



Interview mit: Andreas B. – Spieleentwickler

Description

Andreas B. ist Hobbyentwickler von diversen Games mit der **Unity-Engine**. Auf seinem eigenen [Webauftritt](#) präsentiert er mehrere kostenfreie Projekte sowie Entwicklertagebücher, in welchen er die Fortschritte der Spiele protokolliert. Hier findet man neben den Downloads der gezippten Projekte auch ein Forum, in welchem über die Games und deren Entwicklung diskutiert werden kann.

BGMM: Andreas, du bist, soviel ich weiß, 55 Jahre alt – wie lange beschäftigst du dich schon mit der Entwicklung von Spielen?

Andreas: Vor etwa 10 Jahren habe ich angefangen mich mit der Entwicklung von Spielen zu beschäftigen. Damals hatte ich als Engine das 3D-Gamestudio. Damit habe ich meine ersten Erfahrungen in dieser Richtung gemacht.

Du programmierst ja reine Hobbyentwicklungen, die aber recht anspruchsvoll umgesetzt sind. So benutzt du ja hochwertige Assets bei Grafiken und Sound. Ich habe zwei deiner Spiele angetestet – das 3D-RPG Orfaya und das Tower-Defense-Spiel Annihilation from Space – beide überzeugen durch hohe Qualität. Hast du je mit dem Gedanken gespielt, kommerziell mit einem Titel zu gehen?

Die Entwicklung von Spielen ist rein hobbymäßig entstanden. Ich habe schon immer gerne PC-Spiele gespielt und dachte mir dann, probiere das doch mal selber. Da ich keine Erfahrungen damit hatte, lag der Gedanke das evtl. kommerziell zu machen in weiter Ferne. Die ersten Projekte waren auch nicht wirklich vergleichbar mit den Spielen aus der Wirtschaft. Wenn ich mir heute meine Projekte anschau, dann sind schon recht nah an vielen käuflich zu erhaltenen Titeln. Das freut mich natürlich sehr. Damit hat sich das über die Jahre dann gelohnt. Allerdings habe ich im Moment nicht vor, das kommerziell zu betreiben. Es soll ein Hobby bleiben. Mal sehen was sich die Zukunft bringt.



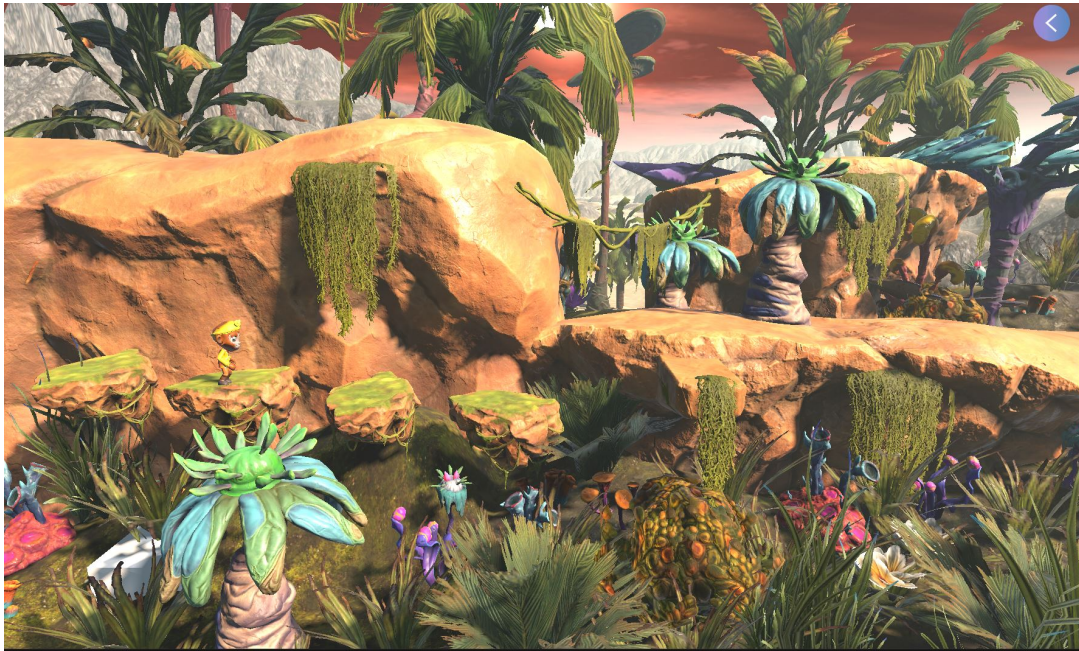
Annihilation from Space, ein 3D-Tower-Defence mit Scifi-Charakter. Es gibt drei abwechslungsreiche Regionen mit unterschiedlichem Missionsablauf.

