

*In Ermangelung eines Termins fand das Interview mit dem User „Syno“ per wechselnden PN - Austausch statt.*

### **Coincidence**

Syno, wer dich sucht, der findet dich vermutlich am ehesten auf rpg2k.net – da moderierst du und seit kurzem planen du und deine beiden Teamkameraden Daru und Milef dort wohl auch eure Übernahme der Makerszene. Manch einer kennt dich vielleicht nicht, stell dich doch bitte noch mal für die Szene vor!

### **Syno**

Ich bin 20 Jahre alt, männlich, vergeben und – wie du schon sagtest – seit Jahresbeginn Moderator von rpg2k.net (damals noch rpg2k.de). Ich makere schon seit ein paar Jährchen, wobei ich bisher nichts veröffentlichen konnte, abgesehen von meinem Beitrag am letztjährigen Contest, der mich jedoch selbst nicht zufrieden gestellt hatte.

### **Coincidence**

In der Führungsriege von rpg2k.net hast du ja recht viel von einem der größten Communitybrüche der letzten Jahre mitbekommen – an welchem Punkt steht die Szene für dich jetzt? Welchen Kurs hat sie eingeschlagen und wo wird sie in drei oder vier Jahren stehen?

### **Syno**

Eigentlich bedauere ich, dass diese Trennung entstanden ist, doch wahrscheinlich ging es wohl nicht anders. Die Szene selbst macht wohl gerade eine schwere Phase durch. Die Euphorie, die seinerzeit „Unterwegs in Düsterburg“ oder „Vampires Dawn“ hervorgerufen haben, ist weitestgehend verflogen. Durch die stark gestiegenen Ansprüche der Szene werden Demos und Vollversionen immer weniger, und nicht wenige vielversprechende Spiele scheitern an diesen gestellten Ansprüche und werden schließlich abgebrochen. Glücklicherweise gibt es aber auch Ausnahmen. Gerade in der XP-Szene scheint sich mir Einiges zu tun. Ich vermute mal, dass sich die Szene in den kommenden Jahren immer mehr zu den neueren Makern verschieben wird, den XP und auch VX. Zumindest meine ich, bereits so eine Tendenz zu erkennen. Der Contest wurde ja zum Beispiel ebenfalls auf den RPG-Maker XP ausgeweitet.

### **Coincidence**

Was trägt der Contest in deinen Augen zur Szene bei? Wartet jeder der Teilnehmer da draußen nur darauf, das PC- oder Konsolenspiel abräumen zu können oder geht es mehr um positives Feedback und einen Namen in den Communities? Wie steht dein Team zu dieser Frage?

### **Syno**

Ich denke dieser Contest ist sehr förderlich für die Szene. Man muss sich doch nur mal anschauen, was für Makerperlen beim letztjährigen Contest entstanden sind. Allen voran Ju-Shin. Der Contest ist eine unglaubliche Motivationsquelle und auch die wirklich feste Deadline, die es ja ansonsten nicht gibt, sorgt dafür, dass die Projekte auch fertig werden. Irgendwann gerät man an den Punkt, wo man sich sagen muss: „Ich habe so viel Arbeit reingesteckt, da muss es auch einfach fertig werden!“ Ich kann ja nur von mir sprechen, jedoch denke ich, dass es den meisten eher um das qualitative Feedback geht, das man ansonsten kaum bekommt. Natürlich auch um sich einen Namen zu machen. Die Sachpreise sind in meinen Augen eher eine Extrabonbon. Unser Team hat sich noch nicht mit der Frage beschäftigt, wie wir uns die Sachpreise aufteilen. Jedoch denke ich, dass es mein Kollege und meine Kollegin ähnlich sehen wie ich.

### **Coincidence**

Ihr – du und deine beiden Partner – wart lange Zeit eine Ausnahmeerscheinung im Contest, weil ihr euch als erstes Dreierteam zusammengetan habt. Welche Gründe gab es dafür? „Viel hilft viel?“

### **Syno**

Eigentlich hat sich diese Konstellation recht zufällig ergeben. Zuerst wollte ich alleine an den Start gehen, jedoch hat sich in einem Gespräch mit Daru ergeben, dass wir uns eigentlich ganz gut ergänzen würden. Einige Zeit später ist dann noch Milef zu uns gestoßen, da sie recht viel Kontakt mit Daru hat, und so von unserem Projekt erfahren hatte. So war das Dreierteam schließlich geboren.

### **Coincidence**

Von Daru etwa sieht man seit Wochen und Monaten Story am laufenden Band, da liegt doch nahe, dass der Storywriterpart ihm wie auf den Leib geschrieben ist. Kannst du schon sagen, wie es um die Aufgabenverteilung bei euch aussieht?

### **Syno**

Daru ist wirklich ein kreatives Köpfchen und schriftstellerisch sehr begabt. Der Grundgedanke der Story stammt auch von ihm, jedoch wurde er von uns beiden sehr stark ausgebaut. Ansonsten wird sich Daru der komplexeren Technik des Kampfsystems widmen, während ich mich überwiegend um Grafiken, dem Menü und wohl auch Mapping kümmern werde. Milef wird sich ebenfalls um Grafiken, sowie diverse kleinere, jedoch sehr wichtige Details kümmern und wohl auch mappen. Wir alle haben eigentlich ein sehr fundiertes Wissen am Maker, sodass wir uns auch gut gegenseitig unterstützen können. Ich bin sehr froh, dass ich mit Daru und Milef zusammen arbeiten darf und ich denke wir ergänzen uns sehr gut.

### **Coincidence**

Wie sieht es denn sonst bei euch aus? Gibt es schon eine Idee oder ein Konzept? Nimmt es bereits Gestalt an? Hast du vielleicht sogar ein paar kleine Exklusivinfos am Start, um die Spieler heiß auf euer Projekt zu machen?

### **Syno**

Die Planungsphase was Story, Spielmechanik und so angeht ist eigentlich abgeschlossen. Auch die Arbeiten am Kampfsystem sind schon recht ansehnlich, sowohl technisch als auch grafischer Natur. Intensiv werden jetzt aber die Sommerferien genutzt um das Projekt voran zu treiben. Unser Ziel ist es, ein solides Spiel ohne Schwächen zu entwickeln. Viele Spiele verfügen zum Beispiel über eine klasse Story, eine überragende Grafik, jedoch lähmt das restliche Gameplay die Spielfreude. Wir werden eventuell nicht so viele große Features wie andere Spiele haben, jedoch werden wir die Dinge, die wir schließlich umsetzen, auch mit größter Sorgfalt bearbeiten.

### **Coincidence**

Soviel zum Interview – letzte Worte an deine Leute da draußen? Willst du noch was loswerden?

### **Syno**

Ich bin sehr auf die Abgaben gespannt. Ich denke das hohe Niveau des letztjährigen Contest kann noch getoppt werden. Ich wünsche allen Teilnehmer frohes und vor allem produktives Werkeln an ihren Projekten.

## **Coincidence**

Syno, ich bedanke mich für das Interview!