

### **1. Wie alt? Woher und was willst du mal erreichen?**

Ich bin inzwischen stolze 16 Jahre alt ^\_^ In Zürich bin ich geboren und aufgewachsen, auch jetzt lebe ich noch hier. Und es gefällt mir gut. Was ich mal erreichen will, weiss ich noch überhaupt nicht, irgendwie ist das auch noch nicht wichtig, erst mal muss ich eine(n) Beruf(ung) finden und ausüben, dann sehe ich weiter.

### **2. Hast du noch andere Hobbys neben dem Maker?**

Naja, es klingt vielleicht merkwürdig, aber so richtig, nein. Ich bin allerdings auch kein Mensch, der seine Hobbies genau festlegt, es gibt verschiedene Sachen, die ich mag (Neben dem Maker) und die man vielleicht als Hobby bezeichnen könnte. Zur Zeit lese ich gerade ein Buch (Geschichte über das Mittelalter), das macht mir Spass, ansonsten zeichne ich gerne (vorwiegend Comics), denke mir Sachen aus (Geschichten etc.). Als geheimes „Hobby“, oder eher als Leidenschaft kann man den „Wilden Westen“ ansehen, für den ich einfach eine Schwäche habe. Sei es das Game Desperados, Clint Eastwood-Flime oder Dokumentationen über den amerikanischen Bürgerkrieg (1861-1865 =P). Da kann ich einfach nicht widerstehen.

### **3. Wie bist auf den Maker gestoßen und wieso wolltest du ein Spiel damit machen?**

Ich bin durch Firedrop (Ich kenne ihn persönlich ziemlich gut) auf den Maker gestossen, welcher uns bis heute als Freunde verbindet, ein gemeinsames Hobby sozusagen. Ich hatte damals noch ein 56K-Modem und den grössten Respekt davor, 1 Stunde lang online zu sein, um den Maker zu saugen. Deshalb hab ich ihn erst mal zwei anderen Freunden aufgedrängt und da mein erstes, komplettes RTP-Game angefangen. „Joe und die Reliquien“, hiess es. Das Spiel war genau so gut, wie sich der Name anhört.

### **4. Welche Maker-RPGs hast du gespielt und welches war davon für dich das beste/die besten?**

Die meisten wissen jetzt wohl, was kommt: Unterwegs in Düsterburg. Das Game ist und bleibt für mich die klare No. 1 auf dem RPG-Maker. Ich mag allerdings auch andere Maker-Games, hier einige davon: Pompillium, Three Monkeys, Sleeping Shadows, Vampires Dawn, Tara's Adventure u.v.m.

### **5. Gab es Vorbilder in der Makerszene (Personen)?**

Die gab es nicht nur, die gibt es immer noch. Vorallem jemand ist da zu nennen, nämlich Grandy, der Macher von Unterwegs in Düsterburg. Ich brauche wohl anhand der vorherigen Antwort nicht gross zu erklären, wieso. Er ist für mich auf allen Ebenen ein Vorbild. In der Technik bewundere ich am ehesten Itaju, Lachsen und Serge, ich mag einfach ihre originellen Programmierungen.

### **6. Ist SüP dein Erstlingswerk oder gab es noch andere Projekte?**

Schatten über Prinzenburg ist keineswegs mein Erstlingswerk! Vorher gab es noch: Joe und die Reliquien, Der Stein der Stärke, The Legend of the old Castle, Fearland (Meine bisher einzige Demo, ist allerdings keinen Download wert), Lou's Journey, The Rainland Saga, The Secret of Sirion (Mit Kazoodie, einem Freund), 4 Wizards (Das war ursprünglich SüP), Cell und eben SüP. Letzteres ist nach Fearland auch das einzige Game, bei dem ich richtig intensiv arbeite und bei dem ich so weit gekommen bin.

