

# Tarock Reloaded

## Pressemeldung

### Interview – Die Programmierer von Tarock Reloaded

Wien, 27. Jänner 2014 – Tarock Reloaded – XXer-Rufen Österreich Edition steht kurz vor dem Beginn der Alpha-Tests. Hierbei können auch SpielerInnen das neue Tarock testen und sich so selbst in die Entwicklung des Spiels mit einbringen. Im Zuge der Fertigstellung haben sich die verantwortlichen Programmierer, David Flamme und Alex Oh zu einem Interview bereit erklärt.

*Vielen Dank erst einmal, dass ihr Euch die Zeit für dieses Interview nehmt, ich bin mir sicher, dass zur Zeit ziemlicher Stress herrscht, weil ja bald die Alpha-Tests bevorstehen.*

*Beginnen möchte ich mit der Frage, ob Ihr immer schon Spiele programmieren wolltet oder ob Ihr aus der vollkommen anderen Richtung der Informatik kommt und dies Ganze eher glücklicher Zufall war?*

David: Erstmal auch von uns Danke für die Gelegenheit, von unserer Arbeit zu erzählen. Ich spreche jetzt mal für mich, wenn ich sage, dass Spiele natürlich immer eine Rolle für mich gespielt haben.

Ob das nun mein Traumjob war, als ich mein Studium begonnen habe, ist schwer zu sagen, aber es war sicher immer eine Richtung, die ich in Erwägung gezogen habe.

Alex: Sicher, es ist eine sehr kreative Sparte der Informatik, aber auch nicht unbedingt die mit den besten Karrierechancen, vor allem in Österreich. Man kultiviert mehrere Möglichkeiten und sucht sich so wie jeder andere mal einen Job, der die Rechnungen bezahlt.

Wenn dann alles gut läuft – und mit

ein bisschen Glück – ergeben sich neue Möglichkeiten. Zu Tarock Reloaded sind wir beide über Uni-Kontakte gekommen, das berühmte Networking eben. (lacht)

*Das Spiel Tarock gibt es ja nun schon eine Weile und es hat eine Menge loyaler Fans, die neugierig auf die neue Version warten. War das einschüchternd oder motiviert dieses Wissen zu besseren Leistungen?*

Alex: Es war schon etwas einschüchternd, denn man möchte diese Fans natürlich nicht enttäuschen, aber eigentlich sollte man immer sein Bestes geben und versuchen ein gutes Produkt zu entwickeln, mit dem Spieler Freude haben werden, egal, ob sie schon lange dabei sind oder gerade erst damit anfangen.

David: Die Sache ist die, dass die altingesessenen Spieler sehr genaue Vorstellungen haben und erwarten, dass diese auch erfüllt werden. Dementsprechend ist das ein gewisser Druck, vor allem, weil man von Anfang an weiß, dass man es nicht allen wird recht machen können. Es sind aber Alpha- und Beta-Tests geplant, die nicht nur die Funktionalität des Programms testen, sondern auch die Wünsche der Spieler mit einbeziehen und wir hoffen, dass wir so zumindest nahe an das perfekte Spiel herankommen werden. (lacht)

*Wie beginnt man ein solches Projekt und muss man selbst gut tarockieren können?*

David: Sagen wir mal so, man kann ein solches Spiel nicht programmieren, wenn man es selbst nicht spielen



Ihr Ansprechpartner  
Mag. Sandra Trierweiler

Telefon  
+43.(0)680.2018370

eMail  
st@MedienMatrix.com

Abdruck honorarfrei  
Bei Abdruck Belegexemplar  
(auch in digitaler Form) erbeten

MedienMatrix  
PR, Events & Mediengestaltung

Webseite  
www.MedienMatrix.com

eMail  
info@MedienMatrix.com

Theodor-Körner-Gasse 28/1/R2  
A-1210 Wien

Telefon  
+43.1.4897887

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

kann. Also ja, wir mussten es lernen, weil wir vorher noch nicht damit in Berührung gekommen sind.

