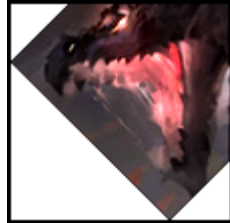
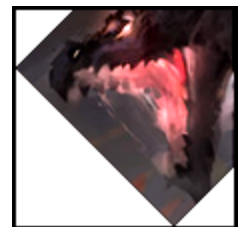


Nonsense intern

Heute: **csg**



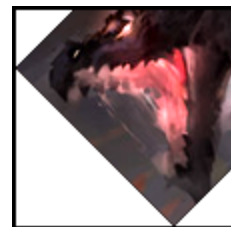
Einen sirhaften guten Abend wünsche ich dir und heiße dich reichlich unherzlich willkommen bei mir im Dokument, **csg**. Erstmal vielen Dank, dass du dir heute die Zeit für dieses kleine Interview nimmst. Hast du denn gut hergefunden?



Haha sehr lustig, nein hab mich dreimal im qfrat verfahren. Guten Abend auch dir!



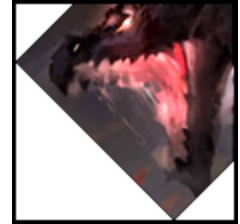
Grinst Das glaube ich dir fast nicht. Aber kommen wir gleich zum Wesentlichen, ne? Du bist ja vorallem als begabter Entwickler bekannt und beliebt, Stichwort **Zirkonia**. Wie läuft es denn momentan mit deinem Haupt-Projekt und kannst du vielleicht auch für eventuelle Unwissende - Beton über ihr Haupt - kurz ein paar Worte dazu sagen?



Bei Zirkonia handelt es sich um ein Strategie-RPG, an dem ich nun seit über einem Jahr, mal mehr, mal weniger, arbeite. Das Wichtigste dazu ist allerdings im [Thread](#) nachzulesen. Grundsätzlich steht endlich das Kampfsystem, ich arbeite nun verstärkt an einem animierten Video um das Projekt auch international etwas stärker zu bewerben.



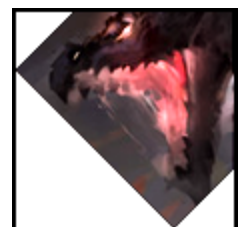
Das klingt doch interessant. Das Spiel soll ja, wenn es irgendwann mal fertig ist, auch kommerziell vertrieben werden, nicht wahr? Wie genau darf man sich das vorstellen? Wird es vielleicht sogar eine Version zum Anfassen und Liebhaben geben?



Nun, ein Blick auf die bereits veröffentlichten Bilder zeigt vielleicht, dass Zirkonia recht ambitioniert ist. Sehr sicher hole ich mir zeitig weitere Hilfe mit ins Boot, vor allem was die Modellierung von Charakteren angeht. Und ja, kommerziell soll es letztendlich werden. Vertriebsmöglichkeiten gibt es mittlerweile ja auch für Indiespiele genug, sei es **Steam greenlight** oder kleinere Vertreter wie **desura**. Für eine richtige, nicht digitale Publikation liegen aber (noch?) keine Pläne vor.



Hm, das ist schade, ich persönlich bin einer dieser furchtbaren Leute, die ein Produkt, das sie sich in's Regal stellen können, einer reinen Software jederzeit vorziehen würden. Aber gut, noch ist ja nichts endgültig entschieden. Übrigens nuschelt und munkelt man in *zwielichtigen* Kreisen, das in deinem Spiel implementierte **Beziehungssystem** eröffne einem die Chance auf gleichgeschlechtliche Pärchen und damit verbundene Artworks. Handelt es sich dabei um bloße Gerüchte, oder sollten wir potentielle Spieler schonmal die Kleenex-Boxen vorbereiten? 🤔



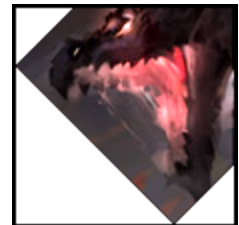
Lange Antwort: Zirkonia ist im Kern ein Strategiespiel, bei dem die Beziehungen der Charaktere (untereinander, wie auch zu den Gegnern!) eine beträchtliche Rolle in Bezug auf die zu erlernenden Fähigkeiten und die Handlung haben wird. Dazu gehört auch das freie Bilden von sehr vielfältigen Partnerschaften, die aber nicht im Fokus des Spieles

stehen. Artworks wird es hier und dort geben, aber ich möchte daran erinnern, dass es sich nicht um ein H-Game oder sonstwas in der Richtung handeln wird.

