



Wenn man sein Traumspiel einfach selbst entwickelt

# EIN MANN, 200 EINZIGARTIGE GEBÄUDE

Ymir mixt Civilization mit Die Siedler, sieht aus wie Stronghold, und wird von einem einzigen Mann entwickelt.

Von Dom Schott

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Ymir kaum von anderen Aufbaustrategiespielen: Wir übernehmen die Kontrolle über einen Schweinemenschen-Stamm, siedeln auf einer riesigen Weltkarte, erforschen Technologien und bekriegen andere Stämme. Okay, die Schweinemenschen sind auf den ersten Blick etwas exotischer als unsere Bürger im Stronghold-Mittelalter, aber davon abgesehen wirkt das alles vertraut: Ihr zieht eine

Weltmacht hoch und plättet die Konkurrenz. Ein bisschen Age of Empires, ein bisschen Civilization. Allerdings gibt es einen interessanten Twist: Die konkurrierenden Nationen werden nicht von einer künstlichen Intelligenz, sondern von echten Spielern gesteuert (na gut, eine Solo-Option gibt es ebenfalls). Und wer Ymir beendet, verlässt nicht das Spiel, sondern überlässt seine Schweinemenschen sich selbst: Die gehen eigen-

mächtig ihrer Arbeit nach, produzieren und kaufen Waren, errichten neue Gebäude oder verlassen unzufrieden die Heimatstadt.

Ymir ist eine komplexe Aufbausimulation, sie wird seit über zehn Jahren von einem einzigen Mann entwickelt: Thibaud Michaud, 32 Jahre alt, ständig bedroht vom Burnout. Wir haben mit ihm über sein außergewöhnliches Spiel und seinen Weg vom Modder zum Solo-Entwickler gesprochen.



Ymir wird noch lange in Entwicklung bleiben, die To-do-Liste von Thibaud ist lang und wächst täglich. Glücklicherweise ist er trotzdem mit dem, was er in den letzten zehn Jahren geschafft hat.



Bei Creative Assembly arbeitete Ymir-Entwickler Thibaud Michaud unter anderem an Total War: Rome 2.

## Was bedeutet Ymir?

Der für moderne Augen ungewöhnliche Titel Ymir ist eine Anspielung auf den gleichnamigen Riesen aus der nordischen Mythologie, der dort als erstes Lebewesen gilt. Gott Odin tötete schließlich den Riesen und erschuf aus seinen Körperteilen, Organen und Körperflüssigkeiten die Welt.

### Schweinkram statt beengender Historie

Ein selbst gebauter Schreibtisch, eine verschmudgte Katze, ein lärmender Computer: Das ist Thibaud Michauds Arbeitsplatz, der sich in den letzten zehn Jahren kaum verändert hat. Nur wo dieser Arbeitsplatz steht, das ändert sich regelmäßig: Erst ist es ein kleines Dorf in Frankreich, dann die englische Kleinstadt Horsham, kurz darauf Moskau, seit rund einem Jahr nun Gozo, die zweitgrößte Insel der Republik Malta. Von dort aus führt der Indie-Entwickler sein Interview mit uns, in dem er über die kräftezehrende Arbeit an Ymir, riskante Lebensentscheidungen und die immer drohende Überarbeitung spricht. Zuallererst sprechen wir allerdings über die vielleicht dringlichste Frage: Warum ausgerechnet Schweine?

