Interview mit Wolfgang Scheidle

Description

Fußballmanager? Das kann im Prinzip jeder. Wolfgang Scheidle hingegen startete vor 7 Jahren den

terentwickelt wird. Im Interview spricht er über den Stellenwert n ein Managerspiel perfektioniert und am Leben hält.

BGMM: Ich beobachte seit langem die Browsergames auf

Pewn. Bei den meisten Spielen handelt es sich um Science Fiction Strategie / Aufbau / Handelssimulationen mit mal mehr oder weniger kriegerischen Elementen. Du hingegen betreibst einen Tischtennis Manager (TTM). Wie kam es dazu?

Wolfgang: Ich spiele selbst seit meinem 14. Lebensjahr Tischtennis und als das mit den Browsergames los ging habe ich gerne einen Fußballmanager gespielt (spiele heute noch den OFM), jedoch gab es nichts im Bereich Tischtennis. Als Zocker seit frühesten Tagen (C64) wollte ich immer irgendwann mal ein eigenes Computerspiel entwickeln, also lag es für mich irgendwie auf der Hand, dass ich diese verlassene Nische besetzen muss.

Hattest Du am Anfang nicht die Befürchtung, Dich gegen die ganzen Fußballmanagern behaupten zu können? Schließlich ist Fußball Volkssport Nummer 1.

Ich sehe mich und mein Spiel nicht als Konkurrenz zu den Fußballmanagern, sondern eher als eine Ergänzung in einer anderen Sportart. Leider ist das Tischtennis medial stark unterrepräsentiert, was man an vielen Dingen merkt. So war der Sport vor 20 Jahren einmal unter den Top 5 in Deutschland und jedes kleine Dorf hier in meiner Region hatte einen Fußball- und Tischtennisverein. Heutzutage ringen wir um neue Mitglieder und die Sportart liegt trotz Timo Boll gerade mal auf Platz 19 der beliebtesten Sportarten in Deutschland, siehe hier.

Als ich erst gestern mit meinem Spiel in einem Discord Channel aufgetaucht bin, wurde ich ausgelacht.

achtet, wird man sehen, dass es eine ziemlich große Spieltiefe Fußballmanagern keineswegs verstecken muss.

Wie groß ist das Team hinter dem TTM?

Ich bin der allein Verantwortliche des Spiels und arbeite zusammen mit einem Programmierer auf Rechnung. Dieser arbeitet nur meine Vorgaben ab und ist in das Spiel emotional wenig involviert. Trotzdem denke ich, dass wir durch die langjährige Zusammenarbeit (seit 2011) ein gutes Team geworden sind. Schließlich darf man die Community als Teamplayer nicht unterschätzen, denn sie bringt mich und den Tischtennis Manager immer wieder „auf Spur".

Wie viele aktive Spieler hat der TTM momentan?
Diese Frage kann ich nicht exakt beantworten, denn es ist schwierig zu sagen, wann „Aktivität" anfängt und aufhört. Tatsächlich ist es so, dass unser System inaktive User nach 30 Tagen aus dem Spiel löscht. Wenn ich also jetzt auf den Zähler schaue, sind es 2.690 angemeldete Mannschaften, diese Zahl ist demnach 30-Tage-aktuell, jedoch können Premiummitglieder zwei Mannschaften leiten und in letzter Zeit gab es viele Neuanmeldungen, von denen aber leider nur geschätzt 1% dabei bleiben.

Wenn ich mir die Webstatistiken ansehe, dürften wir momentan in etwa 800 aktive Spieler haben.

es das Spiel auch auf Russisch und Chinesisch gibt. Machst Du in diesen Sprachräumen aktiv Werbung?

