

20 Jahre OGame

AUS TROTZ GEBOREN

Eins der Lieblingsspiele eurer Jugend hielt die Weltraumstrategie am Leben, als Stellaris noch ein ferner Traum war. Für den Erfinder war es lebensverändernd. Von Peter Bathge



Der OGames Login-Bildschirm aus dem Jahr 2003 zeigt das alte grüne Design.

UNSER GESPRÄCHSPARTNER

Alexander Rösner ist Mitgründer und CEO von Gameforge. Als Quereinsteiger programmierte er 2002 OGame und baute zusammen mit seinem Geschäftspartner Klaas Kersting eines der größten Browser-spiel- und Free2Play-Studios Deutschlands auf. Heute codet er nur noch zum Spaß oder als Beweis dafür, dass eine seiner Ideen funktioniert. »Dann übernehmen die richtigen Programmierer.« Von ihm sei im aktuellen OGame »heute wahrscheinlich keine Zeile Code mehr übrig«.





Die Zustände im Gameforge-Büro sind 2004 mit »chaotisch« noch nett umschrieben. Man beachte den Schlafsack am Boden.



»Irgendwas müssen wir damals richtig gemacht haben, denn es wird heute noch gespielt«, bilanziert Alexander Rösner am Ende unseres Gesprächs. Der heutige CEO von Gameforge hat vor 20 Jahren OGame erfunden. Das Weltraumstrategiespiel unterhält immer noch 125.000 monatlich aktive Spieler, täglich sind es rund 70.000 Menschen aus aller Welt, die sich im Browser einloggen, um ihr Sternenreich zu managen. Für viele deutsche Spieler war OGame damals so etwas wie der Ersatz für 4X-Science-Fiction der Marke Master of Orion, denn die erlaubte sich in den frühen 2000ern eine Auszeit. Alexander Rösner wusste von dieser Marktlücke, in die er mit OGame stieß, aber gar nichts. Denn für den damaligen Studenten begann die Erfolgsgeschichte mit einer einfachen Trotzreaktion.

Eine Kopie, die das Original überflügelt

Als Rösner wegen unerlaubter Skriptoptimierung der Abläufe in einem seiner liebsten Browserspiele (Galaxy Wars) von den Admins gesperrt wird, denkt er sich: »Dann baue ich es halt nach!« 2002 hat Rösner »schockierend viel« Zeit dafür: Bei ihm stehen nur noch zwei Prüfungen an, er muss gerade mal vier Stunden in der Woche an die Uni in Karlsruhe. Früh hat er ein Unternehmen für Webhosting gegründet, das später im Provider 1&1 aufgeht – und versinkt jetzt in einem Hobby, aus dem einmal ein Millionenunternehmen hervorgehen wird.

Alexander Rösner bringt sich selbst das Programmieren bei und kopiert Setting und Spielprinzip von Galaxy Wars für sein eigenes Projekt. Spieler übernehmen im Browser die Kontrolle über einen Planeten, bauen dort Rohstoffe ab, errichten Gebäude und konstruieren eine Flotte. Mit der können sie anschließend andere Spieler überfallen. Es folgen weitere Planeten, bis man schließlich ein wahres Imperium leitet, ganz nach den Maßstäben des 4X-Genres.