»Vielleicht habe ich da eine kleine Macke, aber mich hat es in Civilization immer genervt, Ägypten in der nordischen Tundra zu spielen, während direkt nebenan Amerikaner siedeln – und das im Jahr 3.000 vor Christus. Wenn alle Schweine sind, dann gibt es keinen Bezug zur echten Geschichte und dann kommt es zu diesen seltsamen Momenten gar nicht mehr erst.«

So faszinierend Spiele mit historischen Schauplätzen und Fraktionen auch sein mögen, so sehr können sie Entwickler bei ihrer Arbeit einschränken, wie uns der Macher von Ymir weiter erklärt. Das musste Thibaud feststellen, als er vor rund neun Jahren seinen ersten Job in der Spielebranche ergatterte: Environment Artist bei Creative Assembly, verantwortlich für die Ausgestaltung zahllo-



Verantwortlich für Ymir ist Thibaud Michaud, der seit rund zehn Jahren an dem Spiel arbeitet.

ser Städte, Dörfer und 3D-Schlachtfelder in Total War: Rome 2 und Total War: Attila.

### Kündigung für Ymir

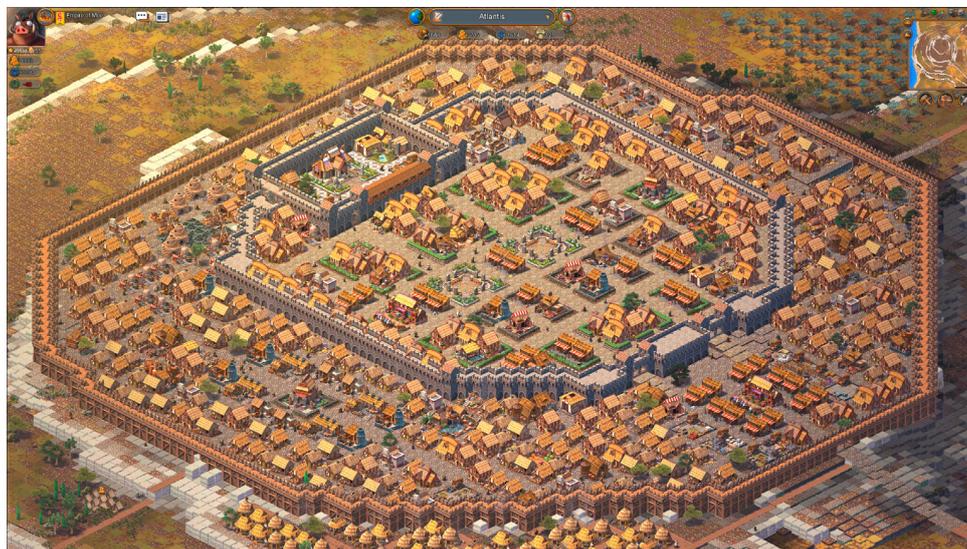
Schon damals arbeitete er als Ausgleich zur geforderten historischen Detailtreue in seiner Freizeit an Ymir, das 2011 kaum mehr als nur ein rudimentärer Prototyp war – aber in den Augen Thibauds bereits viel Potenzial zeigte. So viel Potenzial, dass sich der Entwickler schließlich zu einer großen Entscheidung durchrang: »Nach drei Jahren bei Creative Assembly fasste ich einen Entschluss: Ich würde kündigen und Ymir zu meinem einzigen Vollzeitprojekt machen.« Eine große Entscheidung, die den damals 23-Jährigen enorm nervös machte: »Das war nicht einfach. Besonders auch deswegen, weil ich keine Deadline für meine Entscheidung hatte. Als Student lernst du, mit Deadlines zu arbeiten, Fristen einzuhalten. Wenn du aber dann einen Job hast und kündigen willst, ist das anders. Du musst allein einen Zeitpunkt wählen, du musst für dich alleine bestimmen: Heute ist der Tag, an dem ich kündige.« Die Entscheidung wurde nicht unbedingt dadurch leichter, dass Thibaud mit

seinem Job bei Creative Assembly durchaus zufrieden war. Seine Arbeitskollegen waren mittlerweile enge Freunde, er trug immer mehr Verantwortung, seine Vorschläge und Kritik wurde ernst genommen und umgesetzt. Thibauds Vorgesetzte schätzten seine Arbeit und reagierten auf die Kündigung mit einem Gegenangebot: Noch mehr Verantwortung für das nächste Total-War-Projekt, eine Beförderung, mehr Gehalt.

