

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Es war damals üblich, dass man sich gegenseitig half“ – Interview mit Guido Henkel (Attic, Thalion, Nordland-Trilogie)

Frank Böttger am Samstag, dem 23. Dezember 2017

Hallo Guido, schön, dass du die Zeit finden konntest, ein wenig über Amiga, Spiele, Musik, Storys mit Tiefgang, aber auch deine Vorliebe für das Schreiben von Romanen zu sprechen. Nun fallen mir Ad-hoc zwei deutsche Entwickler von Computerspielen in den 80ern und 90ern ein, welche scheinbar harmonisch nebeneinander her designten, entwickelten und Erfolg hatten: Attic und Thalion. Attic mit Sitz in Albstadt / Tübingen und Thalion mit Sitz in Gütersloh / Detmold trennten knapp 600 Kilometer. In einer Zeit von Briefen, Telefonen, Akustikkopplern und BTX eine große Entfernung. Dennoch war die Anzahl der deutschen Entwickler damals so begrenzt, dass man vermutlich in Verbindung bleiben musste. So zumindest meine Annahme, aber fragen wir doch einfach Jemanden, der es wissen muss.

Durch das Interview führte Frank Böttger

Der Kontakt mit Thalion entstand über einen Zeitraum, begann aber dadurch, dass Thalion sehr eng mit Bertelsmann / Ariolasoft verbunden war. Wie Du vielleicht weißt, war

Ariolasoft mein erster Publisher, der Hellowoon und Ooze veröffentlicht hat.

Ich denke, Wolfram von Eichborn war der Erste, der Thalion einmal erwähnte und mir erzählte, was sie so machen. Wolfram war seinerzeit bei Ariolasoft und betreute das Team – ebenso wie mich. Ich bin damals ein paar Male nach Gütersloh zu Meetings, Vertragsunterzeichnungen und so fortgefahren.

Insofern, war Thalion schon seit den spät-80ern auf meinem Radar, obwohl ich niemanden persönlich kannte.

Als Hans-Jürgen Brändle und ich Spirit of Adventure entwickelten, arbeitete Thalion an Dragonflight und das haben wir natürlich mit sehr viel Interesse verfolgt. Das war auch die Zeit als die Kölner Messe an Schwung gewann, und wir besuchten die regelmäßig.

Zu der Zeit habe ich dann den Erik Simon und den Holger Flöttmann kennengelernt. Erik, Hans-Jürgen und ich haben sofort geklickt, weil wir alle drei Rollenspieler waren. Mit Holger habe ich später recht viel Kontakt gehabt, als er mit bei Ascaron tätig war, weil wir sehr viel Informationen zum Business ausgetauscht haben. Wir haben damals oft telefoniert und uns auf allen möglichen Messen getroffen.

Auch Erik Simon habe ich über die Jahre sehr oft getroffen. Wir haben uns auf jeder Messe immer ganz gezielt Zeit genommen, um uns auf ein Bier, Kaffee oder Dinner zusammzusetzen und einfach über die Branche und Games zu labern.

Im Lauf der Jahre lernte ich dann eben immer mehr Leute bei Thalion kennen. Zum Teil auch, weil ex-Ariolasoft Angestellte, die ich kannte, bei Thalion landeten, wie Harald Ünzelmann und Willi Carmincke.



Das Textadventure Hellowoon wurde 1987 von Guido Henkel für Dragonware entwickelt. (Bild: Guido Henkel)

Hellowoon

Das Geheimnis des Zauberstabs



„Hellowoon! – Das Wort trifft mich wie ein Blitzschlag. Ja, Hellowoon! Langsam passen die Teile zusammen. Doch was, um Himmels Willen, ist Hellowoon? Oder gar, wer ist Hellowoon? Alles ist düster und verschwommen. Ist er es, der die Herrschaft an sich reißen wollte? Die Herrschaft über . . . was?
Mein Kopf schmerzt, wenn ich mich bewege. Das einzige, was ich weiß, ist mein Name: Zarrat. Aber sonst? Warum wurde ich angegriffen? Wo bin ich?
Nun, ich denke, es ist eine Menge Arbeit, dies alles herauszufinden. Möchtest Du, mein Freund am Bildschirm, mir dabei helfen? Nun denn, ich glaube, zusammen könnten wir's schaffen.“
Dieses atemberaubende Text-Graphik-Adventure wird auch Sie fesseln!



