

Coincidence

Veyrne - du warst gerade mal ein paar Monate im Kami unterwegs, als du den kometenhaften Aufstieg zum Administrator geschafft hast. Seitdem engagierst du dich mehr als irgendjemand sonst um die Maker-Szene, nicht nur dort, wo du ein Heimspiel hast, sondern auch in allen anderen Communities. Man sagt dir nach eine Bossaura zu haben, manch einer wirft dir Elitarismus vor. Dich kennt restlos jeder, aber bitte, stell dich doch noch mal für die Szene vor. :)

Veyrne

Ui ... Also ich bin männlich, 23 Jahre alt und willi- ... äh ... und wohnhaft bei Bremen! Ich bin 2004 offiziell Teil der Communities geworden und hatte schon immer eine ungezügelte Begeisterung für RPG Maker Technik. Und diese Leidenschaft hat mich, wie bereits angedeutet, in den damaligen Staff von RPGMaker2000.de befördert. Der RPG Maker gehört noch immer zu meinen größten Hobbies. (Obwohl ich noch kein spielbares Material veröffentlicht habe. Bis jetzt..!)

Coincidence

Nette Überleitung, denn deine Teilnahme am Contest kam für viele doch ziemlich überraschend - für ein Team, in dem sich noch niemand wirklich seine Sporen verdienen konnte, werdet ihr hoch gehandelt. Zuviel der Ehre, oder sagt ihr euch, dass ihr mit eurer Teilnahme mal so richtig mit dem eisernen Besen durch die Szene kehren und es allen zeigen wollt? :)

Veyrne

Jepp! Für uns, also mich und meinen Partner Silence, ist der Contest natürlich eine sehr gute Gelegenheit einmal die Muskeln spielen zu lassen. Ich will mich als Techniker austoben und Silence entfesselt ein unfassbares Arsenal an Materialien und anderen Künsten. Wir sind uns der Erwartungen gewissermaßen bewusst.

Coincidence

Das muss ja auch was kommen, denn das Silence etwas von Inszenierung versteht, hat seine damalige Spielvorstellung zu "Enigma" gezeigt und deine Plotkünste stellst du nonstop im Raccu-Foren-RPG, das seit 2005 im Kami läuft, unter Beweis. Lasst Ihr euch von früheren Werken inspirieren, übernehmt Ihr Dinge, die sich bewährt haben?

Veyrne

Auch diese Frage muss ich definitiv bejahen. Das Konzept, der vollständig stehende Grundbau, basiert auf einem bereits seit längerer Zeit geplanten Projekt von mir. Es ist allerdings nie sehr weit gekommen, weil ich viele Daten verloren habe. Man wird auf jeden Fall gewisse Anleihen spüren. Silence und ich sind recht große Gamer. Aber in dieser Hinsicht verrate ich besser nicht zu viel.

Coincidence

Was haltet ihr denn so allgemein vom Contest? Neben dem Teamworkcontest von Ray-X, der vor einiger Zeit die Gamewettbewerbe etabliert hat, obwohl er ein riesiger Flop war, gab es ja auch noch den letztjährigen Gebäudekomplexe-Contest. Die Teilnahmebereitschaft war allerdings nie so groß wie dieses Jahr - denkst du, die Idee musste sich erst einmal manifestieren und der Contest zu einer Art Institution werden?

Veyrne

Ich muss an dieser Stelle einmal Captain Smoker loben. Er hat die Sache mittlerweile wirklich forenübergreifend im Griff und hat den Anklang weit verstärkt. Ich denke schon, dass sich die Sache einmal etablieren musste. Durch die großen Projekte vom Gebäudekomplex-Contest werden auch die Ergebnisse des kommenden Contest mit Spannung erwartet und die große Konkurrenz fordert andere Größen in den Ring. Ich halte es für ein Ergebnis der Mühen durch Initiator und Teilnehmer. Wunderbare Sache!

Coincidence

Aber die großen Projekte des letzten Jahres fördern auch große Erwartungen. Vermouth sagte in der letzten Woche bereits, er wolle kein Juror sein, wenn in diesem Jahr jeder, der etwas ankündigt, auch abgibt - sprich: Das Teilnehmerfeld ist gigantisch, aber gerade du kennst die Szene: Kannst du Prognosen darüber aufstellen, wer dieses Jahr wirklich glänzen wird? Vielleicht sogar im Bezug auf den diesjährigen Trend zur Gruppenbildung?

Veyrne

Das ist schwierig. Ich habe Vertrauen in Trugbild und Ray-X. Ich halte sie für sehr große Konkurrenz. Aber auch Syno, Daru und Milef sind nicht zu unterschätzen. Die Gruppen sind in diesem Jahr einfach sehr stark, wenn sie nicht an der internen Absprache scheitern. Aber auch Kelven, Square und die Teilnehmer vom letzten Jahr.

Coincidence

Wenn es um interne Absprachen geht, wirft das auch die Frage auf, wie Silence und du euch gefunden habt - hatte das pragmatische Gründe, oder liegt da ohnehin eine Freundschaft zugrunde? Als Supermoderator ist er immerhin dein rechter Adjutant auf rpga.info! :)

Veyrne

Das war eigentlich ein wenig zufällig, muss ich sagen. Ich hatte schon längere Zeit nicht mehr mit ihm geschrieben und bei meiner Einschreibung auch nicht mit einem weiteren Mitglied im Team gerechnet. Dann hat er mich, so ziemlich aus heiterem Himmel, angeschrieben und mit mir über den Contest geschrieben. Und dann waren wir plötzlich ein Team. Wir sind immer sehr gut miteinander zurecht gekommen und unsere gemeinsame Verbindung zu RPGA.info stand da eher im Hintergrund.

Coincidence

Damit wäre ich mit meinem Pflichtprogramm durch, abschließende Worte deinerseits? :)

Veyrne

Ich bin natürlich auf alle Abgaben gespannt! Aber natürlich wollen Silence und ich - in unsere Bescheidenheit und Demut - den Sieg. Mein Gruß richtet sich an dieser Stelle noch einmal an alle Teilnehmer.

Coincidence

Veyrne, ich danke für das Interview!