»Das war verlockend. Aber ich wusste, ich würde so niemals die Kraft und Zeit haben, mein eigenes Projekt voranzutreiben. Ich spürte, wenn ich das jetzt nicht mache, würde ich mich mein Leben lang fragen, was hätte sein können. Also riskierte ich alles. Und das fühlte sich furchtbar an. Mir blieb jetzt wirklich nichts anderes mehr übrig, als mein eigenes Spiel zu machen.«

### Keine passende Ausbildung, kein Vorwissen

Nach seiner Kündigung hatte Thibaud zwar nun mehr Zeit, aber nicht unbedingt mehr Ahnung: Er hatte nie Game Design oder Programmierung gelernt, sein Uni-Abschluss in Grafikdesign und Regie ist quasi fachfremd. Seine einzigen Erfahrungen mit Codezeilen



Ymir ist komplex, fordert mit einem dynamischen Markt, eigenständigen KI-Bewohnern und einem etwas trockenen Grafikstil heraus. Die 2D-Optik erinnert an Stronghold.



Die weltumspannende Diplomatie von Ymir findet auf der großen Weltansicht statt. Anders als bei Civilization läuft die Uhr hier aber auch immer mit.



Mit dem Terraforming lassen sich die Karten wie in Sim City an eure Bedürfnisse anpassen.

hatte er als Hobby-Modder gesammelt: Seit seiner Kindheit hatte er fast alle seiner Lieblingsspiele mit einer ganz persönlichen Mod »bereichert«. Die Hobby-Projekte umfassten neben einem simplen Dungeon Crawler auf einem Schlachtfeld von Age of Empires auch ein umfangreiches Addon für Civilization 2, das Ägypter, Amerikaner, Römer und Griechen durch Fantasy-Völker ersetzte. Auch Ymir entstand aus dieser Modding-Leidenschaft: »Ich habe wirklich unzählige Stunden ins Modding gesteckt und so gelernt, wie ein Videospiel technisch funktioniert. Über die Jahre wurden meine Projekte immer aufwändiger, komplexer und ambitionierter, bis ich plötzlich den Prototypen von dem vor mir hatte, was später Ymir werden sollte.«

Thibauds Begeisterung für die großen Strategiespielklassiker blitzt in der Welt von Ymir überall auf. Jeden Tag, an dem er an dem Titel arbeitet, durchlebt er auch Erinnerungen an die vielen Stunden, die er früher mit Age of Empires, Pharaoh, Civilization, Sim City und Vergleichbarem verbracht hat. Features, Mechaniken und Konzepte dieser Titel inspirieren ihn bei jeder Codezeile – allerdings auf eine ganz andere Art, als wir erwartet hätten: »Diese Spiele sind für mich nicht ein so großer Einfluss, weil sie so gut

sind, sondern wegen all ihrer Fehler. Jedes dieser Spiele hat mich irgendetwas vermischen lassen, irgendwas störte mich immer dabei. Also kam ich zu dem Entschluss: Ich muss genau das Spiel machen, das ich mir immer gewünscht habe.«

### Ein Spiel zum Reinknien

Vor allem deswegen wartet Ymir eine fast erschlagende Bandbreite an Mechaniken und Spielsystemen auf. Wer bereits Erfahrungen mit Age of Empires und Civilization hat, wird

dabei zumindest die grundlegenden Aspekte schnell begreifen. Ressourcen in der Umgebung müssen abgebaut und weiterverarbeitet werden, um die Wirtschaft des Stammes anzukurbeln. Erforschte Technologien schalten neue Gebäude und Einheiten frei. Und auch zur kleinen Zeitreise darf angetreten werden: Die Schweinekultur beginnt in der Steinzeit und endet im Mittelalter. In der Praxis erschlägt Ymir aber selbst Genvertraute bei diesen Grundlagen mit seiner enormen Komplexität: So gibt es nicht vier oder fünf, sondern 130 unterschiedliche Ressourcen, 170 Technologien, über 200 einzigartige Gebäude.

