

Inhalt

Monatsrückblick

Änderung der Richtlinien	2
Termin für das zweite Nordtreffen	3
Biohazard verlässt die Community	4
Neues Forum und PC-Crash	5
Heftneugestaltung	6

Vorstellungen

Jenseits des Tores	7
--------------------	---

Previews

Der Sinn Des Lebens	9
Vampires Dawn 2	11

Specials

Interview: TheByteRaper & Wischmop	13
Die Anfänge von rpg-maker.com	18
Steckbrief - Freezy	21
Spiele - Terminliste	22

Heftbetreffend

Zusätzliche Informationen	1
Rechtliches und Haftung	23

Zusätzliche Informationen

Dieses Magazin fungiert auf freiwilliger Basis einer kleinen Gruppe von Leuten die sich als Ziel gesetzt hat, ein allgemeines RPG-Maker Spielmagazin zu erstellen. Wir begrüßen jede Zusammenarbeit, wenn ihr freiwillige Mitarbeiter werden wollt so schreibt eine Anfrage ins Forum zum Magazin, zu erreichen unter folgenden URL: <http://www.forum.parallactic.net/viewforum.php?f=53>

Wenn ihr Fragen oder Kritik zur aktuellen Ausgabe habt dann könnt ihr dort ebenfalls mal vorbeischaun. Außerdem werden dort die nächsten Themen besprochen, ein Blick kann schon so manche Vorschau auf das nächste Heft ergeben.

Die verschiedenen Testkategorien:

Das Testsystem ist in mehrere Kategorien unterteilt, einmal hätten wir da die Spiel-Vorstellungen, das ist eine Vorschau auf Spiele die noch nicht erschienen sind, dann die Previews, das sind die Tests zu Spielen welche derzeit als Demo erhältlich sind und dann noch die Tests, hier werden die erschienenen Vollversionen gründlich untersucht. Diese Tests sind auch in der Regel länger und haben ein anderes Wertungssystem in dem die Grafik, die Story, Sound und Atmosphäre einzeln bewertet wird.

Zu der Kategorie "Preview" muss man folgendes noch anmerken: manchmal liegt der Redaktion eine neuere und noch unveröffentlichte Version des Spiels direkt vom Ersteller vor, daher kann es sein dass in dem Test zu den Demos bereits diese zukünftige Version getestet, wird welche noch nicht erschienen ist. Sollte das der Fall sein wird aber gesondert darauf hingewiesen, indem gesagt wird was in der derzeitigen Demo schon implementiert ist und was bereits in die kommenden Versionen eingebaut ist. Dann kann es auch sein dass wir zwar die aktuelle Demoversion des Spiels testen, aber uns schon weitere Informationen bekannt sind sodass wir eventuell über noch kommende Spielelemente im Test berichten werden, wundert euch da also nicht wenn die genannten Dinge noch nicht in der Demo vorhanden sind, aber auch hier wird gesondert daraufhin gewiesen, wenn dies der Fall sein sollte. Im Regelfall testen wir aber die aktuelle Demo.

Soweit die Informationen, ich wünsche noch viel Spaß beim durchblättern der virtuellen Seiten...

Sunny
Heftgestaltung

Monatsrückblick: RPG-Maker 2003

Wichtigen Geschehenisse

Die Makerszene

Neuigkeiten aus der Makerszene

"RPG2003 Spiele sollen aufgenommen werden!"

Ein denkwürdiger Augenblick für unser Forum: GSandSDS entschließt sich aus mehreren Gründen, das Spiele, die mit dem Rpg-Maker2003 erstellt wurden, nun endlich doch auf der Seite des Ringes zu hosten und zum Download anzubieten. Hauptgrund sind die vermehrt auftretenden Spiele die mit dem Nachfolger-Tool des RPG-Makers 2000 erstellt wurden. Die Auflagen jedoch, zum Upload eines solchen Spieles sind sehr hoch um damit im Rahmen des Legalen zu bleiben. Die Entscheidung jedoch, wurde von vielen Seiten begrüßt – hier ein paar Stimmen aus einer repräsentativen Mail-Umfrage mit der Frage: „Wie findet ihr die Tatsache, das auf unserer Site nun auch 2003er Spiele gehostet werden sollen?“



Schon das Werbebanner des Forums lässt darauf schließen dass uns eine Änderung bevorsteht.

