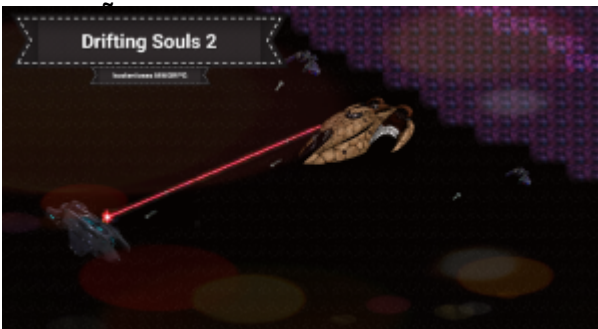




Interview mit Warg

Browsersgames kommen und gehen. Wenn sich aber ein Spiel seit 18 Jahren hält und noch immer lebendig ist, dann ist das schon etwas Besonderes. Drifting Souls II ist seit 2001 der geistige Nachfolger der Freespace-Computerspiele und trotz eines Hackerangriffs Ende 2017 immer noch lebendig. Eines der Teammitglieder, Warg, gibt im Interview Auskunft über die Besonderheiten des Spiels.

BGMM: Entgegen meiner Gewohnheit fange ich sehr provokant an und konfrontiere Dich mit der Behauptung, dass Computerspiele im Grunde genommen sind interaktive Excel-Tabellen. Ist das so?



Warg: Unweigerlich besteht jedes Computerspiel,

insbesondere jedes Aufbau- und Strategiespiel, im Hintergrund aus Berechnungen und Formeln. Vor allem bei Browserspielen der „ersten Stunde“ sieht man deren Hintergrundmechaniken von außen noch deutlich. Drifting Souls 2 hat dieses frühe Stadium jedoch längst überwunden, wenngleich es zugegebenermaßen grafisch nicht mit AAA-Titeln mithalten kann. Jedoch erhält das Spiel durch sein einzigartiges Schreib-Rollenspiel, an welches jeder Spieler teilnehmen kann, eine ganz eigene Atmosphäre, die einzigartig auf dem Browserspiele- und sogar auf dem gesamten Computerspielmekmarkt ist. Dem Spieler wird es so ermöglicht, schnell in die facettenreiche Spielwelt einzutauchen, welche von der Spielerschaft selbst geschaffen wird. Ich wage zu behaupten, dass dies eine gewöhnliche Excel-Tabelle nicht schafft.

Drifting Souls II gibt es seit rund 18 Jahren, ist somit quasi volljährig. Was ist das Erfolgsgeheimnis?

Heutzutage gibt es kaum noch Spieler oder Teammitglieder, welche sich an die frühen Anfänge des Spiels erinnern können. Teilweise lässt sich die Geschichte des Spiels allerdings auf 2001 zurückführen, sodass es tatsächlich bald die magische 18 knacken wird. Das Spiel ist seit jeher

ein nicht-kommerzielles Hobbyprojekt. Im Laufe der Jahre haben die Entwickler, NPC-Spieler und andere Teammitglieder gewechselt, doch das Herzblut, was sie tagtäglich in das Spiel investieren, hält das Spiel seit jeher am Leben. Sie werden hierbei von einer treuen Spielerschaft unterstützt, die aktiv das Spielgeschehen am Leben hält und für neue Geschichten und Rollenspiele sorgt. Ebenso gehören eine hohe Spieltiefe, regelmäßige neue Spielinhalte und ein abwechslungsreiches Spielkonzept zum Erfolgsrezept.

Die Langlebigkeit des Spiels ist wirklich faszinierend. Bei anderen Spielen ist es meist noch nicht so lange gibt, wird das über die Mechanik gelöst. In Sportspielen beispielsweise. Bei Drifting Souls II scheint es stark von der Handlung zu kommen. Beschreibe mal bitte, wie sich diese entwickelt.



Drifting Souls bietet natürlich auch von der Mechanik

selbst eine hohe Langzeitmotivation. Am Anfang steht vor allem der Aufbau einer eigenen Wirtschaft im Vordergrund. Hierzu gehören vor allem das Besiedeln und Ausbauen von Asteroiden, das Forschen und Erkunden. Im weiteren Spielverlauf gilt es, eine Flotte auszuheben, sich einer Allianz anzuschließen und eine Fraktion seiner Wahl zu unterstützen. Erst hier wird der Spieler die gesamte Komplexität des Spiels feststellen können, die definitiv über Jahre oder sogar dauerhaft eine wahnsinnige Anziehungskraft ausstrahlen kann. Aber du hast Recht: Ein weiteres großes Spielelement ist das integrierte Schreib-Rollenspiel. Zum Rollenspiel muss ich kurz etwas ausholen: Die Narration von unserem Spiel fußt auf den Freespace-Computerspielen der 90er Jahre. Das Spiel handelte von zwei Rassen, den Vasudanern und den Terranern, welche schon kurz nach ihrem ersten Kontakt Krieg führten. Später kam dann eine übermächtige Alienrasse – die Shivaner – welche beide Rassen angriff und nahezu vernichtete.



