



# INTERVIEW ZU THARANOR

von Kai Ellermann, Dezentralisiertes Kadaverkollektiv

**Das Anfang Oktober 2024 gestartete Tharanor ist ein in ein High-Fantasy-Setting eingebettetes rundenbasiertes Multi-player-Browsersgame, das sich auf die Fahnen geschrieben hat, die „Tiefe eines klassischen Brief- oder Planspiels mit der Bedienerfreundlichkeit und dem Design einer modernen Benutzeroberfläche“ zu vereinen. Grund genug, einem der Macher, dem Stefan, ein paar Fakten darüber herauszukitzeln.**

*Hi Stefan. Danke, dass Du Dich bereit erklärt hast, ein paar Fragen zu Eurem Spiel zu beantworten.*

*Stelle Dich bitte erst einmal kurz vor: Wo lebst Du? Was machst Du so? Was möchtest Du über Dich preisgeben?*

Ich komme aus der Toskana Deutschlands ☺, der Region um den Kaiserstuhl in der Nähe von Freiburg, ganz unten im Südwesten. Ich bin 41, Unternehmer und Podcaster und ein großes Hobby von mir war schon sehr früh alles rund um das Thema Rollenspiel.

*Was war Deine Erstberührung mit Fantasyspielen (Gesellschaftsspiele, Spielbücher, Computerspiele, Rollenspiele etc.) allgemein und Brief- bzw. Browserspielen im Speziellen?*

Meine erste Berührung mit Fantasy hatte ich durch unsere "Dorf-Bibliothekarin", die mir den kleinen Hobbit empfohlen hat. Ab da habe ich alles verschlungen, was ich in die Finger bekommen habe. Irgendwann war das dann auch der Hexenmeister vom flam-

menden Berg – eines dieser Spielbücher, die man nicht einfach durchlesen kann, sondern durchspielen muss. Über einen Freund bin ich dann zum Rollenspiel gekommen. Und da ich schon sehr früh im Internet unterwegs war, habe ich auch schnell Bekanntschaft mit verschiedenen Browserspielen und Play-By-(e)Mail Spielen gemacht.

*Wie kann man mit wenigen Worten erklären, was ein modernes Browserspiel ist und inwiefern es sich von dem klassischen Briefspiel unterscheidet?*

Der wesentliche Unterschied ist eben das Spielen über den Browser. Bei den ganz klassischen Briefspielen musste man Formulare ausfüllen und diese per Post an die Spielleitung senden. Bei den E-Mailspielen waren es dann Auflistungen von Befehlen, die per E-Mail an die Spielleitung gingen und dann mittels Computerprogramm ausgewertet wurden. Bei einem Browserspiel kann man die Aktionen, die man durchführen will, einfach durch das Anklicken von Schaltflächen auslösen.

*Wie kamt Ihr auf die Idee, Derartiges auf die Beine zu stellen? Was hat Euch inspiriert oder ermutigt, das Anfang der 2000er stammende Briefspiel Darshiva in veränderter Form weiterzuführen? Was bereitete die meisten Schwierigkeiten? Und was erhofft Ihr Euch für die Zukunft?*

Wir sind beides engagierte Spieler von Spielen dieser Art und haben bereits eine Viel-



*Die glücklichen Tharanor-Entwickler: Stefan Graf und Sebastian Pfitzenmaier*

zahl davon ausprobiert und zum Teil selbst geleitet. Aber alle hatten das Problem, dass es Brief- oder E-Mail-Spiele waren und damit zum Teil sehr umständlich oder unflexibel. Wir haben dann unsere Erfahrungen und die ursprüngliche Idee von Darshiva kombiniert und so Tharanor entwickelt. Die größte Herausforderung ist es immer, passende Spieler\*innen zu gewinnen. Denn Tharanor unterscheidet sich deutlich von z.B. PC-Strategiespielen oder klassischen Browsergames. Vor allem die inhaltliche Tiefe macht für uns die Faszination solcher Spiele aus. Wir erhoffen uns für die Zukunft viele aktive Spieler\*innen, die mit uns zusammen das Spiel und die Welt mitgestalten und genauso viel Spaß an Tharanor haben wie wir.

*Im Oktober habt Ihr die Beta-Phase für Tharanor eröffnet. Was ist seitdem passiert? Welche neuen Erkenntnisse habt Ihr gewonnen?*

Bisher sind 16 Runden (im Spiel heißen diese Runden "Mondläufe") gespielt worden, es kam sehr viel Feedback von den Spieler\*innen und wir haben sehr viel Zeit in Bugfixing, Optimierung und Weiterentwicklung gesteckt. Es wurden vier Bücher der Zeit

veröffentlicht – das sind insgesamt über 150 Seiten über die Welt – und das Wiki zum Spiel wächst immer weiter. Es ist auf jeden Fall wichtig, dass alle Spielelemente ineinander greifen und so ein schlüssiges Gesamtkonzept entsteht. Das Buch der Zeit z.B. sollte auch für die fiktiven Bewohner\*innen Darshivas eine spannende und sinnvolle Lektüre sein. Und ganz wichtig ist, sich immer wieder zu verinnerlichen, dass man als Spielleitung für und nicht gegen die Spieler\*innen agiert und programmiert, auch wenn man eine Herausforderung erschaffen will.

