Interview mit Sven Rahn

Description

Echtzeitstrategiespiele (RTS) gehörten einst zu den ganz großen Genres der Spieleindustrie. Spätestens seit **Starcraft II** traut sich kaum noch ein Studio an ein solches Mammutprojekt. Sven Rahn, ein 35 jähriger Entwickler aus Nürnberg, macht das RTS **The Last Humans** im Alleingang. Dank Unity, jede Menge Enthusiasmus und Liebe zum Detail.

Image not found or type unknown **The Last Humans Menü**

BGMM: Wann hast Du mit dem Programmieren begonnen und vor allem: warum?

Sven: Mit 12 müsste das gewesen sein, damals noch mit dem C64. Mich hatte es damals mehr gereizt kleine Programme selbst zu schreiben als die Spiele zu spielen. Auf meinem ersten PC ging es dann weiter mit Profan, damit hatte dann auch mein erstes Spiel programmiert. Eine kleine Börsensimulation.

Ist „The Last Humans" (TLH) Dein erstes großes Projekt?

Ja ist mein erstes großes Projekt – neben dem Beruf.

Du entwickelst TLH alleine. Wie kommt das?

Durch meinen Beruf bzw. auch die Familie bin ich zeitlich sehr eingeschränkt und wenig flexibel was schlecht für eine Teamarbeit ist. Außerdem hatte ich nicht wirklich Lust auf Teamarbeit. Ich wollte mein eigenes Ding machen, ohne mich nach anderen richten zu müssen.

In der Fachpresse heißt es, RTS ist tot. Was motiviert Dich, dennoch ein Echtzeitstrategiespiel zu entwickeln?

Also ehrlich gesagt wusste ich Anfangs gar nicht das RTS tot ist, bin auch der Meinung dass das nicht ganz korrekt ist. Aber es hat auch Vorteile, immerhin gibt es wenig AAA Titel mit denen man konkurrieren muss (:

Image not found or type unknown **The Last Humans**

Was ist die Grundidee hinter TLH?

Zuerst sollte das Spiel ein einfaches klassisches RTS werden. Später kam die Idee das ganze mit etwas „roge Like” Elemente zu mixen und dadurch ein Alleinstellungsmerkmal zu kreieren. Der Vorteil ist auch das durch den endlos Modus und den Automatisch generierten Karten mit weniger Aufwand mehr Spielzeit im Spiel generiert werden kann als mit dem manuellen erstellen von Missionen.

Was mich bereits bei der ersten Demo beeindruckte, ist die Atmosphäre, die im Hauptmenü aufgebaut wird. Das zieht einen gleich ins Spiel. Legst Du darauf – vor allem im Hinblick auf das weitere Spiel – besonderen Wert?

Ich versuche es natürlich. Ich denke die Atmosphäre im Spiel ist auch eine gute Möglichkeit sich etwas abzusetzen neben den ganzen RTS Titeln die es schon gibt.

Welche Spielzeit hast Du für die Kampagne geplant? Wie viele Missionen wird es geben?

Vorerst eine Kampagne a fünf Missionen (ca. 30 min Spielzeit pro Mission). Aktuell fokussiere ich mich eher auf den „Endlos Modus” mit den verschiedenen Kartentypen. Die Missionen dienen dann eher dazu den Einstieg in das Spiel zu erleichtern. Wenn dann später seitens der Spieler mehr Interesse besteht, kann man das Thema aber sicher noch ausbauen.

Image not found or type unknown The Last Humans

Wird es auch einen Mehrspielermodus geben?

Wird es nach jetzigen Stand nicht geben. Der Aufwand ist für mich alleine dafür einfach zu groß.

Worin liegen die besonderen Herausforderungen bei einem RTS, verglichen mit Rundenstrategie oder anderen Strategiespielen?

Ich denke das es da nicht wirklich eine „größere” Herausforderung gibt. Im Gegenteil, ich denke gerade RTS Spiele lassen sich etwas einfacher entwickeln, weil Sie meiner Meinung nach im Gegensatz zu anderen Strategiespielen weniger Komplex sein müssen um Spaß zu machen. Und Technisch sind die größten Herausforderungen alle schon mal gemacht worden und man findet zu jedem Thema schnell ein Beitrag und Beispiele – für Unity, aber auch andere Sprachen – im Netz. Zum Beispiel für das Pathfinding oder die Minimap.

Wie kam es dazu, dass Du Dich für die Unity-Engine entschieden hast?