TheByteRaper: Schwer zu sagen. Es bleibt abzuwarten, wie die Spiele werden. Bis dahin eher skeptisch. Obwohl...wo ist letztendlich der Unterschied, das Endprodukt weist kaum Unterschiede zu anderen Spielen auf...

Shinshrii: Was ich davon halte? Ich habs zur Kenntnis genommen... schön für die Leute, die jetzt ihre 2003er Spiele an den Mann bringen können - auch wenn das, wenn ich mir die von SDS aufgestellten Regeln so anschau, wahrscheinlich nicht allzu viele sein werden ^^
Ansonsten interessiert mich die Sache eigentlich nicht sonderlich, da sie mich nicht persönlich betrifft - weder habe ich den 2003er, noch habe ich vor, ihn mir 'zuzulegen'.

Kelven: Ich finde es in Ordnung, obwohl ich selber nicht mit dem neuen Maker arbeite. Die Entscheidung ist jedenfalls richtig da man nicht erwarten kann, dass der RM2003 jemals außerhalb von Japan erscheinen wird.

Scavenger: Also ich find's in Ordnung dass auf der Seite jetzt auch RM2k3 Spiele angenommen werden. Ich habe ihn mir selber aus Japan bestellt und bin endlich froh das ich auch Spiele davon veröffentlichen kann.

Göfla: Ja, ich finde es eigentlich eine gute Idee, dass rpg-maker.com auch endlich 2003er Spiele annimmt. Man muss ja schließlich mit der Zeit gehen. Jedoch werden wohl kaum 2003er Spiele genommen werden, da kaum wer den RPG Maker legal besitzt (dH. nicht nachweisen kann dass er ihn gekauft hat). Aber sehen wir's einfach mal ab wie es sich entwickelt.

Freezy: Ich finds gut!

DvC

Horror

Humor

Ob es eine eigene Kategorie für die Rm2k3 Spiele geben wird ist noch nicht ganz klar, rein Optisch wären sie kaum zu unterscheiden von Spielen, erstellt mit dem Vorgänger. Zumindest eine Anmerkung, dass es sich um ein Spiel für den 2k3 handelt, muss her.

Monatsrückblick: Zweites Nordtreffen

Wichtigen Geschehenisse

Die Makerszene

"Endlich fester Termin für das zweite Nordtreffen der Community in Bremen"

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus!

Nach denkbar reger Beteiligung an der Umfrage zur Terminregelung des zweiten Nordtreffens der Community in Bremen, scheint die Wahl nun endgültig auf den Sylvestertermin von 27.12 bis einschließlich 01.01. gefallen zu sein. An der Umfrage hatten sich 47 Community-Mitglieder beteiligt, 51.06% hatten sich letzten Endes für den Sylvestertermin entschieden. Die restlichen Prozente teilen sich auf die beiden Alternativtermine 19.12. - 21.12. (31.91%) und 01.01. - 04.01. (17,02%) auf.

Entgegen der Terminfestlegung, schien der Austragungsort des Treffens niemals Gegenstand einer Debatte gewesen zu sein – ganz in der Tradition des Sommertreffens sprachen sich viele Interessierte abermals für die Wohnung von Daen vom Clan aus. Ob diese allerdings die statistischen 23,99 Menschen tatsächlich fassen kann, muss an anderer Stelle noch diskutiert werden. Der Wohnungsinhaber Daen dazu: „Nach meinen Erfahrungswerten werden von der schier Masse der Interessierten sicherlich noch der Eine oder Andere kurzfristig abspringen und es wurde ja auch schon von diversen Interessierten im Vorfeld bekannt gegeben, das sie nicht die volle Veranstaltungszeit in Anspruch nehmen werden. Dahingehend sind Shinshrii und ich recht überzeugt davon, das es mit genug Disziplin seitens der Teilnehmer und hinreichender Planung seitens der Organisatoren kein Problem sein sollte, die Leute unterzubringen. Organisiert wird das Treffen von Daen vom Clan, seiner Lebensgefährtin Shinshrii, Göfla und Ineluki, der ja bereits einschlägige Erfahrungen bei der Planung und Durchführung des M3-Makertreffens sammeln konnte. **DvC**



Schon das letzte Nordtreffen in Bremen bei Gastgeber Daen war ein voller Erfolg. Eine breite Masse unterschiedlichster Foren-Besucher erstürmte den Bahnhof, wartend dass nun auch die Letzten ankamen. Hier noch nicht komplett, später stießen noch weitere hinzu.