Kurze Antwort: ja.



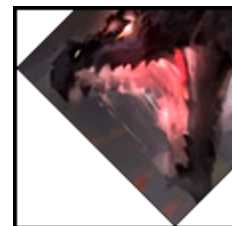
Und das finden wir alle gut so, ausnahmslos! Hast du eigentlich schon Ideen oder gar feste Pläne, wie es nach Zirkonia weitergeht? Wirst du als Entwickler aktiv bleiben oder erstmal eine längere Pause einlegen?



Eine Pause einlegen werde ich wahrscheinlich nie für zu lange, dafür liebe ich die Videospielentwicklung einfach zu sehr. Selbst während ich eigentlich stark mit Zirkonia beschäftigt bin, kann ich nicht anders, als ständig kleinere Projekte einzustreuen. Ich nehme ja auch regelmäßig (auch wenn ich nicht immer was abgebe) am [GameJam](#) im Atelier teil.



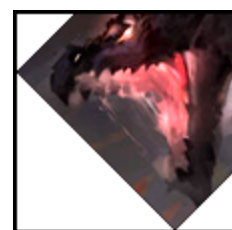
Eine gute Überleitung, um auch mal auf andere Themen zu sprechen zu kommen. Da du den Gamejam schon erwähnt hast, möchtest du hier kurz unverbindlich Werbung dafür machen? Es ist ja kein Geheimnis mehr, dass du dort regelmäßig aktiv mitwirkst.



Der **GameJam** ist so mit eines der besten Projekte im Atelier, und jeder der nicht mindestens einmal dran teilnimmt ist ein Uhrenpapst. Das Atelier ist teilweise geplagt von riesigen Projekten, die dazu prädestiniert sind, nicht fertig zu werden. Eine Sache, die bei mir genau so war, als ich noch mit dem Rpgmaker gearbeitet hatte. Ich finde es gut den Leuten zu zeigen, dass auch kurze Spiele gut sein können. Außerdem bringt es einen als Entwickler schneller und zielstrebig weiter, viele Dinge zu probieren. Ähnlich wie Autoren auch Kurzgeschichten schreiben, und nicht nur riesige Epen.



Fein. Abseits von deinen Fähigkeiten bist du neben deiner... *überschaubaren* Präsenz im Forum auch vorallem auf dem zweijährlich stattfindendem [Bremer Multimedixaxis Treff](#) ein - Bei manchen mehr bei manchen weniger - gern gesehener Gast. Wie sind deine Erfahrungen mit dieser Veranstaltung und was hast du über die Jahre so daraus mitgenommen? Irgendwelche schlüpfrigen Anekdoten? 🍷



Hey, meine Präsenz im Forum ist allgegenwärtiger als du denkst, nur oft sehr transparent. Und Transparenz ist doch neulich so gern im Forum gesehen.

Aus dem BMT (oder NATO, wie die alten Leute wie ich es mal nannten) hab ich überwiegend Freundschaften mitgenommen, die sich über die Jahre so entwickelt haben. Mit den meisten Leuten hab ich mittlerweile mehr via Skype als dem Forum zu tun. Außerdem

hab ich viel zu viele Anime mitgenommen als ich jemals hätte schauen wollen. Kommen jetzt die Fragen, die das Publikum in Wallung bringen?



Die gibt's erst ab 22:00 Uhr. Aber um der Perversion zumindest schrittweise näher zu kommen; kannst du uns ein bisschen was über dich als **Mensch** erzählen?