Nur gemeinsam konnten Vasudaner und Terraner die

Shivaner in Schach halten. In der Geschichte von Drifting Souls kam es immer wieder zu Angriffen der Shivaner. Zuletzt konnten sich nur wenige terranische und vasudanische Überlebende in ein entlegenes Sternensystem retten, dieses wird als "Eta Nabular" bezeichnet. Neue Spieler werden nach ihrer Registrierung dort eine Siedlung zugeteilt bekommen. Nach der Ankunft in diesem neuen System bauten sich beide Rassen wieder auf und bald schon gab es wieder viele Allianzen (Spielergemeinschaften) und Fraktionen (NPC-gesteuerte Großmächte). Die Geschichte des Spiels wird allerdings nur bedingt von den Entwicklern und dem Team fortgeschrieben. Vielmehr liegt es an jedem Spieler, die Geschichte des Spiels fortzuschreiben. Hierzu dient das sog. Com-Net, in welchem die Spieler Funksprüche, Geschehnisse, Kriege, Handelsaktionen, Vertragsverhandlungen und andere Geschichten schreiben können. Das Com-Net ist sozusagen das Herz des Rollenspiels und dient der Kommunikation zwischen den Spielern und der Fortschreibung des Rollenspiels. Man kann also sagen, dass die Spieler seit Anfang der 2000er an einem bis heute fortbestehenden und fortgeschriebenen Rollenspiel arbeiten. Sämtliche Com-Net-Einträge bleiben für immer gespeichert und somit lässt sich die Spielgeschichte bis in ihre Anfänge nachlesen. Das Ziel vieler Spieler ist es, ein eigenes Volk anzuführen und es auch rollenspielerisch auszuspielen. Hier ist Platz

für Händler, Krieger, Forscher, Bergbauarbeiter und, und, und. Ich behaupte, dass es kaum ähnlich gelagerte Spiele auf dem Markt geben dürfte und dies viele Spieler bis heute an Drifting Souls 2 bindet.

Was mich ebenso fasziniert, ist die Sicht des Betreibers / Entwicklers. Ich denke, jeder Leser kennt es, dass die Motivation bei einem solch langen Projekt irgendwann schwindet. Wie ist das bei euch?



Unser Browserspiel wird derzeit von einem etwa

zehnköpfigen Team betrieben. Hierzu zählen Administratoren, Entwickler, Moderatoren und NPC-Spieler. Da unser Quellcode Open Source ist, ist dieser für jedermann einsehbar. Außerdem können Interessierte an der Entwicklung des Spiels teilnehmen, indem sie sich unserem Team anschließen. Der ursprüngliche Spielgründer ist heute nicht mehr im Team aktiv. Stattdessen haben die Aufgaben andere Leute übernommen. Auf diese Weise haben wir es uns ermöglicht, auch nach vielen Jahren des Bestehens weiterhin Updates und Patches zu ermöglichen.

Welche Aufgabe hast Du im Team?

Ich bin zuständig für die Öffentlichkeitsarbeit sowie Werbung und zudem im Forum Moderator.

Wie bist Du zu Drifting Souls II und letztlich zum Team gekommen?

Ich habe etwa Mitte 2018 mit dem Spiel begonnen. Ende 2017 / Anfang 2018 war das Spiel wegen eines Hackerangriffs längere Zeit offline, sodass mehrere Spieler und Teammitglieder Drifting Souls verlassen haben. Ich habe anschließend meine Hilfe angeboten.

Dann ist Dein Einstieg ja noch nicht so lange her. Oft steht man ja vor dem Problem, dass ein Spiel aufgrund der Langzeitmotivation so komplex wird, dass es für Einsteiger schwierig ist, sich zurechtzufinden. Wie habt ihr das gelöst? Man muss ja sicherlich nicht 18 Jahre Geschichte nachholen, oder?

Vor kurzem haben wir unser Tutorial überarbeitet, um den Spielern einen einfacheren Einstieg zu ermöglichen. Auch steht ein umfangreiches Wiki zur Verfügung. Dennoch muss ich ehrlicherweise sagen, dass der Einstieg sicherlich nicht der einfachste ist, weil man sich doch erst einmal richtig zurecht finden muss. Drifting Souls II ist daher eher etwas für Spieler, die ein anspruchsvolles Spiel suchen. Für alle offenen Fragen steht aber auch die Community auf unserem Discord-Server jederzeit Rede und Antwort.