Auf dem Sofa sitzen alle gemütlich beisammen, das war das Letzte Treffen. Dank des Beamers hatten alle einen guten Blick auf die vorgestellten Spiele.



Die Wohnung unseres Gastgebers, Daen, beim letzten Nordtreffen. Das kommende Treffen wird über 6 Tage dauern, da heißt es Putzdienst und Kochdienst ernennen.

Monatsrückblick: Tastenpatch

Wichtigen Geschehenisse

Die Makerszene

"Ineluki im Urlaub/Community-Begehren für Freigabe des Tastenpatches."

Der Herr der Patches befindet sich nun für einen ganzen Monat in Bulgarien und wird während dieser Zeitspanne nicht erreichbar sein. Doch während sich unser Sturmkönig hoffentlich erholt, lauert bereits der erste Skandal bezüglich seines Patches in den Startlöchern, denn Hatenko führt den Versuch eines Volksbegehrens ins Rennen, der sich die Freigabe des Tastaturpatches für alle Communitymitglieder auf das Banner geschrieben hat.

Der Patch sorgt unter anderem dafür dass man fast beliebig jede Taste des Eingabegerätes mit einer bestimmten Funktion belegen kann, was das Steuern eines Maker-Spieles um einiges erleichtern wird.

Der Wunsch der frühzeitigen Veröffentlichung des Tastenpatches wurde allerdings abgeschlagen. **DvC**

Biohazard verlässt das Forum

Nachdem im letzten Monat die Geschichten um Faker-Gerüchte bezüglich Biohazards Zelda-Spiel ihren Höhepunkt erreicht haben, hat Biohazard sich schweren Herzens entschlossen, seinen Hut zu nehmen und unserem Forum den Rücken zu kehren. Bezugnehmend auf Recherchen in dieser Angelegenheit, scheint es nicht das erste Mal gewesen zu sein, das Biohazard mit seiner Meinung und seinen Spielen in der Community aneckt. So ist es beispielsweise erwiesen, das er wiederholt aus den Foren des Quartiers gebannt wurde. Ob und wenn ja, wieweit, die Screens von Biohazard denn nun gefaked waren, konnte nie ganz geklärt werden, jedoch ist sich ein nicht unbeträchtlicher Teil der Community sicher, das Biohazard diverse Screens als seine eigenen Werke angepriesen hat, die nicht unbedingt 100% seiner eigenen Arbeit entsprachen. Laut Biohazards eigener Stellungnahme jedoch entsprechen nur 25% der verwandten Ressourcen dem Vorwurf und wurden von einer Seite heruntergeladen welche Ressourcen für Zelda-Spiele feilbietet. Laut seiner Aussage waren die einzelnen Ressourcen auch dementsprechend gekennzeichnet oder wurden stark editiert. Besonders enttäuscht zeigte sich Biohazard über den Umstand, das selbst seine wiederholten Entschuldigungen keinerlei Auswirkung auf die Hetzerei des Forums hatte – ein weiteres Armutszeugnis einer Foren-Gemeinschaft oder einfach nur das gnadenlose Ergebnis einer Recherche durch die selbsternannten Faker-Wächter des Forums?



Für ordentlich Streit sorgte diese Karte, anfänglichst behauptete Biohazard, sie selbst erstellt zu haben. Im Nachhinein korrigierte er seine Angaben zu "Editiert, verändert, bemalt und verkleinert..."

Biohazard indessen lässt sich nach eigener Aussage nicht weiter beirren, sondern widmet sich nun voll und ganz der Entwicklung seines Zelda-Spieles – ein langgehegter Traum Biohazards.