Ich würde gerne, aber die Vermarktung von Browsergames

ist allgemein schwierig und im Ausland noch erheblich schwieriger. Da treffen mehrere ungünstige Faktoren aufeinander:

1. Der Sport Tischtennis ist, wie bereits gesagt, in den Medien unterrepräsentiert und wird von vielen eher als Hobby und weniger als ernstzunehmende Sportart wahrgenommen.
2. Browsergames haben durch das Pay-to-Win-Prinzip großer Spieleschmieden einen schlechten Ruf bekommen und ihre Hochzeiten sind vorbei.
3. Die Möglichkeiten der kostenlosen Präsentation im Ausland, z. B. in Spieleforen sind begrenzt, da es dort einfach weniger Foren gibt.
4. Gibt es in diesen Ländern auch (oder sogar mehr) Vorbehalte gegen Ausländer als es hier in Deutschland der Fall ist.
5. Sind Browsergames grundsätzlich eher so ein deutsches Ding.

Zum Thema China kann ich aktuell sagen, dass es einer Odyssee gleicht dort etwas aufzubauen. Angefangen bei der Übersetzung, die ich in keiner Weise nachvollziehen kann und meinem Übersetzer blind vertrauen muss, gab es die nächste Hürde bei der Great Firewall of China, die ausländische Webseiten derart herunterbremst, dass das Spiel unspielbar war. Diese Hürde haben wir mit einem Proxy überwunden, der über eine Standleitung aus Deutschland direkt ins Mainland reicht.

Das nächste Problem ist, dass es in China zwar viele soziale Medien gibt, jedoch man sich in diese nur mit einem Smartphone und einer chinesischen Handynummer registrieren kann. Es gibt in China zwar Agenturen, die das sog. Influenzermarketing für Dich übernehmen, aber das ist sehr teuer. Ein Werbeaccount bei der größten Suchmaschine Baidu verlangt einen Mindesteinlage von 2.000,- Dollar. Also alles sehr kostenintensiv und zudem meinte mein Übersetzer, dass mein Spiel uninteressant für Chinesen ist, weil diese zu wenig Zeit haben um sich da hineinzuarbeiten. Also alles in Allem schwierige Voraussetzungen.

Der Anteil von Spielern aus Russland und China geht im Moment gegen Null. Wir haben vereinzelte Spieler aus verschiedenen Ländern, die die englische Version nutzen und ein paar Franzosen haben sich ebenfalls angemeldet, jedoch insgesamt wird das Spiel von den deutschen Spielern dominiert.

hin alle Kanäle zu nutzen und neue Wege zu finden um

Ich habe lange gezögert, mich zu registrieren, weil ich mich mit Tischtennis eigentlich überhaupt nicht auskenne. Abgesehen von einigen Spielen im

Freibad, was Ewigkeiten her ist. Nach der Registrierung stellte ich fest, dass es erstaunlich Einsteigerfreundlich ist. Man fühlt sich direkt an die Hand genommen, nicht zuletzt dank der Sprachausgabe. Ich nehme an, dass das nicht von Anfang an so war, oder?
Ja, das war nicht von Beginn an so. Das Spiel entwickelt sich in allen Bereichen stetig weiter, so auch in der Usability. Die Sprachausgabe gibt es nur in Deutsch und Englisch, wobei mich die Engländer dafür schon ausgelacht haben, da meine Aussprache ziemlich schlecht ist. Erst vor zwei Monaten haben wir den Registrierungsprozess weiter vereinfacht, da man sich nun ohne eine E-Mailadresse registrieren kann und sofort im Spiel landet und hineinschnuppern kann, bevor man seine E-Mailadresse angeben muss (die wir leider benötigen).

Außerdem haben wir den Funktionsumfang in den ersten 5 Tagen eingeschränkt, da ich oftmals das Feedback bekommen habe, dass es einen am Anfang erschlägt. Jeden Tag werden neue Features freigeschaltet, so wird man jetzt etwas sanfter an das Spiel herangeführt.

