

Interview mit Oliver Graute

1. Wie kam euch die Idee zu Engel? Gab es besondere Inspirationen?

Wann genau die Idee aufkam, kann ich nicht mehr genau sagen, formuliert habe ich sie jedenfalls zum ersten Mal auf einer Autofahrt in die Tschechische Republik, wo mein Kollege Hoffmann und ich eine Druckerei besuchten. Ich hatte Wochen zuvor die drei Faustus-Romane von Kai Meyer gelesen und eine Idee darin ist wohl hängen geblieben - Engel und Kinder.

2. Von vielen modernen deutschen Rollenspielen wird gesagt, dass die Spiele zuvor ausgiebig als Eigenentwicklungen am eigenen Spieltisch erprobt wurden, bevor man sich entschied, aus dem Spiel ein Spiel für die breite Öffentlichkeit zu machen. Haben Sie auch die Idee zu Engel zunächst länger mit Ihnen herumgetragen und privat ausgebaut, bevor Sie sich entschlossen haben, sie auch als Publikation zu verfolgen oder war Engel von vornherein ein Projekt, das zielgerichtet für den kommerziellen Markt entwickelt worden ist?

Ein bisschen was von beidem, würde ich sagen. Nachdem die Idee erst einmal ausgesprochen war, war relativ schnell klar, dass es ein kommerzielles Produkt werden würde. Wir haben zwei Jahre entwickelt, viele Testrunden auch im Feldversuch gespielt, Feedback gesammelt und weiterentwickelt. Wir wussten jedoch von vornherein, dass wir ein Erzählspiel für eine Nische produzieren würden. Das Thema ist viel zu ungewöhnlich und komplex, als dass man erwarten durfte ein zweites DSA oder D&D zu generieren. Das wollten wir aber auch nicht. Wir wollten eine faszinierende Geschichte erzählen.

3. Andere Rollenspiele bauen schon seit Jahrzehnten ihren Metaplot weiter und weiter aus, während Engel diesen Weg nicht gegangen ist. Warum haben Sie sich dazu entschieden Engel von vornherein mit einem festen Ende zu versehen?

Sind wir einmal realistisch. Die meisten Metaplots bei Dauerbrennern, ob nun Rollenspiel oder TV-Serie sind nachträglich aufgepfropft und nicht darauf ausgelegt, jemals zu Ende gebracht zu werden. Vielleicht gibt es Zyklen, die ein Ende haben, aber die wenigsten erfolgreichen Reihen enden freiwillig, solange man noch Geld mit ihnen machen kann. Vielleicht fiel es uns leichter zu sagen, es wäre ein endliches Spiel, weil uns von Anfang an klar war, dass wir das mehr für uns als für andere machten. Jedenfalls wollten wir eine endliche Geschichte erzählen, weil das noch niemand zuvor im Rollenspiel gemacht hatte.

4. Mit Apocalyptica, dem letzten Roman im Europa des 27. Jahrhunderts ist das finale Kapitel von Engel geschrieben. Waren die hier beschriebenen letzten Entwicklungen bereits geplant, als Sie mit der Entwicklung von Engel begonnen haben?

Ja. Das Ende stand von Anfang an fest. Natürlich ergeben sich im kreativen Prozess des Schreibens dramaturgische Änderungen und Feinheiten werden anders, als zunächst geplant, aber das Grundgerüst stand von Stunde eins an.

5. Im Abschlussroman heißt es im Nachwort, dass nicht alle Fragen beantwortet worden sind. War es eine bewusste Entscheidung, Leerstellen im Metaplot zu lassen, die dann von Spielern entsprechend ausgefüllt werden können? Gibt es Punkte, die an dieser Stelle ungeklärt geblieben sind, die Sie aber noch auflösen möchten?

Ich persönlich bin der Meinung, dass es kontraproduktiv ist, jede vielleicht offene Frage zu erläutern und breitzutreten, bis es nichts mehr gibt, was noch einen Reiz ausmacht. Wir haben unsere Spieler und die Fans von Engel immer für einfallsreich genug gehalten, sich ihre eigenen Gedanken zu machen. Manche Dinge wurden vielleicht beantwortet, aber nicht verstanden, weil wir sie nicht bis ins letzte Detail ausformuliert haben. Bei einer so komplexen Welt kann man leicht den Überblick verlieren. Es wäre vermessen zu glauben, dass man sich an jedes geschriebene Wort erinnern würde. Sollten noch Fragen offen sein, bin ich gerne bereit einige zu beantworten. Ein paar Fragen jedoch bleiben absichtlich unbeantwortet.