Alex: Ja, wir haben uns in die Regeln eingelese und vor allem das alte Spiel gespielt, um ein Gefühl für das Setting zu bekommen und uns Inspiration zu holen. Zusätzlich haben wir natürlich prinzipiell recherchiert, wie ein solches Kartenspiel für den PC aufgebaut sein muss und kann, und haben dann unsere eigene Version geplant.

David: Um noch einmal auf das Tarockieren zurückzukommen: Wir haben es gelernt und wir können es jetzt spielen, aber wir sind nicht einmal annähernd so gut, wie der Computer, also die Künstliche Intelligenz, sein muss, um den späteren Spielern eine spannende Partie zu liefern. Deshalb ist es auch so wichtig, die wirklichen Tarockprofis in die Entwicklung mit einzubeziehen. Die PR Abteilung leistet da aber wirklich gute Arbeit und zur Zeit werden gerade die ersten Vorbereitungen getroffen, damit wir dann auf die Erfahrungen der Tarock-Community zurückgreifen können, wenn die Testphasen beginnen.

*Es passieren ja viele Dinge bei einem Programm, ohne dass der Anwender es zu Gesicht bekommt. Was waren hier die großen Herausforderungen?*

Alex: Von Anfang an war klar, dass der Server, der das Online-Spiel hostet, und auch die Kommunikation zwischen den Spielern betreuen muss, eine der großen Herausforderungen sein wird. Er muss stabil laufen und vor allem in Stoßzeiten, wenn viele Spieler darauf zugreifen, noch immer die gleiche Leistung bringen.

Daher war das für uns der erste große Brocken, dem wir uns gewidmet haben. Der zweite wirkliche Berg an Arbeit ist wie schon erwähnt der Computerspieler, also die Künstliche Intelligenz, die hinter dem Computergegner steht, wenn man nicht gegen reale Personen spielt. Wir sind aber dran und zuversichtlich, dass am Ende alles so läuft, dass die Spieler mit unserer Arbeit zufrieden sein können.

*Gab oder gibt es einen Teil, der besonders Spaß gemacht hat oder der besonders nervenaufreibend war?*

David: Also mir macht meine Arbeit immer Spaß (lacht), aber natürlich gibt es Dinge, die besonders anstrengend sind oder viele Nerven kosten. Gleich zu Beginn war es besonders schwierig, sich mal auf das Wesentliche zu beschränken und die Grundsatzentscheidungen zu treffen. Ich will da jetzt nicht zu sehr ins Detail gehen, das ist für die meisten Leser sicher nicht so spannend, aber die technischen Entscheidungen am Beginn sind durchaus schwierig. Welche Programmiersprache nimmt man, was lässt man gleich mal weg, weil es für den Anfang zu viel ist?! Zum Beispiel hat sich seit dem ersten Spiel viel im Bereich der Plattformen getan und natürlich war es ein Thema, ob wir es nur für den PC machen oder auch für andere Plattformen – was wir übrigens durchaus planen. Aber es geht nicht, dass man einfach mal das eine Spiel macht und dann mit der nächsten Version beginnt, sonst macht man die Arbeit doppelt. Gewisse Schnittstellen müssen von Anfang an da und gewisse Features vorgesehen sein, ansonsten ist es im Nachhinein schwierig, das noch einzubauen. Das war also viel langwieriges Hin und Her, bis wir mit der tatsächlichen Arbeit beginnen konnten.