**7. SüP wird oft als eine Kopie von Unterwegs in Düsterburg bezeichnet. Wie stehst du zu solchen und vergleichbaren Anschuldigungen?**

Leider lassen mich solche „Anschuldigungen“ immer noch nicht ganz kalt, aber ich denke, das wird noch so werden. Mir ist klar, dass SüP (vor allem auf den ersten Blick) als billige Kopie Düsterburgs aussieht, was mich im Nachhinein eigentlich auch nervt. Aber ich will jetzt nicht wieder von vorne anfangen, sondern das Kommende so wenig wie möglich an UiD erinnern lassen.

**8 . Jeder der dich ein wenig kennt weiß das du ein großer „Mac & Blue“ Fan bist. Wie stehst du zu anderen Chipset/Charsets Stilen?**

Ich bin durchaus flexibel, aber wenn jemand mit M&B-Stil sehr gut arbeitet, kommen meiner Meinung nach dabei, zumindest grafisch, unvergleichliche Werke hervor. Der Stil hat's mir einfach angetan. Ich spiele natürlich auch Spiele mit völlig anderen Styles, wichtig ist einfach, dass diese Games dem Stil dann auch treu bleiben und sie atmosphärisch sind.

**9. Wie wichtig ist dir die Story?**

Kommt drauf an, was man mit „Story“ meint. Die umgesetzte Story ist für mich einer der wichtigsten Aspekte eines erfolgreichen Spieles. Ist sie fesselnd und interessant (Auch originell), ist meist auch das Game gelungen. Eine Story kann sich allerdings, auf Blatt geschrieben, sensationell anhören, aber langweilig umgesetzt sein.

**10 . Auf was legst du bei SüP besonders viel Wert?**

Auf das, was mir auch bei andere Games wichtig ist: Die Atmosphäre. Diese will ich vor allem durch einheitliche und schöne Grafiken, durch passende Sounds, gut ausgearbeitete Charaktere und eine eben spannend umgesetzte Story erreichen.

**11 . Hilft dir jemand bei den arbeiten an SüP oder machst du alles allein?**

Firedrop hilft mir sehr oft bei grafischen Dingen und motiviert mich teilweise auch, weshalb ich ihm sehr dankbar bin^^ Den Titel haben Remains of Scythe und Grandy gemacht, ansonsten mach ich eigentlich alles selber, was mir erstens wichtig ist und auf was ich auch stolz bin.

**12 . Wann kann mit einer Demo gerechnet werden und wieviel Spielzeit soll/wird sie in etwa beinhalten?**

Dazu will ich keine oder kaum Angaben machen. Für eine Demo muss sicher noch einen Monat gewartet werden. Zur Spielzeit will ich nicht allzu viel sagen, aber ich habe schon oft gehört: „Wow, ist das riesig!“. Von dem her würde ich sagen, die Demo wird eher überdurchschnittlich lange.

**13. Wie lange arbeitest du schon an SüP?**

Das kann ich nicht genau sagen, sicherlich schon über ein halbes Jahr. Allerdings mit Pausen, da ich ja auch noch an Secret of Sirion und Cell gearbeitet habe, die sind aber unterdessen mehr oder weniger offiziell gecancelt.

**14. gab es einen Zeitpunkt an dem du alles hinschmeißen wolltest?**

So richtig alles? Jein, aber es kommt oft vor, dass ich den Ansch\*\*s habe und einfach keine Lust verspüre, zu makern. Es ist zwar schon einige Zeit her, aber ich hatte auch schon den Gedanken, das Forum und den Maker komplett sein zu lassen, als ich wiedermal irgendwie genervt war. Jetzt habe ich aber schon zu viel Zeit in SüP investiert, um nochmals sowas zu denken.

**15. Was kommt nach SüP?**

Diese Frage kann ich überhaupt nicht beantworten. Wenn ich alles, was ich mir für die Vollversion vorgenommen habe, auch umsetze, werde ich bestimmt noch Jahre dransitzen.

**16. Wünsche für die Zukunft in Sachen Makerszene?**

Ich wünsche mir, dass alle User die Regeln und dazu auch die Arbeit (Und die Autorität) der Mods und Admins respektieren.

**17. Danke fürs Interview.**

Danke ebenfalls, hat mir Spass gemacht.