Im Grossen und Ganzen jedoch bleibt es fraglich, ob Biohazard uns tatsächlich verlassen wird, denn obschon er laut eigener Aussage gerade dabei ist, in der Versenkung zu verschwinden, überrascht er die komplette Community mit dem Release einer Demo zu einem Spiel namens „Alone“ - eine Demo die mehrheitlich sehr gut von der Community aufgenommen wurde. **DvC**

Monatsrückblick: RPG-Genesis 04 / PC Crash

Wichtigen Geschehenisse

Die Makerszene

Katastrophe in Dissen/Square erwägt Makerstop aus Frust

Aufgrund eines schwerwiegenden Fehlers unbekanntem Ursprungs sind große Teile des Computers des beliebten Makers Square zerstört worden. Der Autor machte schon mit früheren Werken von sich reden, unter anderem mit dem Spielehit „Eternal Legends“, aus diesem Grunde wirkt sich die Botschaft des „Auf-Eis-Legens“ seines Spieles „The Nightmare Project“ besonders verheerend auf die Erwartungen und Hoffnungen seiner Fans aus.

Auch von Seiten der Community schwappte eine Welle der Solidarität und des Mitgefühls über Square herein, und so waren es nicht nur Fans seiner Spiele, die ihn zum Weitermachen motivieren wollten.

Aus zuverlässigen Quellen wissen wir jedoch, das Square keinesfalls ans Aufhören denkt, es scheint sich also lediglich der Releasetermin von „The Nightmare Project“ nach hinten zu verschieben. **DvC**

Feierliche Einweihung des neuen RPG-Maker Genesis04 Forums

Ab diesen Monat kann unsere Community mit einer neuen Attraktion aufwarten – das Forum für Freezys RPG-Maker Genesis04 wurde feierlich eröffnet und zusammen mit seinem Mit-Moderator DragonThorm steht Freezy nun allen Interessierten zum Thema der neuen Maker-Alternative Rede und Antwort. Das Forum soll als Kommunikationsplattform dienen und zum regen Informationsaustausch inspirieren – eine Möglichkeit, die viele der Programmierinteressierten und kreativen Köpfe sicherlich wahrnehmen werden – ruft man sich die rege Beteiligung vergangener Threads zu diesem Thema ins Gedächtnis.

Und das sagen die Moderatoren zu der Frage, was ein eigenes Forum ihnen bedeutet:

Freezy: *Nachdenkend nach oben blick*

„Nun“, *räuspert* „Ich bin mir natürlich im klaren was für eine ehre das für uns ist und ich sehe natürlich das Potenzial des "Neuanfangs". Hier kann ich erstmal den Bock fett bleiben lassen und mich ein bisschen in meine Programmiersprache zurückziehen bis sich der Hype - der im anderen Forum ausbrach - gelegt hat. Das Grundgerüst des Forums wird ja von den Admins verwaltet was mir und DT viel Arbeit erspart und ich somit mehr Zeit in den Genesis stecken kann. Deshalb bleibt die neue HP erstmal Off obwohl sie fertig ist und in den Startlöchern steht. Wie lange ich diesen Status aufgrund der Nachfrage halten kann, weis ich nicht.

Nachdem die alte Page geschlossen wurde werde ich mich erstmal eine Woche zurückziehen um danach wieder mit voller Power an die Arbeit gehen zu können.

An dieser Stelle nochmals vielen dank an Ralph und SDS für die Unterstützung!“

DragonThorm: „Ein Forum und eine Seite im weltberühmten RPG-Ring zu haben ist natürlich auch was Schönes. Hm... ein Forum hier zu haben bedeutet für mich... Viel.“ **DvC**

Thema	Erstellt von	Antworten	Hits	Letzter Beitrag
Ankündigung: ACHTUNG Wichtige Regeländerung	Sesostris	-	-	15.09.2003
Aktuell: V.O.F.A.Q (Very oft frequently asked Questions)	Freezy	0	228	13.09.2003 11:38 von Freezy
übersetzen	desred	4	65	18.09.2003 17:28 von desred
Genesis 2004	sajzev	8	114	17.09.2003 19:28 von Scavenger
Ganz konkret!	Mr. 47	11	144	17.09.2003 18:10 von Scavenger
Hallo und Willkommen (0 1 2 3)	GSandSDS	57	757	17.09.2003 17:53 von Lord Phoenix
Systemanforderungen.....warum?	Jackie-James	6	83	17.09.2003 17:39 von Freezy
Genesis maker	sajzev	3	68	17.09.2003 17:31 von Freezy
RPGG2004 Online.....Lan.....?	ZedaneRed	7	97	17.09.2003 14:28 von Shales

Farblich trifft es sicher nicht jedermanns Geschmack, Inhaltlich ist es aber die wohl beste Informationsquelle neben der Homepage zum RPG-Genesis 04 von Freezy