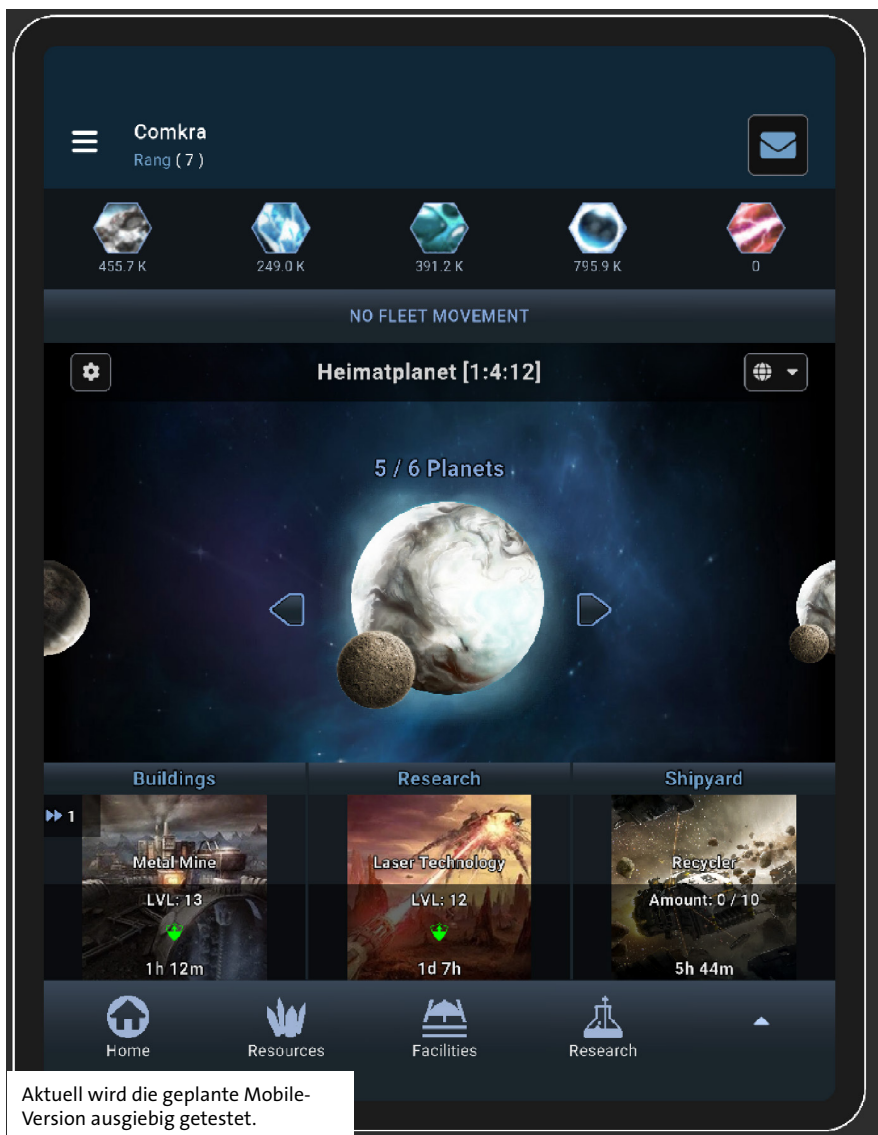
OGame setzt bald auf bunte Bildchen, um den Aufbau zu illustrieren, das kommt gut bei den Spielern an. Und es läuft in Echtzeit ab, was sich als Fluch und Segen zugleich entpuppt. Weil das Spiel nicht pausiert, während ihr ausgeloggt seid, müsst ihr regelmäßig nachschauen, ob Bauvorhaben abgeschlossen wurden und euer Konto wieder aufgefüllt ist. Gleichzeitig erzeugt diese Zeitinvestition eine starke Bindung zum eigenen Planeten, wie uns Alexander Rösner im Interview bestätigt: »Wenn man dann etwas verliert, ist es ein richtiger Verlust. Es trifft einen emotional viel mehr als in anderen Spielen, weil man es vorher aufgebaut hat.«

Wie im Rausch

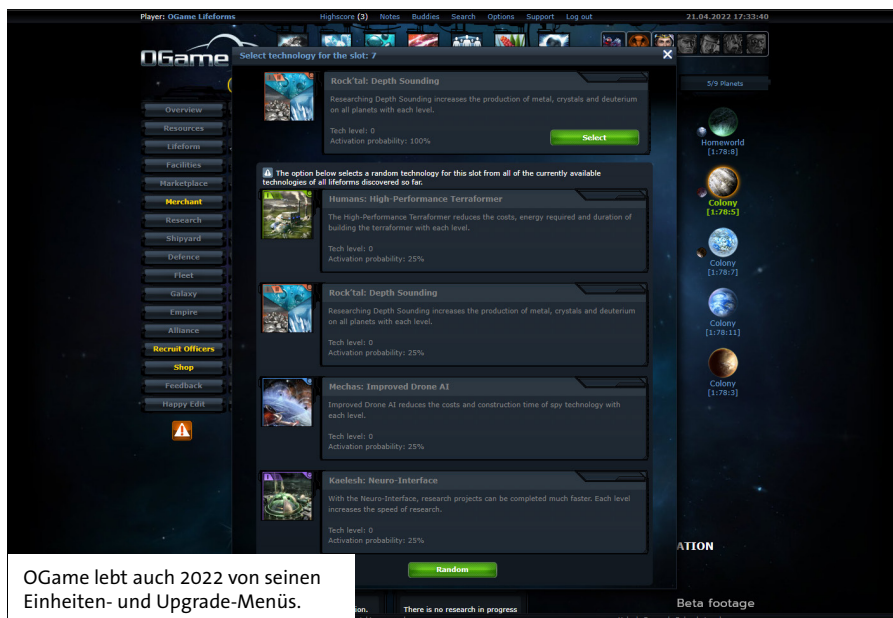
»Tag und Nacht«, wie er sagt, arbeitet Rösner an seinem Spiel, programmiert neue Features, sucht in einem Blog die tägliche Kommunikation mit den Spielern, startet um Mitternacht die Server neu. »Es war ei-



