



Interview mit Pewn-Administrator Max

Description

Über die [Spiele-Community Pewn](#) haben wir einst ausführlich berichtet. Nun hatten wir die Gelegenheit, ein Interview mit Max, einem der Administratoren, zu führen. Im Gespräch erzählt er von den Anfängen der Plattform, der Gegenwart und über zukünftige Pläne. Max, in der Community besser bekannt auch über aktuelle Entwicklungen und der derzeitigen



BGM: Was bedeutet eigentlich der Name „Pewn“ und

– fast noch wichtiger – wie spricht man ihn korrekt aus?

Damios: Das ist keine seltene Frage – die Antwort fällt dafür umso kürzer aus: Pewn wird „Piun“ ausgesprochen. Das Wort ist an das Geräusch einer Laserwaffe (»pew pew«), angelehnt und soll ein Synonym für „zocken“ / „Computer spielen“ darstellen.

Pewn.de gibt es bereits seit fast vier Jahren. Was war die ursprüngliche Motivation, diese Seite zu entwickeln?

Gegründet wurde Pewn von krazun, der seine Motivation immer darin sah, einen Ersatz für Developia zu entwickeln. Für die, die Developia nicht mehr kennen: Letztlich sollte Pewn eine umfassende

Sammlung von Indiespielen ala IndieDB/Gamejolt werden, jedoch speziell für den deutschsprachigen Raum.

Ich selbst habe dann über Byte-Welt, einem Programmier-Forum, von Pewn erfahren und fand das Konzept sofort klasse – ich sah in Pewn die Möglichkeit, neben interessanten Projekten auch Gleichgesinnte und Mitstreiter finden zu können.

Was sind Deine Hauptaufgaben auf Pewn? Wie teilen sich die Aufgaben des Teams auf?

Im Pewn-Team sind wir zu dritt: krazun, eitelkalk und ich. Krazun und ich kümmern uns als Administratoren um die Entwicklung der Seite sowie alles sonstige Technische (also insb. den Server), während eitelkalk Aufgaben im Bereich der Moderation übernimmt.

Die Seite, so scheint es, basiert ja nicht auf „bewährter“ Software wie CMS oder Community-Builder. Wie kommt das?

Pewn hat sehr individuelle Anforderungen: So hat jedes Spiel eine eigene Profilseite, die Spiele können von jedem Nutzer bewertet werden, jedes Spiel hat ein eigenes Forum, etc.

Während sich Teilbereiche dieser Anforderungen, bspw. ein Forum oder ein Blog, sehr einfach über ein bestehendes System aufsetzen lassen, ist das für die gesamte Plattform aufgrund ihrer Komplexität leider unmöglich. Daher war eine komplette Neuentwicklung unumgänglich.

Pewn basiert auf JavaEE, einer Technologie, die vor allem in der professionellen Anwendungsentwicklung weit verbreitet ist. Verwendet wird dabei der übliche JavaEE-Stack: JSF, JPA, EJB, CDI, etc. in Verbindung mit PrimeFaces und dem GlassFish-Server.

Während krazun beruflich Erfahrung in diesem Bereich hat (und sich deshalb auch für JavaEE entschieden hat), habe ich mir die zur Entwicklung erforderlichen Kenntnisse erst in meinen ersten Wochen nach dem Einstieg ins Pewn-Team angeeignet. Java konnte ich zu diesem Zeitpunkt schon, aber die Anwendungsentwicklung war für mich ein novum.

Wie hat sich, aus Deiner Sicht, die Pewn-Community in den letzten Jahren entwickelt?

Das offensichtlichste kommt gleich mal zu Beginn: Die Zahl der Nutzer auf Pewn hat sich seit Beginn der Seite natürlich vergrößert.

