

DAS GROSSE INTERVIEW

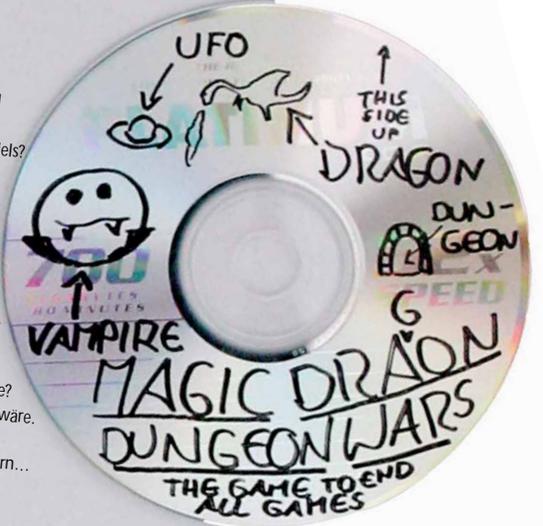
In einer schmierigen Hafenkneipe trafen wir einen Designer, der ein bisschen wie Peter Molyneux aussah, nur eben ohne Bart. Lesen Sie, was er berichtet.



Der Entwickler (Abb. ähnlich) sah ein bisschen aus wie Peter Molyneux, nur eben ohne Bart.¹



GameStar Herr Entwickler, verraten Sie uns jetzt endlich Ihren Namen!
Entwickler Nein.
GameStar Oh. Verraten Sie uns dann wenigstens den Namen des Spiels?
Entwickler Ja, äh, Magic... Dragon, äh, Dungeon... Wars.
GameStar Was?
Entwickler Hören Sie doch zu: Magic Dragon Dungeon Wars.
GameStar Ach so. Worum geht's?
Entwickler Die Handlung dreht sich um einen raumfahrenden Vampir-Revolverhelden, der nach einem Unfall ohne Erinnerung im London des 15. Jahrhunderts erwacht. Es geht um Themen wie Liebe, Verrat und Liebe.
GameStar Das klingt recht einleuchtend.
Entwickler (hoffnungsvoll) Wirklich?
GameStar (herablassend) Nein. Wo bleiben denn da Magie und Drachen? Und Dungeons? Und Kriege?
Entwickler Die haben wir aus dem Spiel entfernt, weil der Plot sonst unnötig kompliziert geworden wäre.
GameStar Du liebe Zeit! Können Sie das Spielprinzip umreißen?
Entwickler Ja, das wird eine Mischung aus Diablo 2 und diesem Echtzeit-Strategiespiel mit den Panzern...
GameStar WarCraft 2?
Entwickler Ja, genau!
GameStar Wie soll das funktionieren?
Entwickler Ach, das kann man nicht erklären – man muss es erlebt haben! Besonders stolz sind wir auf unsere 3D-Gegenstände.
GameStar Welche Gegenstände?
Entwickler Na, das übliche Zeug eben. Ich habe hier eine Konzeptzeichnung... (fummelt zerknüllten Fetzen aus Hosentasche)
GameStar (angewidert) Bäh, Gekritzel auf einem benutzten Papiertaschentuch!
Entwickler Ich hatte Schnupfen.
GameStar Ja dann. Gab es bei der Entwicklung des Spiels irgendwelche Probleme?
Entwickler (gestikuliert wild) Haben Sie nicht von dem Unfall gehört?! Mit der Säure?!
GameStar Welcher Unfall?
Entwickler Ach nichts. (lacht unbeholfen)
GameStar Welche Grafik-Engine verwendet Ihr Spiel?
Entwickler Es sieht super aus!
GameStar Ja, sicher, aber welche...
Entwickler Die Gegner haben (nuschelt) Polygone.
GameStar Was?
Entwickler Die Gegner haben (nuschelt) Polygone.
GameStar Wie viele Polygone?
Entwickler Na 50. 50 Polygone.
GameStar Pro Gegner?
Entwickler Nein, insgesamt, im ganzen Spiel.
GameStar Oha. Wann erscheint Ihr Spiel?
Entwickler Ach, wir sind schon fertig. Hier ist es... (fummelt zerknüllte CD aus Hosentasche)
GameStar (blickt sich hilflos um) Ich muss dann auch weg.
Entwickler Aber Sie sind doch erst vor fünf Minuten...
GameStar (im Laufenden, gehetzt) Wir danken Ihnen für dieses Gespräch!
Wirt Hey, wer bezahlt jetzt das Bier?



»Ich lehne kleine Tiere ab!«
 Entwickler



GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 73: DIE DEMO



¹Achtung. Wettbewerb: Verkleiden Sie selbst als unbekannter Entwickler und schicken Sie ein Foto an micha@gamestar.de. Die kreativste Verkleidung belohnen wir mit einem tollen Preis!