Du entwickelst hauptsächlich mit Unity. Deine Games haben eine professionelle Grafik. Was sind für dich die Vorteile der Unity-Engine?

Ich habe in den letzten 10 Jahre verschiedene Engines in Gebrauch. Vor etwa zwei Jahren bin ich bei Unity gelandet. Dies war die erste Engine die sich für mich richtig fertig angefühlt hat. Ich habe natürlich nicht alle Engines die sich auf dem Markt befinden, getestet. Daher wird es bestimmt noch weitere Engines, wie z.B. Unreal etc. geben, die sich ähnlich anfühlen und ggf. noch mehr bieten. Es benötigt auch immer eine bestimmte Einarbeitungszeit bis man mit einer Engine vernünftig arbeiten kann. Es läuft bei mir mit Unity zurzeit recht gut, daher habe ich auch keinen Grund zu wechseln.

Du hast mal erwähnt, dass dir eine Lernvideo-Reihe sehr bei deinem Einstieg in Unity geholfen hat – würdest du deinen Weg auch anderen empfehlen?

Ich habe mir zu Unity und der Spieleentwicklung viele Bücher und auch Lernvideos gekauft. Das ist schon ein guter Weg sich in dieses Thema einzuarbeiten. Allerdings habe ich doch einen anderen Weg in der Praxis eingeschlagen. Ich habe eine Idee für ein Projekt und fange dann einfach an. Natürlich habe ich im Kopf einen Plan, der aber nicht niedergeschrieben irgendwo steht. Ich baue das dann aus dem Kopf und das Projekt entwickelt sich dann. Das ist natürlich nur ein Weg für einen Hobbyisten. Als kommerzieller Spieleentwickler wird man natürlich nicht so vorgehen können. In der Regel habe ich dann ein bestimmtes Problem welches dann nicht über Bücher oder Lernvideo gelöst wird, sondern über Internet und Foren.



Bei **Käpt'n Coco – Flucht von Pepaya** springt Coco durch 36 Level in drei Spielwelten.

Es ist immer interessant, zu sehen, woher Menschen ihre Motivation nehmen für das, was sie tun. Deine Motivation für dein Hobby – woher kommt sie?

Ich bin Lehrer und bringe gerne anderen Menschen etwas bei. Als Lehrer versucht man kreativ zu sein. In diesem Zusammenhang erstelle ich digitale Lernmedien und Lernspiele. Ich denke es ist mein Charakter etwas zu schaffen, auch wenn es virtuell ist.

Auf deine Person, dein Projekt und deine Webseite bin ich bei spieleprogrammierer.de aufmerksam geworden. Als Spielentwickler ist die Bekanntmachung der eigenen Projekte ja eher mühsam. Was vermisst du in der deutschen Entwicklerszene?

Ich beschäftige mich seit etwa 10 Jahren mit der Spieleentwicklung und auch heute sind es noch die gleichen wenigen deutschsprachigen Foren, in denen man sich mitteilen kann. Die Beiträge werden relativ häufig gelesen, aber die Rückmeldungen zu den Projekten sind sehr gering. Es sind dann immer die gleichen User die ein Feedback geben. Die überwiegende Zahl äußert sich nicht. Es gibt auch Foren in denen man zu seinen Beiträgen zwar 1000 Aufrufe hat, aber keine einzige Rückmeldung erhält. Allgemein ist die Forenkultur wesentlich geringer geworden als vor 10 Jahren.



Arcadis ist ein Scifi-Sidescroller und spielt auf 3 Planeten mit je mehreren Missionen

Leider bekommt man ja nicht immer Feedback für seine Projekte. Wie kommst du damit zurecht, dass es Phasen gibt, wo man als Entwickler nur liefert – aber wenig zurückbekommt?

Auch das betrachte ich aus Sicht eines Hobbyentwicklers. In erster Linie mache ich meine Projekte weil sie mir Freude bereiten. Es freut mich natürlich, wenn ich Feedback dafür erhalten. Wenn dann dem einen oder anderen User mein Projekt gefällt, dann ist das natürlich das Sahnehäubchen. Ich habe bisher immer, wenn auch nicht viel, Rückmeldungen erhalten. Sollten die jetzt zukünftig unterbleiben, dann wäre das sehr schade und würde wahrscheinlich schon auf die Motivation drücken.

Was sind für dich die Erfolgskriterien einer Entwicklung. Deine persönliche Freude am fertigen Projekt, das Feedback was du bekommst oder die Downloadzahlen? Oder ganz was anderes?