Das hat jedoch nicht, wie man vielleicht erwarten könnte, dazu geführt, dass die Community weniger heimisch geworden ist – ganz im Gegenteil, ich würde sagen, dass die Community heute enger zusammengekommen ist als noch zu Beginn. Über die Jahre sind natürlich viele Nutzer gekommen und gegangen, dennoch gibt es einige Gesichter, die schon seit Beginn mit dabei sind. Über die Zeit hinweg schafft das natürlich eine Art Zusammenhalt, durch den sich eine Community ja erst auszeichnet.

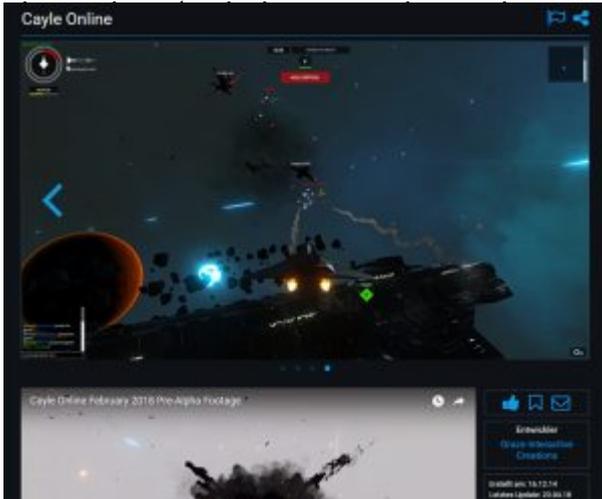
Bestes Beispiel ist hier sicher Negaia, das als eines der ersten Spiele auf Pewn registriert wurde und zu dem seit knapp 4 Jahren regelmäßig Updates auf unserer Seite gepostet werden.

Kannst Du ein paar Daten zur Mitgliederzahl, Downloads und Seitenaufrufen nennen?

Selbstverständlich! Insgesamt registriert sind auf Pewn rund 305 Nutzeraccounts, aktiv sind davon etwa 30. Die täglichen Aufrufe-Zahlen halten sich etwa im Rahmen um 100 (abzüglich aller Bot-Aufrufe, die unser System automatisch herausrechnet), an aktiveren Tagen kann sich die Zahl aber gut und gerne auch einmal mehr als verdoppeln.

Insgesamt eingestellt sind 250 Spiele von circa halb so vielen Nutzern. Heruntergeladen wurden diese insgesamt 3241 Mal.

Bei rund 5000 Beiträgen (Forenposts, Blogs, Spiele, Kommentare, etc.) wurden insgesamt 2833 Likes (sowie 1000+ Kommentare, dass Likes erst einige Zeit später eingeführt wurden)



In den letzten Jahren habe ich den Eindruck, dass

klassische Communitys wie Foren immer mehr vom Aussterben bedroht sind. Auch im Bereich der Spieleentwickler war, zumindest im deutschsprachigen Bereich, früher mehr los. Täuscht dieser Eindruck, oder ist das tatsächlich ein Trend?

Das ist durchaus ein Trend, den wir auf Pewn auch zu spüren bekommen haben. Während die Nutzerzahlen stetig angestiegen sind, ist das mit der Aktivität nicht ganz so einfach: Zwar gibt es mittlerweile einige neue und v.a. zugänglichere Beitragstypen (wie bspw. Designs zur Vorstellung visuellen Materials), die auch sehr gerne von unseren Nutzern wahrgenommen werden, aber die klassische Interaktion über Diskussionen im Forum ebbt immer mehr ab.

Auch einen sehr spürbaren Effekt auf die Aktivität auf unserer Seite hat die Außenwerbung: Um neue, aktive Nutzer zu bekommen, muss man seine Seite nach außen hin stetig bewerben, um so die auf zahlreiche andere Foren verstreuten Interessierte aufzutreiben zu können. Die Hemmschwelle, sich ein neues Portal anzusehen, ist halt immer noch sehr hoch.

In den letzten zwei Jahren wurde die Werbung in anderen Foren von uns leider etwas vernachlässigt, was merklich dazu geführt hat, dass die Nutzerzahlen sich seitdem auf einem recht konstanten Niveau gehalten haben.

