele oder Programme, steht man vor einer riesigen Auswahl aus Entwicklungsumgebungen, Programmiersprachen und sogar recht verschiedenen Plattformen. Wie soll ein junger Mensch da eine vernünftige Wahl treffen?

Vorab möchte ich erst einmal sagen, jede Sprache hat so seine Berechtigung, es gibt für jedes Projekt eine passende Sprache, natürlich immer mit gewissen Überschneidungen. Eine Webseite wird man eher nicht mit C++ entwickeln, auch wenn man es könnte. Für Gewöhnlich nutzen die meisten dort PHP, gegebenenfalls auch Python oder Java mit Apache Tomcat. Über die Jahre habe ich immer verschiedene Meinungen gehört wie man überhaupt mit der Programmierung anfangen soll. Ich selbst sehe da zwei Möglichkeiten, entweder startet man mit einer Hochsprache wie C, C++ oder Java oder mit einer Scriptsprache wie PHP, Javascript, Python… Vom Gefühl her empfehle ich den meisten eher eine Scriptsprache. Meine Wahl fällt dann gerne auf PHP, da ich dort viele deutschsprachige Quellen zum Lernen kenne. Aus der Erfahrung heraus musste ich immer feststellen, dass Neulinge ungern Tutorials und Dokumentationen auf Englisch lesen. Bei der Wahl der Entwicklungsumgebung, kurz IDE, ist es dann wiederum deutlich komplexer, da es für die verschiedenen Sprachen zum Teil verschiedene IDEs gibt. Allein für PHP fallen mir mindestens 5 auf Anhieb ein. Als Beispiel für PHP

würde ich persönlich PhpStorm empfehlen, gerade für Studenten da diese nichts zahlen, es bietet das Rundum Wohlfühlpacket. Alternativ würde ich Atom, als eher minimalistische aber durchaus mächtige und kostenlose alternative, empfehlen. Zusammengefasst, die Wahl der Sprache und der IDE ist nicht wirklich ausschlaggebend, die Auswahl ist groß und man muss sich leider durchprobieren und herausfinden was zu einem passt.

Vor einigen Jahren hieß es, JavaScript könne man dank TypeScript (erschien 2012) langsam vergessen. Wie siehst Du die Entwicklung von TypeScript?

TypeScript bietet gegenüber Javascript ein paar Vorteile, wie die Nutzung von primitiven Datentypen. Man sollte allerdings wissen, dass TypeScript so nie über den Browser an den Nutzer ausgeliefert wird, es wird immer Javascript sein. Zur Erklärung, der Entwickler entwickelt beispielsweise mit TypeScript und konvertiert dies dann zu Javascript für die spätere Ausgabe im bzw. über den Browser. Solange die Entwicklung von Javascript weiter hinter TypeScript hinterher hängt sehe ich keinen Grund auf TypeScript zu verzichten. Wer sich also wirklich auf Dauer mit Javascript auseinandersetzen möchte sollte sich TypeScript ansehen.

Nicht nur die vielen Sprachen und IDEs, auch das, was hinten raus kommt, hat sich in den letzten zehn, vielleicht fünfzehn Jahren brutal entwickelt. Ich denke da nicht nur an Anwendungen und Spiele, sondern auch Seiten wie Shadertoy und die Möglichkeit, 4kb Intros mit Musik im Browser darzustellen. Denkst Du, die Webtechnologie ist mittlerweile erwachsen geworden?

Ein ganz klares Ja. Mit den aktuellen Webtechnologien ist vieles möglich. Oft ist eher das Problem, dass die Entwickler nicht so genau wissen was es an Möglichkeiten gibt, Stichwort Progressive Web App. Seien es die Service Worker oder die umfangreiche Möglichkeit des Cachings, was zum Teil ermöglicht eine ganze Webanwendung für den Nutzer auch ohne Internet nutzbar zu machen. Ein sehr schönes Beispiel ist hier das Pokedex von Nolan Lawson, zu finden unter //pokedex.org/. Genauso die bereits erwähnten alternativen zu Flash wie three.js, mit welchen ganze Spiele oder eigene Welten erschaffen werden können. Trotzdem und da kommen wir nun zu der bitteren Pille, die wir in der Webentwicklung täglich schlucken müssen. Nicht jeder Nutzer nutzt aktuelle Browser Technologien und damit sind manche Features leider Zukunftsmusik, wenn man auf eine 100% Abwärtskompatibilität setzt. Hier müssen die Nutzer einfach mehr gezwungen werden aktuelle Browserversionen zu nutzen. Das sage ich jetzt nicht nur im Hinblick auf die schönen neuen Möglichkeiten, sondern auch mit einem Auge auf die Sicherheit.

Kommen wir zu Webgamers.de. Beschreibe mal bitte, für diejenigen, welche die Seite nicht kennen, worum es dabei ging?

Webgamers, wurde 2012 von Bay gegründet und war ein Forum für Browsergame Entwickler und Spieler. Dort konnte sich über alles Mögliche ausgetauscht werden, später folgte ein rudimentäres Verzeichnis für Browsergames und Voting Charts. Nach einigen Jahren habe ich die Plattform übernommen und mit einer kompletten Neuentwicklung begonnen. Dabei war der Gedanke den Fokus mehr auf Neuigkeiten aus der Browsergame Welt zu legen. Dies gliederte sich in 2 Kategorien ein, die klassischen News Artikel, welche von der Redaktion geschrieben wurden oder von Spielebetreibern eingeschickt wurden. Zusätzlich gab es dann in Form von Statusmeldungen, ähnlich zu Tweets von Twitter, die Möglichkeit für Spielebetreiber, ungefiltert und aktuell, Infos zu veröffentlichen. Ein klassisches Browsergame Verzeichnis und ein Voting System gab es auch. Eine weitere Besonderheit

der Plattform, welche allerdings nie umgesetzt wurde, wäre die Rest API gewesen. Dazu muss ich kurz ausholen, ich habe selbst vor ein paar Jahren ein Spiel betrieben und dabei sind mir ein paar Dinge an all den Browsergame Portalen aufgefallen. Eine Sache war die Schwierigkeit alle Texte überall auf Stand zu halten, gleiches gilt für Spielerzahlen oder die Informationen wie viele Spielwelten betrieben werden. Hätte eine dieser Seiten eine API bereitgestellt, dann wäre sie meine bevorzugte Wahl gewesen. Genau so etwas sollte es auf Webgamers geben.