(Anm. d. Redaktion: csg ist nach richterlichem Beschluss gleichberechtigt als Mensch zu behandeln, wir möchten betonen, dass diese Bezeichnung nicht unsere persönlichen Ansichten oder Meinungen widerspiegelt, um Gottes Willen.)

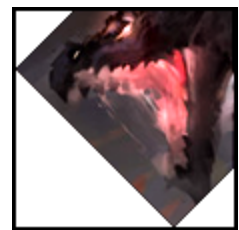
Was machst du, wenn du mal nicht an Zirkonia oder dem Gamejam arbeitest? Schautst du dir den lieben, langen Tag Tentacle-Filmchen an oder sind deine Interessen vielfältiger? Wo wohnst du und was machst du beruflich? Bist du eher ein Stubenhocker oder zieht es dich hinaus in unsere unansehnliche Welt? Und für die Damen: Bist du noch zu haben? Berichte etwas über die Person *hinter* der Brille!



So viele Fragen und so viel Zeit. Ich arbeite mich mal vom Groben zum Feinen, ne? Ich komme aus Bünde, das ist ein kleines nettes Städtchen direkt bei Bielefeld. Meine Hobbys sind eigentlich recht unspektakulär (in diesen Kreisen): Anime, Videospiele, Lesen. Das Nervige ist nur, dass ich meistens die Dinge, die ich so konsumiere, selbst machen will. Während meiner Schulzeit hab ich daher ein paar Anime gemacht, mit denen ich auch bei einem lokalen Filmfest mehrmals versagt habe. Nach der Schule hatte ich da aber keine Zeit mehr zu. Zur Zeit studiere ich noch Informatik in Braunschweig, aber das geht nun auch bald zu Ende. Ansonsten bin ich ein ziemlicher Stubenhocker, um das Klischee zu bedienen! Zur Zeit bin ich vollwertig zu haben.



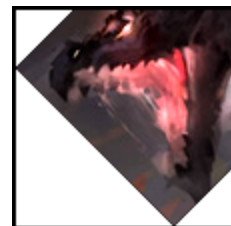
Oho, du hast deine Animes bei einem Filmfest eingereicht? Das würde mich interessieren. [Zum Glück sind sie alle noch auf Youtube ansehbar](#). So, aber apropos Animes, wird es davon weitere Eigenständige von dir geben? Ich habe von deinen Werken gerade nur '**Der Pizzaman**' im Kopf, und der war *ziemlich* cool.



Ja, das war recht lustig. Im Nachhinein verstehe ich sogar, warum die Jury nichts mit meinem Kampfroboteractionepos anfangen konnte. Die Machwerke sind allesamt nicht sonderlich gut, einzig den letzten (Der Pizzamann) finde ich zumindest rückblickend noch akzeptabel. Eigentlich würde ich liebendgern weitere machen, aber ich kann mir keine zwei solch zeitverschlingenden Hobbies leisten. Möglicherweise wird es in Zirkonia animierte Zwischensequenzen geben.



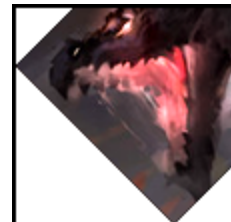
Na, das ist ja wenigstens ein kleiner Trost für deine Fans. '*Fans*'. 😊 Kleiner Scherz am Rande. Bist du eigentlich noch auf anderen Seiten nennenswert aktiv?



Nein, nicht sonderlich. Ich versuche mich aber ab und zu im **tigsource** blicken zu lassen.



Das **Rpg-Atelier** macht ja momentan eine ganze Menge Veränderungen durch, sowohl was Hauptseite, Forum als auch allgemeine Strukturen angeht. Wie stehst du diesem Wandel gegenüber und glaubst du, dass damit ernsthaft etwas bewirkt werden kann?