Gleiches gilt ja eigentlich auch für Spiele. Selbst Freewarespiele müssen heute viel mehr beworben werden, um beachtet zu werden. Hat sich Deiner Meinung nach die Aufmerksamkeit der Spieler verschlechtert oder ist der Markt einfach nur komplett überladen?

Ich würde sagen, dass das zu großen Teilen an der Bequemlichkeit der Spieler liegt. Statt sich „mühsam“ durch ein Forum oder Downloadarchiv zu wühlen, um dann letztlich ein Spiel unter Hunderten zu finden, das einem gefällt, lässt man sich diese langwierige Arbeit doch lieber abnehmen: Ein Blick in die persönliche „Discovery Queue“ bei Steam, in der schon grob vorgefiltert wurde, was einem denn überhaupt gefallen könnte, ist da wesentlich bequemer. Und als Bonus läuft der Download bzw. Kauf auch direkt über die entsprechende Plattform, also völlig unproblematisch und sorgenfrei.

Ich habe selbst den Spielmarkt ein paar Jahre kaum beobachtet. 2017 war ich dann erstaunt, dass es viele Download-Plattformen für Freeware nicht mehr gab oder seit Jahren nicht aktiv betrieben werden. Was denkst Du, wie es dazu kommen konnte? Wo, außer bei Pewn, sollen Hobbyentwickler ihre Spiele sinnvoll unterbringen? Natürlich gibt es itch.io und Konsorten, aber da gehen doch aufgrund der Flut 99% der Spiele gnadenlos unter, oder?

Ich glaube, hier lässt sich eine Entwicklung beobachten, die alle „erwachsen werdenden“ Märkte betrifft: Früher gab es viele kleine Plattformen, die alle ihr individuelles Angebot hatten. Über die Zeit sind die Nutzerzahlen gewachsen, der Indiebereich mehr „mainstream“ geworden und damit natürlich auch der Anspruch an die Plattformen gestiegen. Was wir heute sehen, sind eben die Plattformen, die den „Überlebenskampf“ gewonnen haben und sich durchsetzen konnten. Das ist völlig unumgänglich und für den Endnutzer, den Spieler, letztlich auch gar keine schlechte Entwicklung: Indie-Spiele findet man heute einfacher als je zuvor.

Ein Nebeneffekt dessen ist natürlich auch, dass einzelne Spiele in der Masse untergehen können. Das ist ärgerlich, aber die Spieleentwicklung ist eben kein obskures Hobby mehr. Abhilfe versuchen hier die Such-, Filter- und Vorschlagsfunktionen der entsprechenden Portale zu schaffen. An genau dieser Stelle können jedoch auch die kleineren Plattformen punkten: Dadurch, dass die Konkurrenz geringer ist, ist es natürlich auch einfacher, neue, interessierte Nutzer für sein Spiel zu finden.

In den letzten zehn Jahren ist ja die Anzahl der kostenlosen Spieleengines geradezu explodiert. Siehst Du das eher als Segen oder als Fluch an?

Als Programmierer stehe ich dem positiv gegenüber: Es ist schön zu sehen, dass die Spieleentwicklung auch für „Neulinge“ zugänglicher wird – durch immer bessere Ressourcen jeglicher Art. Dazu muss man nur mal einen Blick auf Kickstarter oder in den Early Access-Bereich auf Steam werfen: Was für Indie-Studios heute schon alles möglich ist, ist unglaublich und letztlich alles ein Effekt dieser Popularität.

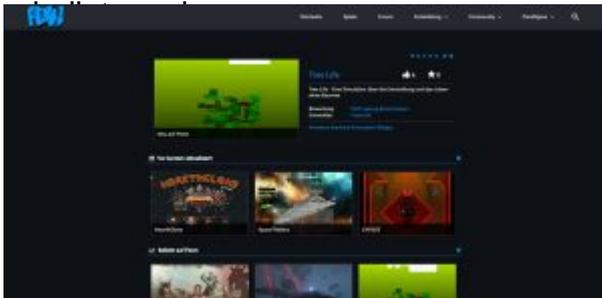
Pewn gibt momentan als Versionsnummer der Seite „0.9.18“ an. Wohin, denkst Du, geht die Reise hin? Gibt es konkrete Pläne für neue Features?