Das Re-Design hin zum blauen Farbton bezeichnet Alexander Rösner als wohl wichtigsten Meilenstein. »Vorher musste man viel scrollen.«



Aktuell wird die geplante Mobile-Version ausgiebig getestet.



OGame lebt auch 2022 von seinen Einheiten- und Upgrade-Menüs.

gentlich nur ein Hobby«, erinnert er sich heute. Doch: »Das Spiel hat mein Leben aufgefrisst. [...] Ich hatte keine ruhige Minute mehr.« Rösner ist ein Opfer seines eigenen Erfolgs. Zu Beginn registriert er Internetadressen, deren URLs sich so ähnlich anhören wie andere, bekanntere Spiele. Wenn die Leute sich vertippen, landen sie bei OGame

– nicht ganz die feine Art, doch so bekommt das Spiel »ruckzuck 3.000 Spieler«. Die große Herausforderung für den Solo-Entwickler: Wie lässt sich das Browserspiel für die zunehmende Spielerzahl skalieren? »2003 gab es ein großes Problem, der Internet-Traffic war schweineteuer. 100 Megabyte waren bei meinem Anbieter umsonst, aber jedes wei-

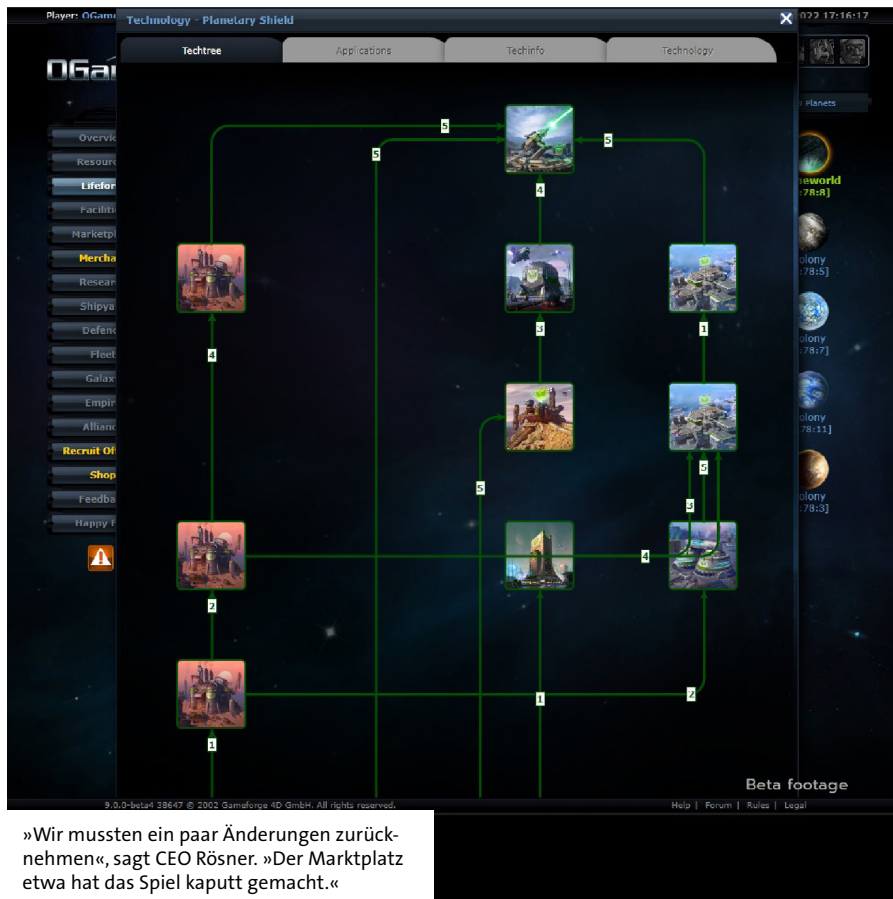
tere MB kostete dann drei Euro, das war ziemlich schamlos. Daher kommt die Idee, OGame in unterschiedlichen Universen spielen zu lassen.« Nach dem Start am 3. Oktober 2002 gehen in schöner Regelmäßigkeit neue Server mit neuen Spielinstanzen an den Start, genannt Universen. Ende des Jahres sind es schon 18 Server, auf dem Höhepunkt beherbergt OGame über 700 Universen auf der ganzen Welt. Anfangs verbraucht jedes davon ziemlich genau ... na, könnt ihr es erraten? Richtig, 100 MB. Die dafür nötige Spieleranzahl errechnet Rösner aus dem Mittelwert des pro Spieler verbrauchten Traffics. Deshalb geht der Programmierer auch rigoros gegen Hacker vor: Weil sich die durch ihre auf dem eigenen Computer laufenden Skripte nicht nur einen eigenen Vorteil verschaffen, sondern auch überdurchschnittlich viel Server-Traffic erzeugen. Und das kostet Rösner, der ja einst selbst Skripte entwickelte, um im Browserspiel Zeit zu sparen, Geld. Also schlägt er zurück, sucht die URLs der Traffic-Verschwender heraus und programmiert das Spiel so, dass die Schiffe der Hacker jeden Kampf verlieren.