Dazu kommen die besonderen Eigenheiten von Thibauds Spiel, die erst einmal durchschaut werden wollen: Die Schweinebewohner entscheiden eigenmächtig, wo und wann sie arbeiten, welche Produkte sie kaufen und verkaufen. Untereinander sind die Bewohner in verschiedene soziale Schichten gegliedert, die sich nach dem Einkommen richten und über die Kaufkraft entscheiden. Die Warenpreise verändern sich dynamisch, reagieren auf Angebot und Nachfrage, Überproduktion kann die Wirtschaft destabilisieren und einstige Luxusgüter entwerten – und vieles mehr. Dazu kommt der Multiplayer-Aspekt, dass alle Stämme von echten Spielern kontrolliert werden, eine Spielwelt, die niemals schläft.

Das Tutorial des Spiels bemüht sich fast schon verzweifelt darum, uns wenigstens die Grundzüge zu erklären, doch wer Ymir wirklich ernsthaft spielen will, kommt um die zahlreichen Guides der Community nicht herum. Und Thibaud ist sich dieser hohen Einstiegshürde durchaus bewusst: Auf der Steam-Seite beschreibt er Ymir als Nischenspiel, das eine recht kleine Zielgruppe ansprechen dürfte. Weiter heißt es da: »Bitte bedenkt, dass das ein Ein-Mann-Projekt ist und deswegen wohl nie an die Qualitätsstandards der meisten Indie-Spiele herantreten wird, die von mehreren Leuten entwickelt werden – geschweige denn an die Qualität professionell entwickelter Titel.« Und dazu der sehr ehrliche Nachsatz: »Die erste offizielle Spielversion [nach der Early-Access-Phase] wird wahrscheinlich noch eine Menge Probleme haben.«



Der Arbeitsplatz von Thibaud ist bescheiden. Nicht im Bild: seine Katze.

## Was ist Ymir? Die wichtigsten Fakten zum Spiel

- Aufbaustrategie in Echtzeit
- vier Zeitalter von Steinzeit bis Mittelalter
- Hauptmodus ist der Multiplayer
- Weltkarte wie in Civilization
- 2D-Grafik der Städte wie in Stronghold
- komplexe Wirtschaft-, Diplomatie- und Militär-Features
- Verhalten der Untertanen wird simuliert

### Arbeit ohne Ende

Seine Zielgruppe hat Ymir trotzdem längst gefunden: Mit »größtenteils positiven« Bewertungen loben Hunderte Spieler das Potenzial und die jetzt schon umfangreichen Features. Einige wenige kritisieren das langsame Spieltempo und die zweckmäßige Grafik, sie schieben die kürzliche Steam-Wertung nur auf ein »Ausgeglichen«.

Über den offiziellen Discord-Channel des Spiels tauscht sich Thibaud täglich mit den Fans aus, diskutiert Feedback, notiert sich Vorschläge und Kritik. Über die Jahre habe er dabei nur mit sehr wenigen Trollen und Unruhestiftern zu tun gehabt, die Mehrheit seiner Community beschreibt er als »Nischenfans, die auf nerdige Management-Spiele und diplomatische Ränkespiele mit echten Menschen stehen«. Bisher ist der Entwickler zufrieden mit dem, was aus Ymir geworden ist: »Das ist ein sehr experimentelles Spiel, was automatisch mit vielen Nachteilen verbunden ist, aber gleichzeitig erlaubt, immer etwas Neues auszuprobieren. Die größte Stärke des Spiels ist dabei ganz klar die Vielzahl an Features, die dynamisch ineinandergreifen. Ymir ist ein Nischentitel, der für die Menschen gemacht ist, die sich diese Komplexität immer schon von einem Aufbaustrategiespiel gewünscht haben.«