6. Das Arkana System spaltet die deutsche Rollenspiellerschaft: Die einen halten es für eine Offenbarung, die anderen bezweifeln, dass es überhaupt ein Regelsystem ist... was für Erfahrungen (auch praktischer Art) haben Sie selbst mit dem System gemacht?

Genau aus diesem Grund haben wir uns damals entschieden, das Arkana- und das D20-System gleichberechtigt nebeneinander für das Spiel anzubieten, damit sich jeder aussuchen konnte, was ihm gefiel. Wir sind nicht angetreten, um den Spielern unseren Willen aufzuzwingen. Ich halte das Arkana-System für extrem geeignet, den Spielfluss aufrechtzuerhalten und die Spannung nicht einknicken zu lassen, indem man die Erzählhandlung durch Würfelmechanismen unterbricht. Das ist jedoch wie so Vieles Geschmackssache. Meiner persönlichen Erfahrung nach, eignet sich das Arkana-System insbesondere für Spieleinsteiger und diejenigen Rollenspieler, die ein besonderes Augenmerk auf die Geschichte legen.

7. Noch einmal Arkanasystem: Gab es Inspirationen für diese Art des Rollenspiels aus anderen Quellen? Sehen Sie Potential, das System weiter auszuarbeiten oder ihm Feinschliff zu verpassen oder könnten Sie sich sogar vorstellen, dass zukünftige Rollenspielpublikationen in Ihrem Hause oder außerhalb vielleicht auf das Arkanasystem zurückgreifen wollen?

Eine Inspiration für das System war sicherlich das Everway-Rollenspielsystem. Auch hier spielen Karten eine Rolle und ersetzen die Würfel, jedoch handelt es sich nach wie vor um einen Versuch, es Allen recht zu machen. Das wollten wir gar nicht. Ich hatte nur nach einem Weg gesucht, den Spannungsbogen aufrecht zu halten und den Charakteren maximale Entfaltungsmöglichkeiten anhand zu geben. Und ja, ich würde es immer wieder nutzen wollen.

8. Sie schreiben im Nachwort, dass Engel ein "multimediales Spielerlebnis" sei. Was meinen Sie genau damit? Warum war es Ihnen wichtig, Engel als multimediales Produkt zu konzipieren?

Nun ja, Engel ist ein sehr komplexes Spiel mit künstlerischem Anspruch. Es war uns einfach wichtig, dass Engel mit allen Sinnen erfahrbar ist. Wenn jemand von Engeln sprach, dann wollten wir vor den Augen aller ein einziges Bild entstehen lassen, einen einzigen Sound. Wir hatten eine genaue Vorstellung davon, wie es in der Engelwelt

aussah und wollten es möglichst vielen Menschen mitteilen. Daher kam es zu Comic, Soundtrack, Romanen und dem Rollenspiel als zentralem Punkt. Wir hätten gerne auch zu Beginn ein Computerspiel gehabt, jedoch keinen passenden Partner gefunden. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Ein Film würde dem Ganzen natürlich noch die Krone aufsetzen.

9. Es sind vergleichsweise viele Romane zu Engel erschienen, wenn man den Blick auf andere Rollenspiele richtet. War es Ihr besonderer Wunsch die Geschichte der Engelwelt auf diesem Wege zu erzählen und wenn ja, warum?

Hier gibt es, glaube ich, die meisten Missverständnisse mit den Spielern. Wir meinten das Multimediale ernst. Wir haben nie gesagt, du kannst nur das Spiel spielen oder nur die Romane lesen. Für uns war immer alles eins. Wer den Comic Pandoramicum nicht gelesen hat, dem fehlt schlicht ein Teil der Geschichte. Und so ist es mit allem. Die Romane sind unseres Erachtens die einzige Möglichkeit, den komplexen Metaplot voranzutreiben und die Zusammenhänge zu erklären. Die Rollenspielpublikationen gingen immer auf die Romane ein und unterstützten manche Aussagen darin oder ergänzten sie. Der Schwur des Sommerkönigs zum Beispiel korrespondiert mit De bello britannico. Wer sich jetzt nur De bello britannico zugelegt hat, dem entgeht einiges aus dem Roman. Das ist von unserer Seite kein Fehler sondern gewollt.