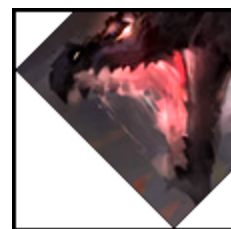


Ich denke das Atelier hat viele dieser Änderung schon lange nötig. Vor allem der Schritt aus der ganzen 'gesetzlichen Grauzone', die eigentlich ein klarer Urheberrechtsverstoß ist. Dinge wie das [ORTP](#) sind eine willkommene Wandlung, die sich aber auch erstmal durchsetzen muss. Ich denke es wird sich also alles wandeln, die frage ist eben nur, wie lange es dauern wird. Darüber hinaus kommt ja bald vielleicht eine neue Netzwerkseite.

hint* *hint



Das klingt auf jeden Fall schonmal spannend, gerade Letzteres. Na ja, das Palaver hier geht jetzt schon eine ganze Weile, zu interessant wollen wir dich auch nicht erscheinen lassen. Widmen wir uns schlussendlich also noch zwei kurzen Fragen, die uns leidenschaftliche Fans unter dem Schutze der von uns zugesicherten, lückenlosen Anonymität zukommen lassen haben. Die erste Frage von I*aju ist noch seriös, ich zitiere: *Wie viele Stunden hat dein Tag? Ein normaler Mensch hat 24 Stunden zur Verfügung, du musst mehr haben, gemessen an dem, was du schaffst.*



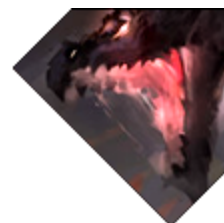
Es wirkt nur so, als ob ich so viel an einem Tag schaffen würde. Vieles, gerade bei meinen Spielen, übernehme ich aus älteren Projekten(kennt noch jemand Glassworld 3D?), dann wirkt es so, als wäre ich sehr schnell. Oft vernachlässige ich aber auch andere Dinge, weil ich ein Programmierjunky bin. :'(



Das hast du aber schön politisch korrekt beantwortet. Die zweite Frage von M*erend*t könnte glatt von mir sein, so sinnvoll ist sie: *Wie bekommt man seine Haare so hin?*

Nein

ernsthaft, wer geht bitte so aus dem Haus?

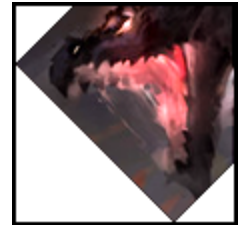


Immer um den Scheißhaufen drumherum schiffen, ist mein Motto. Aber zu deiner Frage: Wie die Natur einem eben kommt. Ich mag meine Locken, mein Bruder hatte sie sich

als er jünger war weggeglättet, heute wo er sie ohnehin nicht mehr hat, vermisst er sie.
haha!



Langsam erreichen wir das Ende dieses Interviews. Da du ohnehin nichts mehr zu sa-



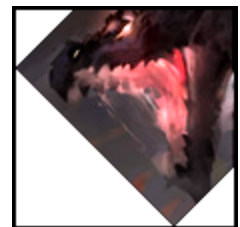
Hab ich auch nicht. Beende diese Farce. Hast dich wacker gehalten für's erste mal.
Schön, dass du da warst!



...ist das nicht mein Text? **Schaut ins Skript**

Jap, da sind wir durcheinander gekommen, ich war der Gutaussehende.

Und mit diesen treffenden Schlussworten möchte ich dir dann zumindest nochmal recht herzlich danken, dass du dir nach viel Bitten und Betteln heute Abend die Zeit für dieses Interview genommen hast!



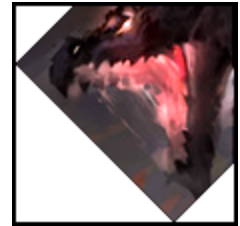
So schön ist es hier gar nicht, es regnet. Ich mag Regen.



Es reicht, jetzt habe ich aber endgültig die Fachsen dicke. Bekommst du nichtmal den **verdamnten** Abschluss hin, ohne schon wieder irgendeinen Schwachsinn von dir zu geben?! Du hast **einen** Job, csg, **EINEN. JOB.** Sag einfach **Tschüss!** Ist es *wirklich* zu viel verlangt, dich mal eine **halbe Stunde** zu konzentrieren und in einem

Interview einen halbwegs seriösen Eindruck zu machen?!

Du machst mich **KRANK!**



Erwähnte ich schon meinen tumblr? <http://umaikigames.tumblr.com/>

Gute Nacht!