

DEUTSCH ↔ PR PR ↔ DEUTSCH



Die größte Kunst als Spielredakteur: In Interviews mit ausgebufften PR-Profis durch den Phrasennebel dringen und Tatsachen ans Licht zerren. Dabei hilft uns ein spezielles Word-Plugin, das PR-Sprech in Klartext übersetzt. Von Markus Schwerdtel

4 Fragen an B. S. Talksalt
B. S. ist beim Entwickler ArtStar Soft als **Producing Assistant of Breakfast Management** für die Serie Battlefield of Rage in Neverending Glory zuständig. Im Interview verrät er uns alles über das RPG-Echtzeit-Match-3-Mobile-MOBA mit Aufbau-Komponente.

Übersetzung:
Streut in der Entwickler-Kantine den Zucker auf die Donuts.

GameStar: Du kümmerst dich bei ASS um BoRING. Das ist eine altehrwürdige Serie mit einer regen Fangemeinde, ist der Druck da nicht immens?

B. S.: Natürlich wissen wir **um die enorme Verantwortung gegenüber den Fans**. Deshalb **gibt die ganze Firma, bis hinauf zu unserem CEO ständig ihr Äußerstes**, um BoRING **zum besten Teil der Serie** bisher zu machen. Unser Producer **steht im ständigen Kontakt zur Community** und **holt täglich Feedback ein**, damit unser Baby **auch die höchsten Ansprüche** erfüllt.

- Hör mir auf mit diesem Haufen von rechthaberischen Besserwissern, die uns wegen jedem noch so kleinen Fehler vors Shitstorm-Standgericht zerren.
- Naja, ein paar von uns Entwicklern und vor allem die Rechtsabteilung. Den Jungs aus dem Management ist das alles total egal.
- Boah, ständig steht der Alte auf der Matte und hat irgendwelche blödsinnigen Änderungswünsche. »Wir brauchen Zeppelin!«, »Weißhaarige Helden sind grade der Hit!«, »Baut die Levels aus Blöcken!«
- Neulich waren wir sogar am frühen Freitagnachmittag noch im Büro.
- Jeder Teil ist der beste Teil, wenn man die Entwickler fragt.
- Er hat das Forum irgendwo in den Browser-Lesezeichen gespeichert.
- Er liest sein Horoskop.
- Es muss halt auf Bildern gut aussehen, damit die Aktionäre ruhig gestellt sind.

GameStar: Immer wieder gibt es Vorwürfe, dass sich BoRING nicht weiterentwickelt, auch die Verkaufszahlen gehen zurück. Wie reagiert ihr darauf?

B. S.: Wir sind mit den Verkaufszahlen **sehr zufrieden** und wollen **der Community** genau das geben, **was sie sich wünscht**. Wir **wissen**, dass es immer **Beschwerden** gibt, mit denen wir uns auch **auseinandersetzen**. Letztlich geht es darum, die **bestmögliche Erfahrung für langjährige Fans und neue Spieler** zu schaffen.

- In zwei Jahren macht das Studio dicht.
- Die Deppen, die uns blind kaufen.
- Dasselbe wie immer, nur jetzt mit Echtgeld-Shop.
- Können uns denken, bei dem Mist, den wir fabrizieren.
- Die Foren triefen vor Hass.
- In Urlaub fahren.
- Das, was wir in einem Jahr mit einem mickrigen Budget halt so hinkriegen.
- Zu unübersichtlich für Neulinge, zu seicht für Profis.

GameStar: Nun gab es im Vorfeld Kritik, als bekannt wurde, dass BoRING über einen Echtgeldshop verfügen wird. Was sagst du zu den Vorwürfen?

B. S.: **Vielen Dank für diese sehr gute Frage!** Wir wollen den Spielern nicht vorschreiben, **wie sie BoRING genießen sollen**. Jeden Gegenstand, jede Verbesserung **wird man sich auch ganz normal und ohne Geld auszugeben erspielen können**. **Wer nicht so viel Zeit hat**, der kann über unseren Echtgeld-Shop abkürzen. **Selbstverständlich aber nur für kosmetische Gegenstände, wir würden niemals auf Pay2Win umschwenken!** Wenn ihr weitere Infos braucht, **kein Problem** – schreibt mir einfach eine **E-Mail**, und ich finde das für euch raus.

- Oh Mann, müssen sie ausgerechnet das fragen?
- Hauptsache, sie kaufen das Ding. Ob und wie sie dann spielen ... pfff.
- Dauert halt nur ewig. Aber hey, dann können wir »100+ Stunden Spielzeit« auf die Packung schreiben!
- Und ordentlich Kohle, wir schnüren da ein paar echt teure Pakete.
- Die eiteln Deppen ziehen wir richtig ab!
- Zumindest nicht, so lange uns die Presse auf die Finger schaut. Das machen wir erst später, wenn die Community schon so viel Spielzeit drin versenkt hat, dass sie die Umstellung mitmachen muss.
- Doch ein Problem, weil wir dann verraten müssten, dass alles im Shop abartig teuer ist.
- Diese E-Mail werde ich nie lesen. Die zweite und die dritte auch nicht.

GameStar: Ihr habt schon vor dem Release 34 DLCs und Erweiterungen angekündigt, die meisten davon kostenpflichtig, aber nur wenige Kilobyte groß. Außerdem es gibt tonnenweise Ingame-Inhalte nur für Vorbesteller. Warum packt ihr das nicht alles gleich ins Hauptspiel?

B. S.: Die Vorbesteller-Boni sind **ein Service für unsere Fans**. Außerdem ist das **BoRING-Universum riesig, wir konnten das nicht alles auf einmal ins Spiel packen**. Deshalb wird **das Team** auch **nach Release** fleißig **weiter arbeiten** und **so kontinuierlich Nachschub** liefern. Dieses Projekt wird **uns und die Spieler noch mindestens fünf Jahre beschäftigen** und wir werden alles tun, **dass ihr die ganze Zeit über Spaß habt**. ★

- Diejenigen, die so blöd sind, die Katze im Sack zu kaufen.
- Weil der Story-Autor ein versponnener Labersack ist.
- Der Businessplan sieht nun mal DLCs vor.
- Also alle, die wir nach Projektende nicht sofort rausgeschmissen haben.
- Also nach dem Day-One-Patch.
- Um die technischen Probleme zu lösen.
- Mit dem ersten Patch ist es garantiert nicht getan.
- Bis wir alle Bugs gefunden haben, eben.
- Wir hoffen, dass ihr fünf Jahre lang fleißig DLCs und Ingame-Währung kauft.