Browserspiele gelten ja oft als Zeitfresser. Je nach Spiel, das ich spielte, war ich am Tag bis zu zwei Stunden beschäftigt. Wie würdest Du hier den Zeitaufwand beim TTM beziffern?
Das ist ganz unterschiedlich. Ein Gelegenheitsspieler, der sich einmal in das Spiel eingearbeitet hat, kann mit wenigen Minuten pro Tag auskommen, allerdings unsere Hardcorespieler berichten mir, dass sie auch 1-2 Stunden am Tag dran hängen. Dabei geht es weniger um irgendwelche Vorteile, das sind

des Spiel bis ins letzte Detail auszuwerten versuchen, um noch

Wenn ich das richtig sehe, betreibst Du zwei Server und machst auch Werbung für das Spiel. Wird das durch die Einnahmen gedeckt?
Ja. Ich denke Du verstehst, dass ich nicht über die genauen Zahlen sprechen mag und diese sind auch sehr variabel, denn sollte ich den Programmierer mal ein paar Monate nicht benötigen, kommt Geld in die Kasse, aber wenn er wieder ein umfangreiches Update für mich macht, ist schnell ein Betrag im Bereich von X.XXX,- Euro futsch.

Das ist der IST-Stand. Wenn man allerdings mit einbezieht, dass ich im Laufe der 10 Jahre Entwicklung die ersten Jahre viel Geld vorgeschossen habe und außerdem meine eigene Arbeitszeit nie angerechnet habe, wäre ich heute aus buchhalterischer Sicht noch lange nicht im Plus. Aber es geht ja nicht nur ums Geld, das Projekt ist für mich eine kreative Selbstverwirklichung und ich stecke

mein Herzblut hinein.

Apropos Updates. Gute Spiele leben vor allem von einer sehr guten Balance. Vor allem Multiplayer-Titel. Welche Tipps kannst Du hierbei Anfängern geben? Was muss man tun, um ein Spiel wie den TTM gut auszubalancieren?
puh das ist eine schwierige Frage. Ein Managergame hat es da etwas leichter als die Eroberungsspiele, denn wenn die Spieler dort eine Lücke ausnutzen, ist der Schaden im Vergleich gravierender. Mein Tipp wäre eine Community aufzubauen und diese um Rat zu fragen bzw. deren Beschwerden ernst zu nehmen. Perfektion ist unmöglich, aber wenn man die Schräubchen nachzieht, wird es ein stabiles Fahrzeug.

Vielleicht eine kleine Geschichte dazu:

Ich musste vor ein paar Jahren etwas am Wirtschaftssystem drehen, da zuviel Geld im Spiel war. Einige Spieler verstanden diesen Schritt, aber andere empfanden es so, als würde ich Ihnen etwas wegnehmen, obwohl es ja alle Spieler zugleich betraf. Dazu kam es, weil ich bei einem Update eine zusätzliche größere Halle ins Spiel integriert hatte, die soviel Einnahmen generierte, dass man sich mit dem Geld keinen Gegenwert mehr erkaufen konnte. Die Integration neuer Features ist also immer mit Risiken verbunden, aber man kann damit auch ausgleichende Momente schaffen. Mit dieser Aktion habe ich leider ein paar Stammspieler verloren, war aber aus meiner Sicht nötig.

Anfangs sagtest Du, dass Hochzeit der Browserspiele vorbei sei. Woran liegt das?
Das Thema habe ich schon des öfteren mit anderen Browsergamern und Betreibern in Foren wie z. B. Webgamers diskutiert und könnte man jetzt einen kleinen Roman zu schreiben. Gründe sind, dass Browsergames einen schlechten Ruf durch das Pay-to-Win-Prinzip bekommen haben, die internationale Akzeptanz von Browsergames schlecht ist, der mobile Zugang zum Internet stark zugenommen hat, die Apps den Browsergames deswegen das Wasser abgraben und vielleicht auch weil die richtig großen Entwicklerfirmen nicht auf den Zug aufgesprungen sind, will heißen Browsergames waren noch nie AAA-Spiele und werden es nie sein.

Passend dazu: Etliche Browsergames haben bereits dicht gemacht und das vor ein paar Jahren noch reichlich frequentierte Portal Webgamers hat erst vor ein paar Tagen aufgrund von Inaktivität die Pforten geschlossen.