*Begleitend zum Spiel habt Ihr bereits vier Ausgaben des Buchs der Zeit, sowohl als Printausgabe als auch digital herausgebracht. Was kannst Du über dieses Fanzine erzählen?*

Das Buch der Zeit ist das Nachrichtenblatt Darshivas (so heißt die Welt von Tharanor). Fast alle Beiträge sind von den Spieler\*innen geschrieben und beziehen sich auf deren Völker oder Reiche, erzählen Geschichten und gestalten so aktiv die Welt. Es wird z.B. über die Neuformierung der Kinder Artikas geschrieben, der Jarnfjordbodet berichtet über Kultur, Politik und Innovation des As-

kenfolks, verstreute Wüstenvölker vereinen sich, der König der Nor'Davara wird gekrönt, der Narrenspiegel schreibt humoristisch über weitere Geschehnisse auf Darshiva ... und vieles mehr. Mittels dem Buch der Zeit wird die Welt lebendig und ist nicht nur eine Ansammlung von Werten und Zahlen, wie es bei fast allen Strategiespielen der Fall ist.

*Euch ist die Community sehr wichtig, immerhin sprecht Ihr auf Eurer Homepage vom gemeinsamen „Erstellen einer interessanten und lebenden Welt“.*

Die Community – das sind die Spieler\*innen von Tharanor – ist das Wichtigste überhaupt. Denn sie spielt das Spiel und gestaltet mit uns zusammen die Welt. Mit jeder Aktion im Spiel und jedem Beitrag für das Buch der Zeit beleben die Spieler\*innen Darshiva und machen Tharanor dadurch zu etwas Einzigartigem. Wir haben ein Tool gebaut, über das Ideen eingereicht und dann mittels Umfragen von den Spieler\*innen abgestimmt werden kann, welche Features als nächstes im Spiel implementiert werden sollen. So formen alle Beteiligten eben nicht nur die Welt, sondern auch das Spiel selbst.

*Als jemand, der weder jemals Brief- noch Browserspiele gespielt hat, wirkt Tharanor erst einmal sehr überfordernd und auch zeitintensiv, was vielleicht auch an meiner Person liegen mag. Die Hemmschwelle, in ein bereits laufendes Spiel einzusteigen, erscheint mir sehr hoch zu sein. Was sind Eure Strategien, Zweifel wie diese zu zerstreuen?*

Ja, es wirkt so. Aber das ist nur auf den ersten Blick der Fall. Der Einstieg wird durch ein Tutorial ziemlich stark vereinfacht und zeitintensiv wird es nur dann, wenn man sich, neben dem Strategie-Teil, auch an der Gestaltung der Welt beteiligt. Den sogenannten Zug hat man meistens schnell zusammengeclickt – momentan brauchen die Spieler\*innen dafür vielleicht eine halbe Stunde bis Stunde – und das nur alle zwei Wochen. Zeitlich herausfordernder ist es dann eher, Briefe an andere Reiche zu verfassen und

den nächsten Beitrag für das Buch der Zeit zu schreiben. Das Schöne daran ist, dass das Spielerlebnis für mich intensiver wird, je mehr ich mich mit dem Spiel beschäftige. Schreibe ich viele Briefe, erhalte ich auch viele Briefe. Beteilige ich mich aktiv am Buch der Zeit, gestalte ich nicht nur mein eigenes Volk, sondern ich bin Teil einer wachsenden und sich stetig wandelnden Welt. Unsere Zielgruppe ist sicherlich nicht so groß wie bei einem normalen Strategiespiel, aber mit den richtigen Spieler\*innen werden wir eine Welt erschaffen, die selbst Tolkien begeistert hätte.

*Zu guter Letzt darfst Du uns noch ein wenig zum Weltenwanderer erzählen. Was unterscheidet dieses Zine vom Buch der Zeit? Was für Ziele verfolgt Ihr damit?*

Der Weltenwanderer ist das „OutGame“-Pendament zum Buch der Zeit. Es ist ein Fantasy- / Rollenspiel-Magazin, welches trotzdem in vielen Artikeln Bezug zu Tharanor nehmen wird. Sei es ein OneShot-Abenteuer, welches auf Darshiva spielt, eine Liste von NSCs, die man in sein eigenes Rollenspiel einbauen kann oder eine Zufalls-Liste z.B. für Begegnungen in der Wüste. Gleichzeitig wird es auch klassische Artikel wie Rezensionen, Interviews, Con-Berichte, etc. beinhalten. Wir nehmen unsere Erfahrung im Layouten und Setzen von Magazinen, paaren sie mit unserer Freude an der Thematik und versammeln zusätzlich ein Team von Menschen um uns herum, das die gleiche Freude teilt und werden so tolle Inhalte für uns und für alle Leser\*innen schaffen.

*Interview: Kai Ellermann*

*Korrektur: Stephanie Ellermann*

*Das Interview erscheint außerdem voraussichtlich im Februar 2025 im Dezentralisierten Kadaverkollektiv #670*