Ideen gibt es viele – was früher chaotisch im Forum diskutiert wurde ist mittlerweile geordnet in unserem Issuetracker (<https://pewn.de/bugtracker/>) zu finden. Bis zur Version 1.0.0 sind neben einigen Verbesserungen technischer Natur auch die folgenden drei neuen Seitenbereiche geplant:

Fast schon ganz seit Beginn der Seite ist eine Hobby-Jobbörse geplant. In dieser sollen Entwickler und Artists, aber auch zum Beispiel Test-Spieler, einfacher zueinander finden. Ein erster Prototyp einer entsprechenden Übersicht wurde schon vor einiger Zeit hinzugefügt (<https://pewn.de/jobs/>), diesen mit Leben zu füllen steht allerdings noch aus.

Auch ein Tutorial- sowie ein Ressourcen-Bereich sind angedacht. In ersterem sollen Ressourcen zum einfacheren Einstieg in die Spieleentwicklung in letzterem Grafik-Assets (an unseren gut angenommenen Design-Bereich anknüpfend) präsentiert werden.

Wer sehen will, was sonst noch alles bis zur Version 1.0.0 ansteht, kann gerne mal einen Blick in unseren Issuetracker werfen. Alle Einträge, die die Priorität „Hoch“ haben, sollen bis dahin noch



Viele Spieleentwickler „hängen“ vorwiegend in Foren

der eigenen Entwicklungsumgebung herum und präsentieren sich in diesem Dunstkreis. Warum sollten sie, Deiner Meinung nach, sich auch auf Pewn präsentieren?

Pewn ermöglicht einen Blick über den eigenen Tellerrand: Auf unserer Plattform kommen Leute aus allen möglichen Richtungen (seien es Programmierer, Browsergame-Betreiber oder Zeichner) und mit ganz unterschiedlichen Fähigkeiten und Projekten zusammen und können sich miteinander austauschen. Das ist eine interessante Mischung, bei der sich zu so ziemlich jedem Thema jemand finden lässt, der (zumindest ein bisschen) Ahnung davon hat und Impulse für ein Gespräch oder etwa zur weiteren Recherche liefern kann.

Außerdem war es seit Beginn der Seite immer ein Ziel von uns, den Dialog zwischen Spielern und Entwicklern zu ermöglichen. Während in den einschlägigen Foren hauptsächlich Entwickler unterwegs sind, treiben sich auf Pewn zweifellos auch einige Spieler herum, die Feedback natürlich aus einer ganz anderen (durchaus kritischeren) Richtung geben können.

Entwickler haben ja auch die Möglichkeit, eigene Spiele bei Pewn hochzuladen. Gibt es dabei eine Größenbeschränkung?

Pro Download liegt die Größenbeschränkung bei 1 GB. Die Grenze ist allerdings nicht unverrückbar – sollte eines der Spiele auf Pewn größere Dateien zur Verfügung stellen wollen, kann das Limit nach Rücksprache mit uns auch gerne angehoben werden.

Ich denke, jeder der das Interview gelesen hat, egal ob Spieler oder Entwickler (Letztere sind ja eigentlich beides) sollte einen Blick auf die Seite werfen. Ich habe selbst schon das eine oder andere Spiel gefunden, das mich total positiv überraschte und ich denke, es kann generell nichts schaden, heimische Entwickler zu unterstützen. Vielen Dank für das tolle und ausführliche Interview!

Vielen Dank auch meinerseits! Ich lade alle Leser ganz herzlich dazu ein, auch ein mal selbst auf Pewn vorbeizuschauen – vielleicht können wir den ein oder anderen hinterher ja als einen Teil unserer Community willkommen heißen.

Date Created

7. Juni 2018

Author

sven