Monatsrückblick: Neue Fassade / Avatare

Wichtigen Geschehenisse

Die Makerszene

Neue Signaturen-Sekte erobert die Community/ seltsame Sailor-Moon-Avataren-Epedemie greift um sich

Auch diesen Monat hat sich in Sachen Profil-Layout Einiges getan. Sunny – selber ein ehrenwertes und langjähriges Mitglied der Community – eröffnete die „Mobt-die-Members-Front“, eine Vereinigung kontroversen Leitsatzes, der sich demonstrativ mit der Paranoia einiger Mitglieder jüngerer Semesters beschäftigt, die in der steten Furcht zu leben scheinen, das ihre Anwesenheit von anderen Stellen unerwünscht wäre. Bis jetzt umfasst die Sekte aber nur drei Mitglieder, die Redaktion schätzt jedoch die Dunkelziffer weitaus größer ein!

Der Gründer dieser ungewöhnlichen Front versicherte aber, dass diese Signaturenprovokation bald ein Ende haben wird, „Das ganze war mehr spontan aus der Wut entstanden, als ich zufällig über mehrere Vorfälle von unangebracht-harter Kritik und User-Mobbing stieß, daher wird es nicht lange halten. Demnächst soll wieder eine normale Signatur hin.“

Ebenso beunruhigend lesen sich die Augenzeugenberichte nach denen vermehrt im Forum Avatare aufgetaucht sind, die ihren Ursprung ganz klar in der Fernsehserie „Sailor Moon“ haben. Inwieweit diese epidemieartige Ausbreitung seuchenbedingt ist, oder einer größeren Sache dient, konnte bis jetzt nicht geklärt werden, Fakt ist jedoch, das einige namhafte Communitymitglieder dieser unerklärlichen Sailor-Moon-Leidenschaft erlegen sind.

Auch aus der Community gibt es einige Stimmen zu der Frage: „Inwieweit beunruhigt Sie diese epidemieartig auftretenden Sailor-Moon-Avatare?“

RPG-Goldenboy: „Hm.. joa.. eigentlich ist mir das egal, solange die Ava´s gut aussehen!“

Thornado: „Gar nicht, jeder Trend geht vorbei“

Kati: Was für Sailor Moon Avatare? Beunruhigen wieso? Ich hab selbst alle Folgen von Sailor Moon gesehen als ich 8 war...!

Jon: „Nicht sonderlich. Ich schätze diese Avatare werden irgendwann wieder abgelegt werden genauso wie die verschiedensten Smily Sekten verschwunden sind. Bin ich jetzt im Fernsehen?“ **DvC**

Das Maker-Magazin präsentiert sich im neuen Gewand

Wie unserer aufmerksamen Leserschaft sicherlich nicht entgangen ist, trägt das Maker-Magazin seit dieser Ausgabe den klangvollen Namen "Makers Mind". Initiiert wurde der Namenswandel von Sunny und Daen, die mit dem neuen Namen auch eine neue Qualitätsstufe präsentieren wollen und die zahlreichen neuen Redakteure in ihren Reihen damit willkommen heißen. Von anfänglichen Vorschlägen wie "Maker-Soul" oder "Maker-Mix" lieferten sich bei der öffentlichen Umfrage zum Schluss nur noch die beiden Spitzenreiter unter den Namen, "Maker-Front" und "Maker's Mind" ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen, das letzten Endes der Vorschlag "Makers Mind" mit einer knappen 8:6 Punktedifferenz für sich gewinnen konnte.

Die Redaktion dankt an dieser Stelle noch einmal ganz herzlich dem Communitymitglied "Shinshrii" für ihre Kreativität beim Vorschlag dieses Namens. **DvC**

Vorstellung: Jenseits Des Tores

Rollenspiel für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: noch nicht erschienen

Infos: <http://www.kelven.parallactic.de>

Das Tor in die Freiheit...?