Spielidee, Konzept und Programm von Guido Henkel.
© 1987 ariolasoft GmbH. Alle Rechte vorbehalten. ariolasoft Datenträger sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih und Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Die Handlung von Hellowoon wird über einen klassischen Textparser gesteuert. (Bild: Guido Henkel)



Hellowoon: Das Geheimnis des Zauberstabs, Screenshot vom Commdore 64. (Bild: Dragonware / Ariolasoft)

Entwickler, Rollenspieler, Visionäre treffen sich und pflegen, statt einer Konkurrenz, einen freundschaftlich interessierten, herzlichen Austausch. Gab es zu einem Zeitpunkt die Überlegung einer Zusammenarbeit, stellte man sich gar Routinen, Engines, Soundtracks, Demos usw. vor?

Pläne für Zusammenarbeiten gab es damals eigentlich nicht. Beide Teams waren eigenständig, aber wir respektierten uns gegenseitig sehr, zum Teil auch durch unsere gemeinsame Liebe für RPGs. Interessanterweise hat Hans-Jürgen später ja mit Erik Simon bei Blue Byte zusammengearbeitet und die beiden waren sehr eng befreundet, und Holger Flöttmann und ich haben oftmals direkte Business Kontakte ausgetauscht, die uns gegenseitig geholfen haben, vom Einkauf von Verpackungen, dem Drucken von Handbüchern, bis hin zu Vertriebsarrangements.



Ich bin immer noch total in die Grafiken der Helden-Generierung verliebt. Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge von 1992. (Bild: Guido Henkel)

In der deutschen Branche war es damals einfach üblich, dass man sich gegenseitig half. Wir verstanden alle, dass da genug Raum für jeden war und dass, wenn einer von uns gewinnt, die anderen in gewissem Sinne ebenfalls gewinnen. So habe ich es einigen

deutschen Teams ermöglicht, ihre Produkte bei englischen und amerikanischen Publishern vorzulegen und umgekehrt ebenso. Ein richtiges Konkurrenzdenken bestand damals nicht. Wir kamen alle aus Deutschland, das machte uns zu Underdogs, und daher kämpften wir alle zusammen.

Was es kaum gab – nicht aus bestimmten Gründen, sondern weil es sich einfach nie ergab – war so ein Behind-the-scenes Look, wo wir uns gegenseitig unsere Sachen vorgestellt haben. Dafür waren wir im Süden einfach zu weit vom Schuss.

Allerdings gab es ein paar Besuche. Holger war glaube ich einmal bei Attic, Karsten Köper war ein paar Male bei uns zu Besuch und kam immer bei mir unter.

Viele andere Thalion Leute, wie Jurie Hornemann, Henk Nieborg, Matthias Steinwachs, Thorsten Mutschall und Michael Bittner habe ich im Laufe der Jahre auch getroffen und kennengelernt, und mit einigen, wie Jurie, bin ich bis heute nach wie vor in Kontakt.

Wie war der Kontakt zu Jochen Hippel? Du als leidenschaftlicher Gitarrist, der sich mit der Vertonung von Drachen von Laas und, wenn mich nicht alles täuscht, mit zwei Teilen der Schwarze Auge-Trilogie einbrachte und Jochen Hippel, der als Vollzeit-Musiker, diverse unsterbliche Hymnen erschuf.

Was Jochen Hippel angeht, ja ich kannte ihn auch, da er ja mit Chris Hülsbeck Sachen gemacht hat und ich den Chris und die Factor-5 Gang natürlich recht gut kannte. Ich bin mir nicht mehr ganz sicher, aber ich denke, Jochen war im Gespräch für die DSA Schicksalsklinge Musik, aber wir gingen dann mit Rudi Stember. Ich weiß aber nicht mehr, was die Entscheidung letztlich ausmachte.

Beiden Spielen, Spirit of Adventure (SoA) sowie Dragonflight sieht man ihre Vorreiterrolle an. Schon rein optisch erinnert (SoA) stark an Das Schwarze Auge und Dragonflight an Amberstar und dessen Nachfolger. Würdest du (SoA) als Pilot bezeichnen? Oder anders ausgedrückt, nachdem es veröffentlicht war, wusstet ihr was ihr besser machen könnt und habt das Ziel konsequent verfolgt?