Eine Firma entsteht

Im Dezember 2002 erhält Alexander Rösner eine Mail von einem anderen Studenten aus Mannheim. Klaas Kersting hat ein eigenes Browserspiel entwickelt und schlägt vor, sich zusammenzutun. Beim ersten Treffen verstehen sich die beiden gut und entscheiden, eine Firma zu gründen: Gameforge. 2003 ändert sich erstmal nichts für Rösner, er programmiert weiter von zu Hause aus fleißig an OGame herum. Sein Geschäftspartner Kersting kümmert sich um die Vermarktung, verkauft etwa Bannerwerbung. Im Mai 2003 beziehen die beiden ihr Büro – einen einzelnen Raum, den ein anderes Karlsruher Unternehmen an sie untervermietet. Doch das Wachstum ist nicht mehr aufzuhalten: Gameforge heuert Mitarbeiter auf 400-Euro-Basis an, die neben Freiwilligen und Hobby-Enthusiasten die Entwicklung und den Live-Betrieb von OGame begleiten.

Rösner ist ehrgeizig und setzt sich ambitionierte Ziele. Er will OGame schnell international machen, versucht zuerst auf dem chinesischen Markt Fuß zu fassen – und muss das Unterfangen abbrechen. »Zu kompliziert« nennt er den dortigen Launch im Rückblick. Also versucht Gameforge sich an einer englischen Version, doch das Interesse bleibt aus, im Vergleich zu Deutschland sind die Spielerzahlen enttäuschend.

Dann übersetzt ein Mitarbeiter das Spiel ins Französische. »Das hat eingeschlagen wie eine Bombe«, sagt Rösner im Interview. Als Nächstes expandiert man nach Polen, hier setzt sich der Erfolgsschub weiter fort und beschleunigt sich. Schon am ersten Tag muss Gameforge für den polnischen Markt vier Server aufsetzen, um den großen Andrang zu bewältigen. Es folgen weitere Umsetzungen für den europäischen Markt, etwa in Tschechien und Norwegen. Alexander



»Wir mussten ein paar Änderungen zurücknehmen«, sagt CEO Rösner. »Der Marktplatz etwa hat das Spiel kaputt gemacht.«

Rösner berichtet, dass man schließlich sogar in der Türkei auf Werbetafeln für dort allgegenwärtige Internet-Cafés den Slogan »Internet, E-Mail, OGame« finde. 2007 wird ein Meilenstein erreicht: OGame hat über eine Million täglich aktive Spieler. Doch da orientiert sich Gameforge schon anderweitig.