Ich bin mir da nicht ganz sicher, ob es „nur“ ein Browsergame-Problem oder ein generelles „Community-Problem“ ist. Schließlich sterben auch zahlreiche Foren, selbst für Spieleentwickler. Kann es auch daran liegen, dass sich Leute im Internet nur noch auf wenigen Seiten herumtreiben und nicht so gerne registrieren?
Ja richtig, Foren sind out, Social Media ist in. Das merkt man an vielen Stellen, auch in anderen Branchen. Das ist eine Folge der Entwicklung weg vom Desktop-PC hin zum Smartphone. Hinzu kommt, dass Google wohl die Foren vor einiger Zeit abgestuft und Branding (Seiten großer Firmen, z. B. Verlage) hochgestuft hat. Es kommt also weniger Suchmaschinentraffic bei den Kleinen an wie früher. Ich weiß nicht, ob es wirklich am Registrierungsprozess liegt, aber kann schon sein, dass es eine zusätzliche Rolle spielt.

Ein generelles Problem von Browsergames bzw. Multiplayerspielen allgemein, die einen Server brauchen, sind die laufenden Kosten. Es gibt immer ein paar Enthusiasten, die das selbst tragen oder nur auf Spenden hoffen. Viele hingegen wollten zumindest, dass sich das Projekt halbwegs trägt. Wie bekommt man, vor allem als Hobbyentwickler, den finanziellen Aspekt

geregelt?
Guter Webspace ist ja inzwischen günstig zu erwerben und ich denke nicht, dass es immer sofort ein dedicated Server sein muss, so wie es bei uns der Fall war. Man fängt klein an und wenn es gut läuft, dann baut man weiter aus. Es ist doch auch immer eine Frage der Prioritäten. Ein guter dedicated Server, z. B. bei Hetzner (da sind unsere), kostet etwa 100,- Euro im Monat. Das klingt irgendwie nach viel Geld, aber es gibt Leute, die verrauchen das in drei Wochen oder schaffen es, das Geld mit einmal Abfeiern am Wochenende durchzubringen. Ist halt die Frage, was einem wichtig ist.

Auch die Motivation so ein Spiel zu entwickeln ist unterschiedlich. Die meine war von Anfang an, damit später etwas Geld nebenher zu verdienen, deswegen habe ich vermutlich mehr Geld investiert, als es andere Hobbyentwickler tun. Ich kenne Entwickler, die machen das nur zum Spaß und verknüpfen damit überhaupt kein finanzielles Interesse.

Auf Spenden zu hoffen ist meiner Ansicht nach nicht sinnvoll, da die Motivation zu spenden einfach geringer ist, als wenn man für sein Geld einen Gegenwert, z. B. einen Gegenstand ingame erhält. Natürlich setzt man sich dann der Pay-to-Win-Kritik aus, da muss man halt schauen, wie man eine gute Balance hinbekommt.

Der Tischtennis Manager ist inzwischen zu einem umfangreiches Spiel, in semiprofessioneller Qualität, mit einer ansehnlichen Spieleranzahl geworden und über eines muss man sich im Klaren sein: Das war NUR durch die Einnahmen möglich. Hätte ich das Spiel ohne Premiuminhalte konzipiert, wäre es bei weitem nicht da, wo es jetzt steht und vielleicht gäbe es das Spiel überhaupt nicht mehr…

Um die Frage zu beantworten: Es muss jeder für sich selbst entscheiden, wofür er wie viel Geld ausgeben möchte und vor allem was er sich leisten kann. Von einer Sache würde ich allerdings dringend abraten: Sich beim ersten Versuch zu verschulden! Der digitale Markt ist so kurzlebig und was heute noch funktioniert, kann morgen schon nicht mehr gehen. Außerdem ist die Spieleentwicklung keine einfache Sache und da spielen viele Aspekte, z. B. Fleiß, Können, ein gutes Team und jahrelange Ausdauer eine Rolle, also fangt klein an, probiert alles aus, macht ein paar Spiele testhalber für Euch selbst und holt Euch Feedback, bevor ihr große Brötchen backt.