Nach dem Intro, welches in der mir vorliegenden Version (eine nicht zur öffentlichen Verfügung gestellten Preview Version) noch nicht eingebaut war, schlüpft man in die Rolle der Abenteurerin Luna, die dem Aufruf des Kaisers folgt und gerade die Stadt Kerenda erreicht. Dort angekommen bietet man gleich seine Hilfe an, wodurch man den jungen, unerfahrenen Priester Amon kennen lernt. Kurz darauf stellt sich heraus, dass auch Amon, der vom Kaiser geplanten Expedition in eine neue, unerforschte Welt, beiwohnen soll. Sie beschließen auch dort gemeinsam zu arbeiten. Schon am nächsten Tag soll die Reise in eine andere Welt beginnen. Während Amon und Luna auf den kommenden Tag warten vertreiben sie sich die Zeit in der Wildnis oder erkunden Kerenda. Dann werden sie zu einer Höhle geführt in der sie auf den Kaiser und den Prinzen Varean von Aranis höchstpersönlich treffen. Varean, der die Expedition leiten soll, zeigt in einer kurzen Rede an die Abenteurer und einem Gespräch mit dem Kaiser, das er skrupellos, egoistisch und arrogant zu sein scheint, ebenso wie das er auf dieser Expedition gerne auf die Abenteurer verzichten würde. Daraufhin wird er getan, der Schritt durch das Tor, der in eine andere Welt führt.



Ein Priester benötigt Hilfe, Luna und Amon sollen den Priester zu einem Grab begleiten um dort einen Mann beizusetzen und ihm den Segen der Mondgöttin zukommen zu lassen.



Prinz Varean, sarkastisch, eingebildet und arrogant. Die Abenteurer haben ihre Zweifel was sie wohl in der neuen Welt erwarten wird, ist es wirklich eine so gute Idee mit dem Prinzen und einigen Soldaten diese Expedition anzutreten?

Jenseits des Tores hat allerdings noch mehr zu bieten als eine zu Beginn undurchsichtige Story. So gilt es massig Sidequests zu erfüllen, wenn man sich die nötige Erfahrung aneignen will um gegen die verhältnismäßig wenigen aber starken Gegner zu bestehen. Ebenso sollte man oft seine Hilfsbereitschaft zeigen, wenn man das nötige Kleingeld für Waffen, Heilmittel usw. besitzen möchte. Dabei sind die Sidequests ganz unterschiedlich gestaltet. Mal muss man einfach ein paar Bücher schleppen oder aber ein paar Verbrecher aufspüren und bekämpfen oder aber auch mal nur das typische „Such einen Gegenstand und bring ihn mir.“ Prinzip befolgen. Vertreten sind natürlich auch die von Kelven gewohnten Rätsel, wenn man sie auch nicht mehr

Vorstellung: Jenseits Des Tores

Rollenspiel für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: noch nicht erschienen

Infos: <http://www.kelven.parallactic.de>

zwingend machen muss so lohnt es sich doch meistens die Zeit dafür aufzubringen. Auch fällt auf, wie bei jedem von Kelvens Spielen, das die selbst gezeichneten Grafiken wieder einmal bestens eingesetzt werden und uns detaillierte Maps beschere. So scheint es auf den ersten Blick zumindest keine Person zu geben, die vollkommen identisch wie eine andere aussieht. All das erzeugt in Kombination mit dem passend gewählten Sound eine gute Atmosphäre. Wer allerdings auf ein technisches Wunderwerk aus ist, wird mit Jenseits des Tores das falsche Spiel wählen. Denn abgesehen von einem Kräutermischnenü und einem simpel gehaltenem Dartspiel, so wie einer durchsichtigen Textbox, konnte kein technischer Aufwand erkannt werden. Somit wird das altbewährte Standard-Kampfsystem des Makers verwendet und auf das standard Menü gesetzt. Für so Manchen ist auch die eine oder andere Gastrolle in Jenseits des Tores heraus gesprungen. Da wäre zum einem Ineluki, der einem verzweifelt versucht seine tolle Erfindung für nur läppische 500 Goldmünzen anzudrehen oder Celen, die fleißig Facesets für Eterna malt, und auch der große Geschichtenerzähler Daen hat einen Platz bekommen.



In der detaillierten Wildnis sind verwendbare Kräuter durch ein Aufblinken von den normalen Pflanzen zu unterscheiden. Jenseits des Tores verwendet viel weniger eigene Chipsets im Vergleich zu Kelvens anderen Spielen.



Der Marktplatz der Stadt. Gleich fällt auf das keiner der Personen einer anderen gleicht. Es werden extrem viele Leute im Spiel verwendet sodass man schon fast suchen muss um zwei gleichaussehende Leute anzutreffen.

