

**Denna:**

Erst einmal danke, dass du dir die Zeit für ein Interview genommen hast.

**Valentine:**

Gerne doch. Freut mich ein Interview geben zu dürfen.

**Denna:**

Du bist hier, weil dein Spiel in Entwicklung, **Haunted Horror - Das Anwesen**, zum Projekt des Jahres gewählt wurde. Aber vielleicht magst du dich für alle, die dich noch nicht kennen, einmal vorstellen?

**Valentine:**

Ich heiße richtig Sebastian, aber viele sagen nur Basti was mir persönlich auch lieber ist. Ursprünglich komme ich aus Schwerin, aber bin im letzten Jahr nach Bremen umgezogen. 30 Jahre bin ich mittlerweile alt und meine größte Leidenschaft sind Videogames, Genres quer Beet durch. Habe wirklich viel von der Entwicklung der Spiele mit erlebt und einen großen Traum konnte ich mir dann Anfang 2011 erfüllen, dank dem RPG Maker. Die Entwicklung eigener Computerspiele. So fing dann auch alles an.

**Denna:**

Und du hast schon mehrere Spiele veröffentlicht, zumindest was die **Haunted Horror**-Reihe angeht. Horror ist neben den klassischen RPGs eins der beliebtesten Genres für den RPG Maker. Wie kamst du auf das Thema und wann kam dein erstes Spiel auf die Welt?

**Valentine:**

Neben Videogames schaue ich unheimlich gerne Filme, besonders Horror und Thriller. Mir gefällt es, sich ordentlich zu gruseln. Am liebsten ist mir das Szenario eines heruntergekommenen Hauses in dem es möglicherweise Geister gibt. Mein erstes RPG VX Spiel kam März 2011 raus, mit dem Titel "Vampsaw I - The Beginning". Es war anfangs als Castlevania-Fangame vorgesehen, aber aufgrund des Lizenz-Krams wollte ich dann lieber etwas Eigenes aufbauen und entschied mich für die Based-On-Variante.

Veröffentlicht wurde es allerdings in keiner Maker-Community, sondern in einem Mobilfunk-Forum. Vampsaw ist damals mehr ein Test-Projekt gewesen, um mich mit dem RPGVX anzufreunden. Als wirklich erste vollständige Vollversion bezeichne ich eher das Projekt danach, Dead Ship Legacy. Ein Horrorspiel mit klassischem RPG Gameplay.

**Denna:**

Wow. Das sind schon viele Spiele! Schließlich hat Vampsaw schon seinen 3. Teil, wenn ich mich recht entsinne und von **Haunted Horror** gibt es ja auch mehrere. Wie viele sind es denn insgesamt?

**Valentine:**

Kurz möchte ich noch den Standpunkt zu Vampsaw erklären. Die Reihe basiert momentan nur auf Teil 3. 1 und 2 werden komplett neu entwickelt. Vampsaw II gibt es im Grunde nicht, weil es noch recht früh am Anfang abgebrochen wurde. 3 wurde dann aus einem abgebrochenen Fangame-Versuch zu Soul Reaver entwickelt, weil ich endlich ein gescheites System für die Vampirreihe hatte und darauf basierend werden 1 und 2 rebootet. Das wird aber nicht alles sein, für die Reihe ist noch viel geplant!

Nun zu Haunted Horror. Ganz am Anfang, es wurde nach Dead Ship Legacy 2 entwickelt, mit gleichem Gameplay. Ich mischte damals RPG und Horror zusammen, wovon mir dann aber abgeraten wurde. Haunted Horror wurde zwar fertig entwickelt, aber im Jahr 2012 dann vollständig überarbeitet und veröffentlicht. Es galt für mich als Durchbruch mit dem VX aufgrund des guten Feedbacks und habe noch im gleichen Jahr eine Xmas-Version rausgebracht. Mittlerweile kommt Haunted Horror auf 4 fertige und verfügbare Teile. Geplant sind noch 2 weitere, die dann aber die Reihe abschließen werden. Storytechnisch gibt es kaum Verbindungen. Jeder Teil hat seine eigene Handlung. Ausnahme wird Haunted Horror 3 werden, wo einige Verbindungen zu den Vorgängern integriert werden.

**Denna:**

Das hört man doch gerne! Kommen wir also zu unserem Hauptthema: Haunted Horror - Das Anwesen. Wie bereits erwähnt, wurde zum Projekt des Jahres 2014 gewählt. Wie hast du deine eigenen Aussichten auf eine Platzierung eingeschätzt?

**Valentine:**

Ganz ehrlich? Ich habe das Event gar nicht mitbekommen, bis mich ein User darauf aufmerksam machte. Ich bin sehr überrascht gewesen das ausgerechnet "Das Anwesen" ein Favorit war und auch noch gewann.

**Denna:**

Da muss ich schmunzeln, denn genau das hatte ich schon vermutet. Es scheint, als ob die meisten beliebten Projekte gar nicht so recht wüssten, dass sie beliebt sind. Wobei keines deiner anderen Spiele in Betracht kam, weil die Bedingung lautete, dass nur Projekte, die nach dem 1.1.2014 veröffentlicht wurden, nominiert werden durften. Wäre der Zeitraum unbegrenzt gewesen, hätte das vielleicht anders ausgesehen.

Vielleicht aber auch nicht.

**Valentine:**

Mir persönlich wäre **Mysterious Skies** lieber gewesen, aber ich habe dazu keinen Thread eröffnet. Vielleicht schafft es ein Vampaw-Teil im nächsten Jahr zu gewinnen, wer weiß.

**Denna:**

Aber beschreibe uns doch mal: Wie fühlt es sich an, wenn sein eigenes Spiel aus so einem Beliebtheitscontest als Erstplatziertes hervorgeht?

**Valentine:**

Ich glaube jedem Entwickler geht es da gleich. Für mich war das ein zusätzlicher Boost, um noch besser zu werden, und dafür zu sorgen, dass Haunted Horror - Das Anwesen nicht umsonst Platz 1 wurde. Gefühlsmäßig absolute Begeisterung und ein Zeichen dafür, dass ich was geschafft habe, in der ganzen Zeit mit dem VX. Mir lag immer viel daran, 100% Leidenschaft in meine Entwicklungen zu stecken, und das soll man in meinen Spielen sehen.

**Denna:**

Ich bin sicher, auch die zukünftigen Spieler werden das sehr zu schätzen wissen. Schließlich merkt man einem Spiel an, wie viel Herzblut da hineingeflossen ist.

Bei deiner langjährigen Erfahrung im Entwickeln von Spielen: Hast du einen Tipp, den du den Lesern dieses Interviews für ihre eigenen Projekte mit auf den Weg geben möchtest?

**Valentine:**

Allerdings. Auf gar keinen Fall sich zur Entwicklung zwingen! Wenn mal die Motivation ausgeht, Pause machen, die kommt schon wieder und mit neuer Energie.

**Denna:**

Na, das ist ein Wort zum Sonntag. Ich möchte dir nochmal für das Interview danken und ich hoffe, dass wir bald was Neues von dir und deinem Spiel hören werden.

**Valentine:**

Ich danke auch und natürlich halte ich die Spieler auf dem Laufenden bei meinen Projekten und bringe neue Spiele raus.