Spirit of Adventure ist ein Dungeon Crawler von Starbyte und erschien 1991. (Bild: Attic)

Es war nicht gezielt eine Erprobung, aber es hat auf jeden Fall als solche gedient. als wir mit SoA fertig waren und anfangen, DSA anzudenken, war eigentlich klar, dass wir einige der Kernfunktionen direkt übernehmen sollten. SoA war bereits sehr DSA-inspiriert – vor allem unter der Haube – nur war es eben nicht als offizielles DSA Spiel entwickelt worden. Für uns bedeutete das, dass wir viele Kernroutinen, wie das Party Handling etc. direkt übernehmen konnten und eben entsprechend dem DSA Regelwerk aufbohrten.

In anderen Bereichen mussten wir Dinge, wie den Kampf zum Beispiel, wirklich komplett neu designen und entwickeln.

Die Ähnlichkeiten zwischen den Spielen kommt auch von der Präsentation. Letztlich waren wir ein sehr kleines Team als wir mit DSA anfangen, und das waren genau dieselben Leute, die direkt davor SoA gemacht haben. Daher ist der Grafikstil sehr, sehr ähnlich. Das änderte sich erst, als wir mehr Leute ins Team brachten, was erst gegen Ende von der Schicksalsklinge geschah.

Wo siehst du zwischen Spirit of Adventure und Dragonflight Gemeinsamkeiten sowie Alleinstellungsmerkmale?

Der Hauptunterschied ist, denke ich, dass Dragonflight sehr stark von Ultima inspiriert war, während die Roots von DSA viel mehr in Spielen wie SSI's Gold Box Serie und Wizardry zu finden sind. Dadurch haben die Spiele sehr unterschiedliche Schwerpunkte.

Als Gemeinsamkeit kann man ganz klar sagen, dass beide Spiele mit dem Ziel entwickelt wurden, endlich einmal zu beweisen, dass deutsche Entwickler international konkurrenzfähige Spiele machen konnten. Und dieses Ziel erreichten wir beiden, als Dragonflight in ganz Europa vermarktet wurde, und unsere DSA Serie auf der ganzen Welt, bis nach Asien, erfolgreich war. Außer Factor 5's Ballerspielen hatte das bis zu dem Zeitpunkt kein deutscher Entwickler geschafft.

Spirit of Adventure wurde seitens der deutschen Printmedien mehrheitlich positiv aufgenommen. Ich glaube mich an die Power Play erinnern zu können, die dem Spiel kritischer gegenüberstand. Die Spieler selbst diskutierten das Spiel auch kontrovers und fühlten sich teilweise getäuscht von den sehr guten Kritiken. Wie empfindest du aus heutiger Sicht diese Einschätzungen?



Eine Heldengrafik aus "Deathfire: Ruins of Nethermore" das ja leider nie fertiggestellt wurde. (Bild: Guido Henkel)

Schwer zu sagen. Die Power Play Redakteure waren immer sehr hart, vor allem wenn's an deutsche Spiele ging. Nicht unfair, aber hart – so dass eine gute Rezension in der Power Play für uns immer einen Riesenerfolg darstellte.

Insgesamt, waren das an sich Skalierungsprobleme. Wir schrieben SoA mit zwei Programmierern und vier Freelance-Grafikern, die das neben ihren regulären Jobs gemacht haben. Das war der Kern der Entwicklung. Wenn Du das mit dem 20+ Mann Team von SSI's Pool of Radiance vergleichst, wird sehr schnell klar, dass wir in einer ganz anderen Liga spielten.

Manche Spieler akzeptierten das und sahen daher über Schwächen hinweg. Andere Spieler eben nicht. Da wurde das Spiel direkt mit der Konkurrenz verglichen, und da konnten wir einfach noch nicht mithalten. Es war ja auch unser erstes echtes, großes Rollenspiel und der Druck, den Starbyte auf uns damals ausübte, ließ es ebenfalls nicht zu, das Spiel am Ende zu polieren. Da ging's nur darum, Termine einzuhalten, und am Ende haben wir das Projekt dann mit Tränen in den Augen einfach abgeschrieben, denn

wir hatten ursprünglich sehr große Pläne damit.