Obwohl er nun schon seit rund zehn Jahren an seinem Traumspiel arbeitet, wird die To-do-Liste nur noch länger, nicht kürzer. Thibaud plant mehr Ingame-Events, die den Spielverlauf interessanter gestalten sollen. Er will mehr Anreize für Spieler schaffen, ein offenbar verlorenes Spiel nicht vorzeitig zu verlassen. Das Balancing der über 60 Einheiten braucht Feinschliff. Und natürlich Bugfixing, viel Bugfixing. Der Burnout – komplette körperliche und geistige Erschöpfung – scheint in Thibauds Leben niemals fern zu sein. Und das weiß der 32-Jährige: »Ich achte sehr genau darauf, wie viel Energie ich habe und wie motiviert ich mich fühle. Danach richte ich mein Arbeitspensum und versuche mein Bestes, mich zurückzunehmen, wenn ich erste Warnsignale spüre.« Dabei teilt er sich seine Kraft und Energie ein wie eine wertvolle Währung: Er überlegt sich genau, für welche Aktivitäten er diese Energie »ausgeben« will, und versucht, möglichst viel für seine Arbeit an Ymir aufzusparen. Und dieses Abwägen ist auch nötig: Thibauds normales Arbeitspensum



Eure Truppen schickt ihr auf der Weltkarte Richtung Feind. Wenn es in der Schlacht zur Sache geht, wechselt ihr aber auf die Stadtsicht.

beträgt acht Stunden an jedem Tag der Woche, auch am Wochenende. Als klassischer Langschläfer bleibt er dabei morgens lieber länger im Bett und sitzt dafür bis spät in die Nacht am Schreibtisch. Wenn der Körper es verlangt, dann nimmt er sich aber auch hin und wieder zwei, drei Tage Kurzurlaub von diesem Rhythmus und gönnt sich Freizeit. Die verbringt er am liebsten mit Online-Spielen, in denen er seine Freunde treffen kann, die er während seiner zahlreichen Umzüge gewonnen hat. Mit klassischen Solo- oder Story-Spielen fühlt er sich hingegen schnell einsam: »Momentan haben wir viel Spaß in Europa Universalis 4 und dem Koop von Far Cry 5, der viel besser ist, als ich erwartet hätte. Auch Last Oasis hat uns gereizt, aber die sind Opfer ihres eigenen Erfolgs geworden – fast unmöglich, da momentan auf einen Server zu kommen.«

Es ist ein herausfordernder Lebensstil, den Thibaud führt, um an Ymir arbeiten zu können. Derzeit lebt der Franzose auf Gozo, ursprünglich wollte er hier nur für einige Monate bleiben, um etwas Ruhe zu haben.

Mittlerweile zwingt ihn die Corona-Pandemie, viel länger vor Ort zu bleiben als ursprünglich geplant. Ohne Mitarbeiter (von der Katze abgesehen) oder auch nur Freunde, die er regelmäßig in der »echten Welt« treffen kann, spürt er allmählich die drohende soziale Vereinsamung. Ein besseres Gegenmittel als regelmäßige gemeinsame Online-Matches, viel Selbstreflexion und eine optimistische Grundhaltung hat Thibaud bisher noch nicht gefunden: »Aktuell ist es definitiv etwas härter als sonst. Als Konsequenz habe ich meine Arbeitszeit etwas zurückgeschraubt und bin jetzt etwas unproduktiver. Um motiviert zu bleiben, arbeite ich jetzt außerdem vor allem an Dingen, die mir richtig viel Spaß machen, also neuen Features und Inhalten. Das wird schon.«

Thibaud Michaud bleibt also ein Optimist und bemüht sich darum, seine Leidenschaft an Ymir zu erhalten. Nicht unbedingt nur für die Fans. Sondern vor allem auch für sich selbst, um eines Tages endlich das Spiel veröffentlichen zu können, von dem er sein Leben lang geträumt hat. ★