Ich denke ist eine Mischung aus allem. Was mich dabei immer sehr motiviert, ist die Tatsache, dass meine Ideen und Vorstellungen schlussendlich ins Projekt eingeflossen sind. Am Ende kann ich sagen; ich habe es geschafft. Die Downloadzahlen sind natürlich auch eine interessante Größe. Auch hier spiegelt sich das Interesse an den Projekten wieder. Auch hier gibt es, ähnlich der Forenbeiträge, mehr Downloader als Poster.



Lara die Druidin rettet die Welt Symira vor angreifenden Bösewichten.

Spieleentwicklung kostet Zeit, Nerven und manchmal auch Geld – würdest du jemanden dieses Hobby empfehlen oder ist es eher ein Fass ohne Boden?

In erster Linie kostet es eine Menge an Zeit. Es gibt sehr viele Assets die nicht viel Geld kosten. Wenn man damit ein Projekt startet, hat man im Vergleich eine lange Beschäftigungszeit. Daher denke ich, ist der Kostenfaktor nicht das entscheidende. Man benötigt auch eine hohe Frustgrenze und muss bereit sein, manchmal tagelang an einem Problem zu tüfteln ohne sichtbaren Erfolg. Ich würde das Hobby jetzt nicht unbedingt weiterempfehlen, aber ich rede darüber und mache aufmerksam. Allerdings steht man damit im Bekanntenkreis doch recht allein da. Ich glaube auch, dass die wenigsten Menschen auch einen Überblick oder eine Vorstellung davon haben, was Spieleerstellung bedeutet.

Dein aktuelles Projekt – Orfaya – ist ein klassisches 3D-RPG welches auf einer großen Insel spielt. Ein so großes Projekt alleine zu stemmen, ist schon eine mutige Aufgabe. Wie gehst du an sowas ran? Arbeitest du das Konzept vorher aus oder entwickelst du eher „drauf los“?

Die grobe Story und die Location (Insel) hatte ich mir im Kopf zurechtgelegt. Es sollte ein überschaubares Projekt, gerade im Bereich RPG, werden. Somit habe ich erst die Insel erstellt und mir dann Gedanken für die unterschiedlichsten Regionen gemacht. Das war im Prinzip mein Konzept. Danach war und ist es ein „drauf los“. Da die Spieleentwicklung ja sehr vielseitig ist, habe ich dann mal eine Region erstellt, danach ein paar NPC's zusammengesucht. Dann dachte ich eine schöne Musik muss her, dann wieder Worldbuilding betrieben, dann einen Dialog für eine Quest erstellt. Das kann ich mir natürlich nur als Hobbyentwickler oder Release-Termin und Fristen erlauben.



In der Demo von **Orfaya** gibt es einen Strand und eine Dorfregion zu entdecken.

Die Fantasy-Hintergrundstory zu Orfaya hat dein Sohn geschrieben – sind deine Projekte öfters von deinem Sohn inspiriert?

Ich habe meinem Sohn die Insel gezeigt und ihn gefragt, ob er eine Story dazu entwickeln kann. Er ist in diesem Bereich viel kreativer als ich. Daher binde ich ihn häufig ein, wenn es um Storys oder Hintergrundinformationen geht. In der Regel starte ich mit einem Projekt und frage ihn dann. Die Projektideen selber stammen aber von mir.

Du bist ja ein sehr produktiver Mensch. Hast du schon Ideen für ein neues Projekt, dass du neben oder nach Orfaya umsetzen möchtest?

Wir haben in einem Forum einen kleinen Wettbewerb zu laufen. Dabei ist es aber im Prinzip kein richtiger Wettbewerb. Es geht vielmehr darum zu einem bestimmten Termin ein Projekt fertig zu haben was ein bestimmtes Thema betrifft. Das Thema diesmal ist Halloween. Daher werde ich neben Orfaya dann bis zum 31.10.2021 ein Projekt beisteuern. Meine weitere Idee ist die Erstellung eines klassischen Jump&Run in 2d. Nichts hektisches, sondern normales springen und ausweichen.

Worauf können sich die Spieler von Orfaya in Zukunft noch freuen? Wie soll das Spiel sich entwickeln?

Im Augenblick handelt es sich um eine Demo mit ein paar grundlegenden Mechaniken. Der Spieler kann sich eine Waffe kaufen, ein paar Quests absolvieren und ein paar Gegner besiegen. In Zukunft wird es natürlich weitere Locations geben. Dazu werden die Hochebenen und im weiteren Schritt die Wüste gehören. Es wird unterschiedliche Gegner und mehr Waffen geben. Zusätzlich wird der Spieler diverse Skills erlernen können.

Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg!

Links

pchobbyspieleschmiede.de

Titelbild

Screenshot Intro [Orfaya](#)

Date Created

21. Oktober 2021

Author

harald