*Wir Nichtinformatiker stellen uns Spielprogrammierung ja meistens anders vor, als es tatsächlich ist und wenn man dann tatsächlich sieht, wie ein solches Spiel entsteht – die endlosen Zeilen an Code, die geschrieben werden müssen – dann wirkt das doch eher langweilig für einen Laien. Ist es das oder macht es auch Spaß, den Server im Hintergrund zu programmieren?*

Alex: Der Spaß am Programmieren kommt, denke ich, mit dem Lösen der Probleme. Natürlich gibt es Passagen, wo man einfach unspektakuläre Administration macht, aber im Großen und Ganzen versucht man etwas zu erschaffen, das funktioniert und wenn es das nicht tut, dann fängt das Problemlösen an. Vielleicht ist es vergleichbar mit mathematischen Problemen, wo zwar viele Menschen meinen, dass es langweilig ist, aber wenn man eine Rechnung vor sich hat und die verschiedenen Wege sucht, um an



Ihr Ansprechpartner  
Mag. Sandra Trierweiler

Telefon  
+43.(0)680.2018370

eMail  
st@MedienMatrix.com

Abdruck honorarfrei  
Bei Abdruck Belegexemplar  
(auch in digitaler Form) erbeten

MedienMatrix  
PR, Events & Mediengestaltung

Webseite  
www.MedienMatrix.com

eMail  
info@MedienMatrix.com

Theodor-Körner-Gasse 28/1/R2  
A-1210 Wien

Telefon  
+43.1.4897887

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

die Lösung zu kommen, dann macht das Spaß und es ist ein wirkliches Hochgefühl, wenn man dann die Lösung hat und das Programm tut, was es tun soll.

*Was erhofft Ihr euch von Tarock Reloaded und was sind Eure Erwartungen bezüglich des Spiels?*

David: Nun ja, zu allererst hoffen wir, dass es ein Erfolg wird und dass wir die Erwartungen der Spieler erfüllen konnten. Je erfolgreicher das Spiel ist, desto besser und desto wahrscheinlicher werden andere Versionen, der Ausbau der Online-Lounge und die Umsetzung für andere Plattformen als den PC.

Alex: Jaja, die Online-Lounge... Zu viel wollen wir ja noch nicht verraten, aber dies ist vor allem eine große Erwartung von mir, dass diese Plattform tatsächlich genutzt wird, um

Tarockierer weltweit zu finden und dass sie so stabil und gut läuft, dass Spieler tatsächlich eine neue Möglichkeit zur Ausübung ihres Hobbys finden.

*Um gleich bei den neuen Versionen zu bleiben: Königrufen ist ja schon als eine solche angekündigt worden. Werdet Ihr auch bei diesem Projekt dabei sein? Wie sehen Eure Zukunftspläne bei Tarock aus?*

David: Also wenn alles so läuft, wie wir es geplant haben, ja, dann sind wir mit dabei und haben offenbar ein so gutes Produkt abgeliefert, dass Triangle Productions auch weiterhin mit uns arbeiten möchte. Wir wären auf jeden Fall mit dabei.

*Vielen Dank für dieses Interview und ich hoffe, wir können das in der Zukunft wiederholen, wenn die ersten Tests angelaufen sind.*



Ihr Ansprechpartner  
Mag. Sandra Trierweiler

Telefon  
+43.(0)680.2018370

eMail  
st@MedienMatrix.com

Abdruck honorarfrei  
Bei Abdruck Belegexemplar  
(auch in digitaler Form) erbeten

MedienMatrix  
PR, Events & Mediengestaltung

Webseite  
www.MedienMatrix.com

eMail  
info@MedienMatrix.com

Theodor-Körner-Gasse 28/1/R2  
A-1210 Wien

Telefon  
+43.1.4897887

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

### Über Triangle Productions

Das in Wien ansässige Unternehmen entstand aus einer Gruppe von Programmierern an der TU Wien, genannt TU-Crew, in den 90er Jahren. 1993 wurde das erste Spiel auf den Markt gebracht, Schnapsen für den PC. Ein Jahr später folgte die erste Version von Tarock XXer-Rufen. Diese sowie die folgenden Erweiterungen und Neuadaptierungen brachten der jungen Firma nicht nur großen Erfolg, sondern auch einen guten Ruf als Hersteller von realistischen Kartenspielen. Weitere Produkte von Triangle Productions sind Würfelpocker, Neolithic, Crazy Cross, u.a.m.