Das liebe Geld

Mit 300 Mitarbeitern gehört Gameforge heute zu den größten Spielestudios Deutschlands. Auf OGame folgen mit Battlefield und Gladius profitable Variationen des Spiel-

prinzips, bevor man mit Ikariam nochmal einen richtigen Hit landet. Sie alle profitieren von der internationalen Präsenz von OGame, die Gameforge in ganz Europa etabliert hat. Doch 2006 orientiert sich das Unternehmen um, setzt stärker auf seine Rolle als Publisher und vertreibt Client-Spiele wie Metin 2.

»OGame hat sich finanziell immer getragen«, sagt Alexander Rösner mit Blick auf die damalige Free2Play-Welle. Das Weltraumspiel ist stets kostenlos, doch Gameforge findet Mittel und Wege, um es zu monetarisieren. Anfangs können sich Spieler Werbe-

freiheit erkaufen, 2007 werden Offiziere eingeführt, die bestimmte spielerische Vorteile und Erleichterungen gegen Geld gewähren. In der Community ist die Aktion umstritten. Für Alexander Rösner war das Free2Play-Konzept anfangs ein echter Augenöffner, er habe es für die »viel bessere Variante, Spiele zu entwickeln«, gehalten. Doch über die Jahre sei der Trend durch schwarze Schafe vor allem im Mobile-Bereich ins Negative verkehrt worden. »Die Balance ist wichtig, man darf es nicht über-treiben«, sagt der Gameforge-CEO heute. »Das macht sonst das Spiel kaputt.«

In den Anfangszeiten muss Rösner noch manuell Bezahl-Features bei Spielern freischalten, die zuvor einen Obolus geleistet haben. »Es gab damals noch keine Bezahl-systeme wie heute«, erklärt uns der CEO. »In vielen Ländern gab es kein Paypal, die einzigen Möglichkeiten waren die Kreditkarte und Telefon-Payment, was sehr dubios war. Also mussten wir auch ein eigenes Payment-System entwickeln.«

Im Jahr 2022 erwirtschaftet Gameforge mit OGame immer noch zehn Prozent seines Gesamtumsatzes, der Einfluss des Erstlingswerks hat sich über die Jahre aber gewandelt. »Manchmal arbeiteten nur zwei Leute am Spiel, aktuell sitzen so viele drauf wie nie«, sagt Rösner. Zum 20. Jubiläum von OGame passiert tatsächlich eine ganze Menge. So hat Gameforge kürzlich das Lebensformen-Addon veröffentlicht. Mit dem bevölkern nun vier Völker die Universen des Browser-MMOs. Und in Kürze soll ein alter Traum endlich Realität werden.

Endlich in der Hosentasche angekommen?

Insgesamt drei Mal hat Gameforge den Versuch unternommen, OGame auf mobile Geräte zu portieren. Bis dato ist jedes Mal etwas schiefgelaufen. Alexander Rösner: »Bis heute wundere ich mich darüber.«

Was das Team auch probiert, das Ergebnis stellt niemanden zufrieden. Doch 2022 (oder 2023?) könnte es endlich so weit sein: »Vor einem Dreivierteljahr haben wir endlich einen Ansatz gefunden, mit dem es funktioniert.« Das zentrale Problem der bisherigen Umsetzungen: OGame soll Spielern erlauben, im mobilen Betrieb und zu Hause am PC dasselbe Universum zu bespielen, um so problemlos das Endgerät wechseln zu können. »Das macht alles viel komplizierter«, so der Gameforge-Chef.

Die App befindet sich aktuell in der Closed Beta, 20.000 Spieler daddeln auf Smartphone und Tablet. Einen Veröffentlichungstermin will Rösner nicht verraten, denn »sonst wird das Datum wichtiger als die Spielqualität«.

Dass OGame nach all der Zeit immer noch Spieler fesselt, scheint für Rösners These vom Anfang dieses Artikels zu sprechen. Irgendwas muss er richtig gemacht haben in diesen wilden Tagen und Nächten kurz nach der Jahrtausendwende. ★



Ein Fan schickt Gameforge ein Beweisfoto dafür, dass er OGame auf seiner CNS-Früse in der Werkstatt spielt.