

Gesucht und gefunden, im diesjährigen Contest haben sich auf hoher See so manche Teilnehmer dafür entschieden, mit anderen im selben Boot sitzen zu wollen. Mit einer von ihnen habe ich mich diese Woche genauer unterhalten, über Teamwork, Sonnenuntergänge und das, was in ihren Augen heutigen Makerprojekten fehlt - im bisher einzigen Dreierteam des Contests geht sprichwörtlich die Luzzi ab!

### **Coincidence**

Luzze, hallo! :) Ich liege wohl nicht ganz falsch, wenn ich sage, dass du in der Makerszene ein ziemlich unbeschriebenes Blatt bist, daher stell dich doch mal kurz für die Leser vor!

### **Luzze**

Nun gut! => Also, ich bin die Luzzi, hause im Nordwesten Deutschlands und wurde gerade aus der Schule entlassen. Den Maker habe ich ungefähr mit 13 entdeckt, damals war's sogar noch der 95er. ;3 Seitdem hab ich öfters mal versucht, mit meiner besten Freundin ein Spiel auf die Beine zu bringen und na ja, seit circa 3 Jahren sitz ich vor dem selben Spiel. Es geht voran, wenn auch mit großen Pausen.

### **Coincidence**

Damit geht's dir ja nicht anders, als den meisten anderen. :) Ist da was, was du schon mal über dein Projekt verraten willst - ein bisschen vorgestreute Werbung vielleicht, oder einen Denkanstoß?

### **Luzze**

Im Kami gibt es eine ‚alte‘ Vorstellung zu dem Spiel. Einfach mal nach ‚Drayon‘ suchen. Die Vorstellung könnte ich auch mal überarbeiten, es gab einige Story-Ergänzungen und – Vertiefungen. =)

### **Coincidence**

Dann weiter zum Contest, um den soll es ja gehen. Als Mädels bist du in diesem Contest ja mehr eine Art Ausnahmeerscheinung – wo liegt dein Antrieb? Spielt das Geschlecht wirklich eine Rolle, hast du vielleicht sogar vor, mit einem bisschen wohldosierter Frauenpower um dich zu werfen? ;)

### **Luzze**

Mein Antrieb liegt weniger darin meiner männlichen Konkurrenz zu zeigen wo der Haken hängt, eher möchte ich meine Fähigkeiten (nach einer längeren Pause) wieder reaktivieren, Neues ausprobieren und mit anderen im Team zusammenarbeiten. =) Andererseits natürlich auch meine Kreativität ausleben und Spaß haben, wie die meisten Anderen wohl auch. ^^ Da glaub ich nicht, dass mein Geschlecht irgendeine Rolle spielt ... vielleicht wird sich das ja in irgendeiner Weise im Spiel wiederfinden, wenn mich keiner stoppt. In kitschigen Sonnenuntergängen etwa, oder Piraten im Tütü. >D

### **Coincidence**

Mit Zergo und Wolfhound bildest du ja auch das größte Team im Wettbewerb, hat sich die Crew aus freundschaftlichen oder eher pragmatischen Gründen gebildet? Wie funktioniert die Zusammenarbeit so weit?

### **Luzze**

Wolfhound hab ich vor 2 Jahren über meine Spielvorstellung im Kami kennengelernt. =D

Da wir - trotz der Entfernung zwischen uns - auch schon ein Mini-Kamitreff zu zweit veranstaltet haben, kann man durchaus von 'freundschaftlichen' Gründen sprechen. =)  
Mit Zergo hatte ich bislang leider noch gar keinen Kontakt ... (woran man auch sieht wie weit verplant wir in unserem Projekt schon sind! xD) ... Er hatte halt schon mit Wolfi ein Team gegründet bevor ich dazu kam.

### **Coincidence**

So wenig wie über dich kann die Szene wohl auch über deine Mitstreiter sagen, wenn sie auch im Kami wohlbekannt sind und Zergo schon in diversen Screencontests gezeigt hat, dass er sehr gut weiß, worauf es ankommt – wem fallen in eurem Team welche Aufgaben zu? Womit speziell beschäftigst du dich?

### **Luzze**

Soweit geplant, wollte (glaube ich) Zergo sich hauptsächlich um Grafiken kümmern - Wolfi um die Technik. =) Ich selbst liebe beide Bereiche! Wahrscheinlich werd ich den ein oder anderen Sprite und diverses Selbstgezeichnetes zum Projekt beisteuern. Und wenn man mich lässt, mich vielleicht auch an das ein oder andere Skript wagen. ;D Zu den Bereichen Mapping, Dialoge und Musik haben wir uns leider noch nicht abgesprochen. :<

### **Coincidence**

Du erwähntest schnulzige Sonnenuntergänge ... habt ihr schon eine Idee, wo die Reise „auf hoher See“ hingeht? Irgendetwas, worauf ihr Schwerpunkte legen wollt, oder was Euch in der Entwicklung wichtig ist?

### **Luzze**

Das grobe Gerüst der Story steht bereits. =) Für schnulzige Sonnenuntergänge wird da aber (leider!) die meiste Zeit kein Platz sein. Da wir drei uns aber noch gar nicht so richtig zusammengesetzt haben, kann ich leider nur wenig über den Schwerpunkt der Sache erzählen. Gar nichts eigentlich. =( Mir selbst wäre natürlich die Atmosphäre des Spiels wichtig. =)  
Denn das ist etwas, das ich bei vielen Maker spielen vermisste: Es wird haufenweise komplizierter Technik eingebaut, eine Story mit (politischen) Verstrickungen aller Art, aber Atmosphäre kommt nicht auf. Die älteren, 'simpleren' Spiele wie Auroras Tear und Unterwegs in Dösterburg hatten noch allerhand davon! Aber es scheint da einen Trend 'rückwärts' zu geben.

### **Coincidence**

Damit habe ich dann auch keine Fragen mehr. :) Willst du Grüße oder irgendwelche letzten Worte loswerden?

### **Luzze**

An dieser Stelle möchte ich noch ganz herzlich den Wolfi im Süden des Landes grüßen! x)  
\*winkwink\* Und natürlich danke ich meiner Mama, meinem Papa, meinem Bruder, Jesus und.. ach nein. Ich glaub, so weit ist es noch nicht =D

### **Coincidence**

Luzze, vielen Dank für das Interview!