Coincidence

Davias – dich gibt es im Atelier, dich gibt es dort seit 2005, wenn meine trüben Augen mich nicht getäuscht haben, da verzückst du mich seit geraumer Zeit mit deinem schmucken Avatar und da hast du auch dein Spiel „Elektra Kingdom“ vorgestellt. An dieser Stelle ist peinlich für mich, dass ich nicht viel mehr über dich erzählen kann, darum bitte ich dich: Stell dich doch mir und dem Rest der Szene einmal vor!

Davias

Dauerzocker, Dauersoundtrackhörer, Dauerkühlschrankleerfresser und alles was dazu gehört. Oh, und ich mag Kekse :3

Coincidence

Die zweite Demo von „Elektra Kingdom“ fand Ende letzten Jahres keinen schlechten Anklang. Im Gegenteil, sie war nicht nur in sich stimmig, sondern sah auch sehr gut aus. :) Welchen Kurs schlägst du im Contest ein? Bewegst du dich im bekannten Terrain oder wirst du experimentieren?

Davias

Genau wie bei Byders Hardgame-Contest werde ich auch hier stark experimentieren. Der Fokus liegt auf Gameplay und schneller Abwechslung, außerdem wollte ich schon immer mal ein Fungame machen. ^^

Coincidence

Es scheint in Mode gekommen zu sein, Teams zu bilden, du wiederum gehst allein an den Start. Wie siehst du das Zusammenarbeiten im Contest an sich? Steigert Teamwork die Wahrscheinlichkeit eines fertigen Projektes oder wird die schwierigere Koordinierung einigen Mannschaften den Hals brechen?

Davias

Problematisch ist es natürlich, wenn eines der Teammitglieder auf einmal ausfällt bzw. private Probleme oder sonstwas hat. Bei 2er-Teams kann sowas durchaus gutgehen, alles darüber stelle ich mir schon schwieriger vor.

Coincidence

Wie schätzt du das Teilnehmerfeld ein? Da sind richtig gute Leute, die richtig was reißen wollen und Neulinge, die sich Sporen verdienen wollen, dazu auch ein paar Außenstehende, die ihre Motivation in der Frage finden, wie weit sie in einem Contest dieser Tragweite wohl kommen können. Wo genau finden wir dich? :)

Davias

Das Spiel wird zerrissen werden. xD Im Ernst, ich setze nicht auf Sieg. Ich will einfach nur Spaß haben und ein Mini-RPG jenseits meines sonstigen Schaffens auf die Beine stellen, das reicht mir schon völlig aus.

Coincidence

Die Frage wollte ich schon immer mal stellen: Wo siehst du die Vorbilder der deutschen RPG-Maker-Szene? In alten Konsolentiteln, deren Beispiel die Mitglieder der Communities nacheifern wollen? Vielleicht in Spielen wie „Vampires Dawn“, die es weit gebracht und die die Szene nachhaltig beeinflusst haben?

Davias

Die SNES-RPGs haben einen einzigartigen Charme und ein wunderbares Gameplay, vor allem Secret of Mana, Lufia 2, Secret of Evermore und Terranigma sind hier hervorzuheben. Da sich technisch

daran allerdings nur schwer anknüpfen lässt, sucht man eben auch nach Vorbildern, die mit einer simpleren Engine erstellt wurden, wie etwa VD, UiD und Velsarbor. Ich denke dass beide Einflüsse wichtig sind und einen nicht unerheblichen Motivationsfaktor bergen.

Coincidence

Nehmen wir mal den hypothetischen Fall – Lachsen würde die Technik basteln, Knumonmeister die Lightmaps, Ray-X würde spriten und der gesamte Cast von Fantasy-Online das Mapping übernehmen: Wie sähe das RPG deiner Träume aus? :D

Davias

Hm, dann hätte ich ja gar keinen Spaß mehr daran. Wo wäre die Herausforderung, es aus eigener Kraft zu schaffen? xD Nee, ich mach das schon alles selber, das RPG meiner Träume wird langsam aber sicher Gestalt annehmen, spätestens dann wenn ich die dritte Demo vollendet habe und die ganzen Änderungen eingebaut sind. Zurzeit sammle ich durchs zocken jede Menge Ideen und bin auch schon wieder fleißig am rippen. <3

Coincidence

Ende des Interviews, ist da jemand, den du grüßen möchtest? 3 – 2 – 1 – deine letzten Worte! :)

Davias

Komme ich jetzt ins Fernsehen? Hallo Mutti! =D

Coincidence

Davias, ich bedanke mich für das Interview