Ich hatte schon Erfahrungen mit Unity bei kleineren Spielereien und Minispielen gesammelt und kam gut damit zurecht. Auch der Asset Store war ein Grund für die Entscheidung.

Dein Projekt ist im jetzigen Zustand schon kein kleines Projekt. Das heißt, Du hast einiges an Erfahrung mit Unity. Kannst Du es kleinen Teams oder einzelnen Entwicklern guten Gewissens ans Herz legen? Welche Tipps würdest Du Unity-Einsteigern geben?

Auf jeden Fall. Gerade für Entwickler mit wenig Erfahrung ist der einstieg sehr gering. Man kann praktisch auch fast ohne Programmierkenntnisse loslegen. Zum Beispiel einen einfachen Shooter. Man sollte aber auch die Alternativen vorher prüfen. Zum Beispiel ist meiner Einschätzung nach ein Multiplayer Shoter wirklich schöner umsetzbar mit der Unreal Engine. Kommt also auch auf das Projekt an. Und für einfache 2D Spiele gibt es sicher auch Tool die noch einfacher zu bedienen sind.

The Last Humans

Image not found or type unknown

Du programmierst ja auch beruflich. Wie sehr unterscheidet sich Deine Arbeitsweise zwischen Hobby und Beruf?

Im Beruf gibt es gewisse Standards (Clean Code, Unit Tests…) an die ich mich nicht zu 100 % halte bei der Spieleentwicklung. Und ich arbeite im Beruf nicht allein sondern in einem Team. Auch die Entwicklungsumgebung und Programmiersprache ist natürlich anders.

Konntest Du Erfahrungen von der Spieleentwicklung in den beruflichen Alltag integrieren?

Nein, eher Umgekehrt. Die berufliche Erfahrung wird eher in die Spieleentwicklung integriert.

Zurück zum Spiel. Du machst ja momentan die ersten Erfahrungen mit „Marketing“ für TLH. Wie hart ist deiner Meinung nach der Markt momentan?

Zum einen ist es deutlich einfach geworden als noch vor einigen Jahren ein Spiel online zu Stellen, so das es auch gesehen wird. Durch Indie DB, Itch.io und sogar auf Steam könnte man sein Spiel bereitstellen.

Allerdings ist dieser Umstand natürlich auch der Grund warum es wiederum schwieriger ist. Es gibt heute einfach viel mehr Hobby- oder Indie-Spiele als früher, und ich muss auch sagen: teilweise mit mehr Qualität.

Wenn ich früher an die Game Star denke mit ihrer Leser Software Rubrik und den Minispielen war da nicht ganz so viel Konkurrenz da. Heute sieht das schon anders aus.

Auch kann man heute „Marketing” betreiben, wenn man viel Zeit investiert kommt man sogar mit kleinem Budget bzw. auch gar keinem recht weit. Gerade auch über die Sozialen Medien. Das war früher als Privatperson nicht denkbar. Und nochmal zum Markt selbst: Es gibt wirklich viel Konkurrenz und man geht schnell darin unter, aber ich denke wenn man nicht nur ein 0815 Spiel hat und es wirklich Innovativ ist kann man echt viel erreichen. Fazit von mir: Wenn man ein gutes Spiel mit

Innovation hat, dann ist der Markt oder eher die Möglichkeiten sehr gut um schnell viele Leute zu erreichen. Früher war es aber dafür einfachen ein gut gemachtes 0815 Spiel unter die Leute zu bringen, weil es damals einfach nur den AAA Markt gab und keinen für Hobby- oder Indie-Spiele.

Was deutlich schwieriger geworden ist, wie ich finde, ist einfach schon vorab Feedback von Entwicklern zu bekommen, speziell auf den Deutschen Seiten. Auch die Community selbst ist nicht mehr so aktiv wie früher. Ist aber nur meine persönliche Meinung und passt glaube ich auch nicht ganz zur Frage.

The Last Humans

Image not found or type unknown

Zum Schluss noch die vielleicht wichtigste Fragen:

Wann wird The Last Humans fertig und wo wird man es erhalten können?

Early Accsess ist geplant für ende diesen Jahres. Allerdings weiß ich noch nicht, ob ich den Termin halten kann. Die Demo kann man schon auf Indie DB herunterladen. Die Early Accsess Version gibt es dann wahrscheinlich auf Itch.io. Der Preis wird im unterem einstelligen Bereich liegen. (nicht über 5 EUR)

Vielen Dank für das Interview!

Weiterführende Links:

Spiel auf Pewn

Spiel auf Indie DB

Mehr über Spieleentwickler!

Date Created
9. September 2019
Author
sven