10. Das Europa des 27. Jahrhunderts ist ja von den Fegefeuern regelrecht eingekreist. Von Fanseite gab es immer wieder Spekulationen über das, was hinter den Flammensäulen wartet. Besonders Afrika spielt ja im Metaplot der Engelwelt doch keine geringe Rolle (die Suche nach dem Garten Eden) - gab es Pläne der Engelredaktion, diese verlorenen Landmassen mit Publikationen zu erschließen?

Wir haben einmal darüber nachgedacht, eine solche Publikation herauszubringen, übrigens ein klassisches Beispiel dafür, wie man Publikationen zwischenschieben kann, um den Erfolg einer Reihe zu melken. Wir haben uns dann aber dagegen entschieden, weil es zum einen ein zu großes Fass aufgemacht hätte und zum anderen den Fokus von unserer Geschichte weg verlegt hätte. Das ist nun einmal so. Ein gutes Beispiel hierfür sind auch die Orden, die wir nicht ausführlich beschrieben haben. Es gibt zum Beispiel zwar keine Ragueliten mehr, aber jeder will sie spielen, auch wenn das vor dem Hintergrund des Spiels unsinnig ist.

11. Die Bahnen der Fegefeuer zeichnen die Symbole nach, die auch die Engel als Tätowierungen tragen - im Abschlussroman trägt sie auch der verwandelte Naphal auf der Haut. Was hat es mit den Zeichen nun genau auf sich? Haben Sie sie selbst entworfen oder vielleicht tatsächlich aus Quellen entlehnt?

Nein, die Symbole sind von uns. Für diese Frage muss ich etwas ausholen. Die Symbole stellen so eine Art übergeordnetes Bindeglied dar. Aus der Sicht der Geschichte, sind sie die uralten Zeichen, die den Herrn der Fliegen in seinem Gefängnis binden. Die Fegefeuer waren eine Art "Schweißbrenner", die den Widersacher aus seinem Gefängnis "geschweißt" haben. Im übertragenen Sinn natürlich. Dass die Symbole sich in den Tätowierungen der Engel wiederfanden, war ein Fingerzeig, dass alles im Universum zusammenhängt und Zufälle eigentlich nicht existieren. Die Menschen waren im ewigen Kampf der Großmächte nur eine Randerscheinung, die vom Herrn zunächst gar nicht wahrgenommen wurden. Der Herr der Fliegen konnte sie Millionen von Jahren später jedoch als Werkzeug einsetzen, um sich zu befreien. Die Traumsaat konnte überhaupt erst durch die Menschen Gestalt annehmen. Zuvor waren sie nur amorphe Angst, Schweiß des

Herrn der Fliegen quasi. Der Mensch hat ihnen durch seine kollektiven Ängste Gestalt verliehen.

12. Hand auf's Herz: Haben Sie einen Lieblingsorden?

Nein, wirklich nicht. Ich finde, jeder der Orden ist so spleenig und abgefahren in seinen Vorstellungen und Talenten, Schwächen und Zielen, dass ich sie alle gleichermaßen mag. Natürlich gibt es in jedem Orden Besonderheiten, die ich besonders mag. Die Kathedrale der Gedanken bei den Ramieliten zum Beispiel ist toll. Die Vorstellung eines neuralen Internets als Weiterentwicklung unseres derzeitig doch noch sehr begrenzten Internets allein wäre schon einen Roman wert.

13. Würden Sie sagen, dass sich die Grundidee des Spiels über die Jahre hinweg stark gewandelt hat? Gibt es gravierende Unterschiede zwischen der ursprünglichen Vision und dem, was letztlich daraus geworden ist?

Nein, es war sehr hilfreich, dass wir von Anfang an einen Plan hatten, wo es hingehen sollte. Die Gefahr, sich im Laufe von zehn Jahren zu versteigen, ist natürlich groß. Aber ich denke, wir sind dem Grundthema treu geblieben. Allerdings haben wir natürlich auch an Erfahrung gewonnen und vermutlich würde ich einige Publikationen heute anders angehen als damals. Aber das ist, glaube ich, normal.

14. Nach 10 Jahren Engel - wie glauben Sie war die Resonanz der deutschen Rollenspielszene auf das Spiel? Gab es Kritik, besonderes Lob?