Das Rollenspiel in Drifting Souls II ist rein optional. Viele Spieler nutzen die Möglichkeiten, um wortwörtlich "Geschichte zu schreiben". Niemand ist allerdings gezwungen, die Geschichte gänzlich nachzuholen. Es genügt fürs erste völlig, sich einen Eindruck vom Ist-Zustand zu machen. Nur derjenige, der sich gerne näher mit der Geschichte auseinandersetzen möchte, kann

diese nachlesen.

Ich muss dabei an große Serien denken. Wenn man bei Lost mit der vierten Staffel anfängt, oder bei Supernatural, nichts versteht und denkt: "Die sind alle verrückt! ä?? ö?? Hattest Du das Gefühl bei Deinem Einstieg auch?"

Aller Anfang ist schwer und so war das natürlich auch bei mir. Doch die Community und schon bald eine Allianz, der ich mich anschloss, halfen mir, mich zurechtzufinden. Dennoch: Bis heute lerne ich regelmäßig dazu.

Was mich besonders bei Browsergames abschreckt, ist weniger die Komplexität, sondern der teils extreme Nachteil, wenn man bei einem Spiel, das seit Jahren läuft, neu ist. Vor vielen Jahren zum Beispiel habe ich einmal ein Weltraum-Strategiespiel versucht. Ungefähr eine Woche lang habe ich aufgebaut, dann kam ein Angriff und ich konnte bei Null anfangen. Wie gestellt bzw. der Frust niedrig gehalten?



Hier gibt es mehrere Sicherungsmaßnahmen, die

Neuspielern helfen sollen. Einerseits befinden sich Neuspieler zu Anfang in einem Angriffsschutz (optional deaktivierbar). Andererseits schützen auch die NPCs und Fraktionen Neulinge, indem sie diese mit Schiffen unterstützen können. Vielmehr aber haben sich die meisten großen Allianzen den Neuspielerschutz verschrieben. Sie haben sich im Grundsatz darauf geeinigt, neue Spieler nicht anzugreifen. Auch bieten sie neuen Spielern Schutz, sollten diese grundlos von einem übermächtigen Gegner angegriffen werden. Die Spielmechanik selbst erlaubt es aber auch jedem Spieler, in einer akzeptablen Zeit eine schlagkräftige Flotte aufzubauen. Das Limit einer Flottengröße bestimmt sich über ihren Treibstoff-, Unterhalts- und Nahrungsverbrauch, sodass sich große Flotten auf Dauer nur schwer finanzieren lassen. Zudem sind die eigenen Asteroiden jederzeit vor Angriffen und Plünderungen geschützt. Mein Tipp: Sollte man unfairerweise angegriffen werden, sollte man im Com-Net ein Notruf absenden.

Du hast ja bereits gesagt, dass das Spiel Open Source ist. Wie organisieren sich die Entwickler untereinander? Wie werden Updates geplant?

Die Entwickler kommunizieren über einen internen Kanal auf Discord und sprechen sich so untereinander ab. Auch im Forum gibt es einen gesonderten Bereich zum Austausch.

Gibt es feste Zyklen für Updates? Wie wird zwischen den Updates mit dem Feedback der Spieler umgegangen bzw. diese intern verwertet?

Nein, feste Zeiten gibt es nicht. Da alle Entwickler ehrenamtlich arbeiten, ist dies natürlich von ihrer Zeit abhängig. Spieler haben die Möglichkeit, über das Forum oder vor allem über den Discord-Server Rückkopplung zu leisten.

Was denkst Du, wie sich das Spiel in den nächsten fünf Jahren weiterentwickelt?

Das ist schwer zu sagen, aber ich hoffe, dass unsere Spielerzahlen steigen und einige neue Sternensysteme und Mechanismen ins Spiel kommen werden. Nähere Einzelheiten kann ich nicht angeben.

Und worauf können sich die Spieler in den nächsten Monaten freuen?

Zu den nächsten Entwicklungen und Vorhaben kann ich ebenfalls keine Angaben tätigen.

Vielen Dank für das Interview!

Besonderes Werbeangebot: Wer nach der Anmeldung dem Kolonialamt (ID: -16) eine PM (Nachricht) mit dem Inhalt "Moerp" sendet, der erhält ein kostenloses Starterpaket (nur für begrenzte Zeit)!

Neue Teammitglieder gesucht!



Drifting Souls II ist ein Open Source Spiel und das Team sucht noch weitere Entwickler, Grafiker und Frontend Developer! Wer Interesse hat, kann mit dem Team mit einem der unten stehenden Links Kontakt aufnehmen.

Links

- [Drifting Souls II spielen!](#)
- [Drifting Souls II bei GitHub](#)
- [Drifting Souls II auf Twitter](#)
- [Drifting Souls II auf Facebook](#)
- [Drifting Souls II Discord-Server](#)

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 Reiher – Webgamers](#)
- [Interview mit Wolfgang Scheidle – Tischtennis Manager](#)
- [Interview mit Warg – Drifting Souls II](#)

Date Created

06/12/2019

Author

sven