Ein Screenshot von Deathfire: Ruins of Nethermore. (Bild: Guido Henkel)

Wenn man sich die Aufmachung, den Lieferumfang, die inhaltlichen Ausführungen und zu guter Letzt, das Spiel Das Schwarze Auge anschaut, liegen Welten zwischen diesem und SoA. War DSA das erste Spiel, bei welchem ihr euch tatsächlich verwirklichen konntet, nachdem mit Spirit Geld in die Kassen kam?

Da war kein Geld. SoA war ein totales Desaster und Starbyte zog uns über den Tisch. Das ist ja auch der Grund, warum sie die DSA Lizenz letztlich nicht bekamen und wir stattdessen das Spiel machten.

Nein, der Grund war, dass wir einfach Alles in dieses Projekt investierten was wir hatten. Jeden Tropfen Schweiß und Blut, und Liebe und Leben... und natürlich jede Mark die wir irgendwie auftreiben konnten.

Zusammen mit FanPro waren wir absolut entschlossen, das beste Produkt zu veröffentlichen, das wir machen konnten. Nachdem unsere Spiele jahrelang von Publishern gemeuchelt, gebutchart und verwahrlost wurden und wir über Jahre hinweg geprellt worden sind, wollten wir einfach ein für alle Mal beweisen, dass wir genauso gut und professionell sein können wie die Entwickler in den USA. Und das hat sich letztlich ausgezahlt.

Legend of Faerghail (LoF) vom deutschen Entwickler Electronic Design Hannover erschien ebenfalls in diesem Zeitfenster. Anhand der grafischen Oberfläche ein typischer Vertreter der Bard's Tale-orientierten Rollenspiele und damit wahrscheinlich direkter mit SoA vergleichbar als Dragonflight. Auch sie haben einen sehr unseriösen Vertrag von reLine bekommen, welchen ich sogar vorliegen habe. LoF erschien 1990 und damit ein knappes Jahr vor SoA. Schaute man gelegentlich über den Tellerrand, überlegte, ob man noch die eine oder andere Funktion implementierten sollte oder wurde dies zu allem Unglück sogar von StarByte getan?



Das Rollenspiel Legend of Faerghail. (Bild: Rainbow Arts, 1990, Amiga)

Hmmmh... der Titel ist mir bekannt und auch das Titelbild kenne ich noch gut. Ich kann mich allerdings nicht daran erinnern, das Spiel selbst je gespielt zu haben. Auch die Screenshots die ich mir eben ansehe bringen absolut keine Erinnerungen auf. Insofern kann ich, glaube ich, ganz definitiv sagen, dass LoF keinen Einfluss auf uns hatte. Was Features für Spirit of Adventure angeht hatte StarByte keinen Input. Die waren Spezialisten darin Features zu streichen, aber nicht darin, Spiele gut zu machen. Ganz davon abgesehen, kam StarByte relativ spät ins Gespräch, da unsere ursprünglichen Pläne waren, das Spiel selbst zu publishen.

Hattet ihr auch zu diesen Freizeitprogrammierern von ED Hannover um Olaf Barthel und Mathias Kästner Kontakt?

Nein, leider sind mir auch diese Namen überhaupt kein Begriff. Ist eigentlich schade, denn es sieht so aus, als hätten die da ganz tolle Arbeit geleistet.

Wie Attic, hatte auch Thalion noch dem Release von SoA und Dragonflight eine neue Dimension an Qualität erreicht. Amberstar war sehr storylastig und auch DSA legte an Detailreichtum und den Möglichkeiten der Interaktion zu. Karsten Köper erschuf ein eigenes Universum – ihr wart aber aufgrund DSA-Regelsystems an Vorgaben gebunden. Wäre es für dich attraktiver gewesen, dich freier bewegen zu können?

Das war ein Zwiespalt. Am Anfang waren wir super happy, dass wir auf das DSA Universum zugreifen konnten. Das war für Hans-Jürgen und mich ja jahrelang ein Traum gewesen und wir hätten niemals erwartet, dass das einmal Wirklichkeit würde. Es war auch toll, dass wir keine Welt und Regeln erfinden mussten und wussten, dass das Spielsystem trotz seiner Vielfalt voll ausbalanciert war. Insofern war das super für uns, einfach einzutauchen, die Regeln zu implementieren und dann die Story einzubauen. Das hat auch riesigen Spaß gemacht.