Es ist sehr schwierig, diese Frage objektiv zu beantworten. Zunächst einmal, die Resonanz war viel größer als erwartet. Sie hat nie gereicht, um sagen zu können, Engel war ein Kassenschlager, aber dazu sagte ich ja bereits im Vorfeld etwas. Vor allem seitens der Branche haben wir großes Lob bekommen und in persönlichen Gesprächen ebenfalls. Auch heute bekommen wir noch regelmäßig Mails aus der ganzen Welt von Spielern, die in den Besitz der englischen Ausgabe von Engel gekommen sind und es für eines der coolsten Spiele überhaupt halten. Doch wo Licht ist, ist bekanntlich auch Schatten. Erfahrungsgemäß ist es so, dass seit Einführung des Internets und damit einhergehender Foren jedermann anonym seinen Frust ungefiltert abladen darf. Dieser Umstand hat schon dazu geführt, dass wir uns oft die Frage gestellt haben, warum wir das eigentlich machen. Sie machen sich keine Vorstellungen davon, als was wir uns haben schon bezeichnen lassen müssen. Aber das ist der Lauf der Dinge. Ich denke, es gibt eine schweigende Masse da draußen, die Engel gerne gespielt hat und es auch in Zukunft tun wird. Wir sind stolz auf das, was wir geschaffen haben und auch, wenn es manchmal schwer war, überwiegt diese Empfindung.

15. Gibt es etwas, dass Sie bei der Entwicklung im Nachhinein anders gemacht hätten? Bereuen Sie etwas?

Sicherlich, denn hinterher ist man immer klüger. Ich denke jedoch, dass es, wenn man es jetzt nochmal machen würde, wieder Dinge gäbe, die ich anders machen würde. Die Grundidee, auch dem Erzähler wichtige Informationen vorzuenthalten, gehört übrigens nicht zu diesen "Fehlern". Ich halte es nach wie vor für eine gute Idee, auch für den Spielleiter noch etwas in petto zu haben.

16. Retrospektiv: Worin würden Sie sagen unterscheidet sich Engel von anderen Rollenspielen? Wurde erreicht, was man sich gewünscht hatte?

Letztlich unterscheidet es sich nicht wesentlich von anderen Erzähl- oder Rollenspielen, denn alle haben eins gemeinsam. Man sitzt zusammen und erlebt mit Freunden und Bekannten mehr oder weniger heroische Abenteuer in fremden Welten. Sicherlich gibt es ein paar Ansätze, die sich gänzlich von anderen Spielen entfernen. So legen wir zum Beispiel keinen Wert auf Stufenaufstiege und Powergaming und die Endlichkeit und Verzahnung mit unterschiedlichen Medien zu einem großen Ganzen sind weitere Aspekte, die Engel anders machen. Ich denke, man muss die überaus komplexe Geschichte mögen und sich darauf einlassen, dass Engel vielschichtiger ist, als die meisten Rollenspiele. Denn man kann es wie ein klassisches KoSim - Engel kämpfen gegen Traumsaat - spielen, aber eigentlich ist der innere Konflikt Thema des Spiels. Ich, der Engel, vom Herrn und der Heiligen Mutter Kirche auserkoren, die Menschheit zu erretten, folge blind den Befehlen von Leuten, die möglicherweise ganz eigene Ziele verfolgen. Ich töte Menschen, die ich für Ketzer halten soll, weil sie einen alten Dieselmotor wieder in Gang bekommen haben, der ihnen die beschwerliche Arbeit auf dem Feld erleichtert. Kann das richtig sein? Meine Scharschwester ist genau wie ich, oder doch nicht? Warum fühle ich mich zu ihr hingezogen?

17. Nun da Engel zu Ende ist... Gibt es jemanden dem Sie besonders für seine Arbeit an dem Projekt danken möchten, bzw. etwas, dass Du im Nachhinein bei dem Projekt besonders hervorheben möchtest?

Es gibt eigentlich keine einzelne Person, der ich danken möchte, all diejenigen, die an Engel mitgearbeitet haben, haben es zu einer für mich ganz großen Sache gemacht. Autoren, Illustratoren, Testspieler und natürlich all diejenigen, die das Spiel in die Welt getragen haben. Vor allem diejenigen, die Fanpages gestaltet und dem Spiel dadurch Leben eingehaucht haben.

18. Da Engel nun beendet ist: Gibt es besondere Projekte, denen Sie sich in Zukunft zuwenden wollen?

Jede Menge. Aber es sind zu viele, als dass ich sie jetzt hier aufführen könnte oder wollte. Darüber hinaus habe ich eines auf jeden Fall gelernt, wenn Du sagst, dass Du über etwas nachdenkst, kommt morgen jemand und fragt, warum es noch nicht erschienen ist.

Vielen Dank für das Interview!

<http://www.zunftblatt.de/>