Wenige Tage vor dem Interview hast Du Die Seite leider stillgelegt. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

Die einfache Antwort ist, wie so oft, es mangelte an Zeit. Ich gehöre nicht zu den Leuten die gerne Projekte vor sich hinleben lassen. In den letzten Monaten gab es kaum Aktivität von meiner Seite aus, weder bei der Programmierung noch beim Schreiben von Artikeln. Es gab zwar niemand der sich aktiv darüber beschwerte, trotzdem war mir das unangenehm. Man könnte jetzt sagen, vielleicht waren es auch die kosten, aber die waren relativ gering und dadurch, dass ich das Projekt abgekauft habe, habe ich auch ein dickes Minus gemacht. Vor der Übernahme war es nicht klar, dass es so schwer ist jemand zu finden der Artikel schreiben kann. Drei bezahlte Autoren sind schon nach dem jeweils ersten Artikel wieder rausgeflogen, weil niemand in der Lage war halbwegs sinnvolle Texte zu schreiben. Ihnen fehlte einfach das Wissen und da kommen wir zu einem weiteren Punkt, der mir vorher nicht klar gewesen ist. Wenn man sich wie Webgamers auf Hobbyprojekte und Indie Browsergames einschränkt, dann ist es schwer Neuigkeiten aufzutreiben. Viele Spiele haben vielleicht alle 6 Monate oder sogar nur alle 2 Jahre eine interessante Neuigkeit zu bieten. Dadurch habe ich viel Zeit in die Suche nach Neuigkeiten gesteckt. Kurz vor der endgültigen Schließung habe ich in größerer Runde gefragt was andere davon halten, wenn Webgamers weiter so halb aktiv läuft und ob man sich damit einen Gefallen tut, die Mehrheit war dabei meiner Meinung und deswegen ist nun Schluss. Es war wirklich ein großartiges Projekt und ich durfte ein paar schöne Dinge erleben und vor allem nette Leute kennenlernen.

Die Probleme sind mit bei BGMM nicht unbekannt. Deshalb wurde der Newsbereich insofern aufgegeben, dass es fast nur noch News zur Seite und nicht mehr aus der Szene gibt. Dennoch hätte man Webgamers für ein paar Monate oder ein Jahr ruhen lassen können, um neue Kraft zu tanken, statt es ganz zu schließen. War das nie eine Option?

Ich habe ja bereits einige Zeit lang nicht wirklich etwas für Webgamers getan. Man merkt einfach über die Jahre, wenn man in seinem Job den ganzen Tag programmiert und Konzepte entwickelt, dann gibt es nicht so viele Tage an denen man noch großes Interesse an der Entwicklung eigener Projekte hat.

Du hast mittlerweile mehr als 10 Jahre Erfahrung als Webentwickler. Mit Webgamers hast Du eine große Seite geleitet, mit GigraWars hattest Du ein großes Spiel mit 125 Millionen Seitenaufrufen. Was kommt als nächstes?

Vielleicht die Weltherrschaft, mal schauen. Ok, nein eigentlich ist es so, dass ich mich mehr auf 2-3 keine Projekte stürzen werde. Ich habe über die Jahre eins gelernt, es ergibt keinen Sinn alleine große Projekte anzufangen. Es gibt viele Aufgaben und nur wenig Zeit und aus diesem Grund nehme ich lieber ein kleines Projekt was immer mehr mit neuen Features erweitert werden kann. Aktuell sind dies ein Kurz URL Dienst und ein Uptime Dienst um den Onlinestatus meiner Projekte zu überwachen.

Zum Abschluss ein Blick in die Glaskugel: Wie sieht die Welt der Webentwicklung in fünf Jahren aus?

Ich würde mir wünschen, dass viel mehr Entwickler auf moderne Technologien setzen und weniger von der Stange im Netz zu finden ist. Ich hoffe darauf mehr moderne Browser zu sehen, wenn ich meine UserAgent Analysen laufen lasse. Ich hoffe auf eine native Implementierung von dem was die aktuellen Javascript Frameworks wie react, angular und vue.js bieten, um die Geschwindigkeit und Resourcenlast zu verbessern. Mir ist bewusst, dass dort bereits einiges in Planung ist für den Javascript Standard, ich bin aber nicht sicher wie viele Jahre dies noch dauern wird. Die Hoffnung stirbt zuletzt.

Vielen Dank für das Interview!

Links

Magnus Reiß

Webgamers

Überblick Webdev-Serie

Webentwicklung Grundkurs Teil 1 – Einstieg
Webentwicklung Grundkurs Teil 2 – Aufbau von Webseiten
Webentwicklung Grundkurs Teil 3 – Datei- und Ordnerstrukturen
Webentwicklung Grundkurs Teil 4 – Einstieg in JavaScript
Webentwicklung Grundkurs Teil 5 – Datenverarbeitung und Formulare mit JavaScript

Überblick Interviews

Interview mit Magnus Reiß – Webgamers
Interview mit Wolfgang Scheidle – Tischtennis Manager
Interview mit Warg – Drifting Souls II

Date Created
11. November 2019
Author
sven