Ich muss allerdings zugeben, dass ich bei Schatten über Riva ein wenig die Zunge auf dem Boden hängen hatte. Das war der Grund warum ich bei Attic damals verschiedene andere Projektideen vorgebracht habe und zum Teil auch Design-Prototypen erstellt habe, weil eben die Frage aufkam, Was machen wir nach der Nordland Trilogie? Ich wollte wieder einmal etwas Anderes, Eigenes machen und hatte von DSA ein wenig genug.

Wir sprachen das damals durch und ich wurde letztlich überstimmt, weil meine Partner bei Attic fanden, es sei besser für die Firma, weitere DSA Spiele zu machen, die eben eher zukunftssichernd waren. Der Plan war, eine komplett neue Engine zu schreiben, in den 3D-Trend einzusteigen und DSA einfach wieder ganz von Neuem anzugehen.

Letztlich habe ich die Firma dann ja aber verlassen und bin in die USA, wo ich bei

Interplay dann Planescape: Torment produziert habe.

Die Printmedien gingen in dieser Zeit dazu über, die Spiele direkt über Checkboxes zu vergleichen. Entstand dadurch ein Wettbewerb zwischen den betroffenen Entwicklern?

Nein, jedenfalls nicht von meiner Seite. Ich muss allerdings gestehen, dass ich absolut kein Wettbewerber bin. Dieses Denken, dass ich besser sein muss als Andere kenne ich überhaupt nicht. Ich habe einfach kein Konkurrenzdenken. Das ist was für Sport, ist aber in unserer Branche total fehl am Platz. Der Markt ist immer groß genug gewesen um jeden Entwickler zu unterstützen. Wenn jemand Spiel A mag und kauft, bedeutet das überhaupt nicht, dass er deswegen Spiel B nicht kauft. Die Konkurrenz-Logik machte für mich noch nie Sinn und das ist auch der Grund, warum ich immer gerne bereit bin anderen Leuten zu helfen, wenn ich kann. Damals wie heute. Im Gegenteil, ich bin immer endlos fasziniert von Leuten die besser sind als ich und versuche dann von denen zu lernen.



Das Schwarze Auge: Schatten über Riva. (Bild: Attic)

Nahm man sich in dieser Situation vor, gewisse Funktionen bei der nächsten Entwicklung mit aufzunehmen, da sie indirekt von den Kritikern und somit wahrscheinlich auch von den Spielern gefordert wurden?

Ja, das war definitiv ein Faktor. Lief natürlich ganz anders ab als heute, wo jeder seine Meinung lautstark verkünden kann und die gesamte Feedback-Loop an sich komplett im Eimer ist. Damals schrieben uns die Spieler zum Teil Briefe oder riefen unsere Hotline an, was einen sehr guten Filtereffekt hatte, der heute einfach fehlt.

Aber ja, wir haben uns diese Sachen zu Herzen genommen und regelmäßig interne Diskussionen geführt, ob das eine oder andere Feature eingebaut werden sollte. Als unser Team wuchs, hatte wir intern natürlich auch Leute mit sehr viel RPG Erfahrung, die

selbst sehr gute Ideen und Verbesserungen vorbrachten. Mit jedem neuen Spiel in der Serie hatten wir lange Brainstorm- und Diskussionsrunden mit dem ganzen Team, inklusive aller Tester, und versuchten ganz gezielt Dinge zu finden, die wir verbessern oder neu einbringen könnten. Sachen, wie das veränderte Dialogsystem in Schatten über Riva, waren das Resultat solcher Diskussionen. Ebenso das Journal sowie die Möglichkeit Automaps auszudrucken und so fort.

Weiterführende Links

- [Guido Henkel bei Wikipedia](#)
- [Offizielle Webseite von Guido Henkel](#)
- [Die Nordlandtrilogie – Neu gebündelt](#) (Beitrag auf „Die Medienspürnase“)

Hörtipp: Podcast über die Nordland-Trilogie

Falls Du nun neugierig geworden bist: Christian Schmidt und Gunnar Lott von Stay Forever haben die Nordland-Trilogie fast zwei Stunden in ihrem [Audio-Podcast](#) besprochen. Hier erfährst Du ebenfalls viele Details und Hintergründe zu den Spielen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 23. Dezember 2017 um 09:00 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>