Der TTM entfaltet nach den ersten Tagen immer mehr eine enorme Spieltiefe. Man bekommt also immer mehr zu tun. Dennoch ist es sicher schwierig, die Spieler über Jahre bei der Stange zu halten. Was sind „die Tricks“, um die alten Hasen laufend zu motivieren?
Es muss immer Bewegung da sein und die Spieler müssen das Gefühl haben: es gibt noch etwas Neues zu entdecken. Deswegen sind regelmäßige Updates ganz wichtig. Man kann zudem über die Kommunikation mit der Community etwas bewegen, denn der persönliche Kontakt zum Entwickler ist etwas, das wir Kleinen den großen Spieleschmieden voraus haben. Und nie aufhören neue Spieler für das Spiel zu gewinnen, die bringen ebenfalls frischen Wind herein. Ich freue mich sogar manchmal über kritische Themen im Forum, denn wenn ich merke, mit welchem Eifer die Spieler dabei sind, weiß ich, dass das Spiel lebt!

Stillstand ist der Tod.

Das Gamedesign basiert im Prinzip auf einer Vielzahl von Berechnungen. Wie viel muss getestet werden, bis eine Neuerung eingespielt wird? Wie oft müssen anschließend Korrekturen vorgenommen werden?
Das kann man schwer beantworten und da ich alleine teste, ist zugegebenermaßen hinterher auch der

eine oder andere Bug drinnen. Aber meine Spieler verzeihen mir diese Schwächen, in Anbetracht dessen, dass ich diese Dinge alleine in meiner Freizeit mache. Bei der Einführung neuer Features gibt es also meistens, je nach Umfang des Features, mehrere Nacharbeiten. Wichtig ist, dass man hier offen und zeitnah mit den Spielern kommuniziert, um keine Unruhe aufkommen zu lassen.

Die langjährigen Stammspieler stecken in manchen Dingen sogar tiefer im Spiel, als ich. Das liegt daran, dass ich nicht selbst mitspiele, sondern mit meinen Accounts nur teste und deswegen einen anderen Blickwinkel darauf habe, als jemand, der das vorgegebene Setting bis ins Letzte ausreizen möchte.

Hast Du für die Updates feste Termine, z. B. quartalsweise ein größeres Update mit Neuerungen, oder werden die Ideen eher so umgesetzt, wie sie gerade kommen?
Meine Ideenliste ist sehr lang und hinkt in der Umsetzung immer etwa 20-30 Punkte hinterher. Ich kommuniziere und arbeite mit meinem Programmierer zusammen in einem Git, dort sind derzeit 35 offene „Fälle". Da wir das beide nur so nebenbei betreiben, können wir keine quartalsweisen Updates garantieren, also keine festen Termine. Ich habe mir die Vorgabe gestellt, mindestens ein größeres Update pro Jahr zu machen und nebenbei wird öfter unregelmäßig an den Schräubchen gedreht, es werden Bugs gefixt und kleinere Dinge integriert.

Außerdem darf man nicht vergessen, dass nicht nur ich als Ideengeber fungiere, sondern die Community inzwischen die meisten Ideen einbringt und ich diese nur noch auf Machbarkeit und Sinnhaftigkeit prüfen und umsetzen muss.

Welche Neuerungen kann man in den nächsten Monaten und Jahren erwarten?
Neben ein paar Fixes wird es im nächsten Update eine Verleihgebühr geben. Diese entstand aus einem Frustthema im Forum, das ziemlich emotional geführt wurde, aber irgendwie haben wir (die Community und ich) es geschafft uns auf eine Lösung zu einigen, die für alle akzeptabel ist. Daneben gibt es noch kleinere Wünsche aus der Spielerschaft, z. B. einen Notizzettel zu integrieren und die Abstiegsplätze zufällig zu verteilen.

Vielen Dank für das Interview!

Links

Tischtennis Manager
Tischtennis App Android
Tischtennis App iOS

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
18. November 2019
Author
sven