Wie etwas weiter oben bereits erwähnt wurde, gibt es einige kleinere Features die vom tristen Abenteuerer Dasein Abwechslung schaffen. In der Wildnis um Kerenda wachsen die verschiedensten Kräuter in beträchtlicher Anzahl, so dass man sich ohne dafür bezahlen zu müssen nützliche Tränke mixen lassen kann. Bei einer Runde Dart mit dem Inhaber des Wirtshauses von Kerenda lässt sich sehr leicht und schnell der Goldvorrat aufstocken, da der Gegner zurzeit noch ziemlich leicht zu besiegen ist.

Im Großen und Ganzen steht uns mit Jenseits des Tores ein weiteres top Spiel von Kelven bevor, das durch Grafik, Atmosphäre und Innovation begeistert. **Jn**

Im Großen und Ganzen steht uns mit Jenseits des Tores ein weiteres top Spiel von Kelven bevor, das durch Grafik, Atmosphäre und Innovation begeistert. **Jn**

Jenseits Des Tores

Genre: Rollenspiel

Ersteller: Kelven

Schwierigkeitsgrad: Normal

Status: Unveröffentlicht

Wertung: Sehr Gut

Preview: Der Sinn des Lebens

Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: 1te Demo

Infos: <http://www.forum.parallactic.net>

Hast du dein Gewissen unter Kontrolle..?

David ist 19 Jahre alt und ahnt noch nichts von seinem Schicksal. Doch das soll sich bald ändern, denn eine kleine Gruppe von schrägen Typen fangen ihn in einer Gasse ab und bedrohen ihn mit einer Waffe. Den Grund dafür kann er sich nicht erdenken, doch eh er weiter darüber nachdenken kann durchfährt ihn das Geschoss und trifft ihn mitten ins Herz. Die drei Angreifer geraten in Panik und flüchten. David bleibt, blutend am Boden liegend, zurück...

Als **David** wieder zu sich kommt sind die Schmerzen verblichen. Wie er das überlebt hat kann er sich selbst nicht erklären, und um das zu erfahren zieht er sich zurück, fernab von jeglicher Zivilisation. Er sucht nach der Lösung seiner besonderen Fähigkeiten, wird aber nicht fündig. Erst als ein Mann namens Victor Cordess ihm von der Wahrheit berichtet: Als kleines Kind wurde er für Gentests miss-braucht. Von hier an soll sich sein Leben entscheidend ändern, zwangsläufig akzeptiert er seine Person. Seine Kräfte sollen für gute Zwecke eingesetzt werden, das bringt ihn immer wieder in Situationen in denen er mit dem Menschen konfrontiert wird. Er macht die Menschen für das Unheil in der Welt ver-antwortlich, das sie das normale Gleichgewicht der Welt ins Wanken bringen. Er beschließt diese Missstände zu beseitigen und die Menschen auszurotten, um die Welt und die restlichen Lebewesen zu schützen. Um seine Fähigkeiten besser nutzen zu können trainiert er sie und lernt diese besser zu kontrollieren. Nach 15 Jahren beschließt er endlich sich gegen die Menschheit zu stellen, die Verschandelung der Erde zu stoppen!

Die Geschichte spielt in naher Zukunft, keine wesentlichen gesellschaftlichen Veränderungen, die Menschheit im Spiel ist ebenso egoistisch und verschandelt die Natur für wenig Profit. Von der Einleitung sieht man in der ersten Demoversion leider noch nichts, das Spiel beginnt gleich nach dem Beschluss die Menschheit zu vernichten. Das ganze ist als Technikdemo gedacht, zum Präsentieren der Möglichkeiten. Ein wesentliches Element im Spiel sind die Kämpfe in denen mehrere Waffen



Das kleine Intro der Demo. David versteckt sich rechts an der Wand und sein Weggefährte steht hinter dem Tisch. Dumm nur das gerade jetzt die Wachmänner die offenstehende Türe bemerken und misstrauisch werden...



Mitten in einem der actiongeladenen Kämpfe. Man wird von allen Seiten her beschossen, da ist es gut wenn man sich erst einmal für Eine entscheidet und durch Blickrichtung-fixieren die Gegner dort einzeln vor zu nehmen. Später, mit der Schrotflinte kann man auch problemlos 2 Gegner mit nur einem Schuss erlegen.

Preview: Der Sinn des Lebens

Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: 1te Demo

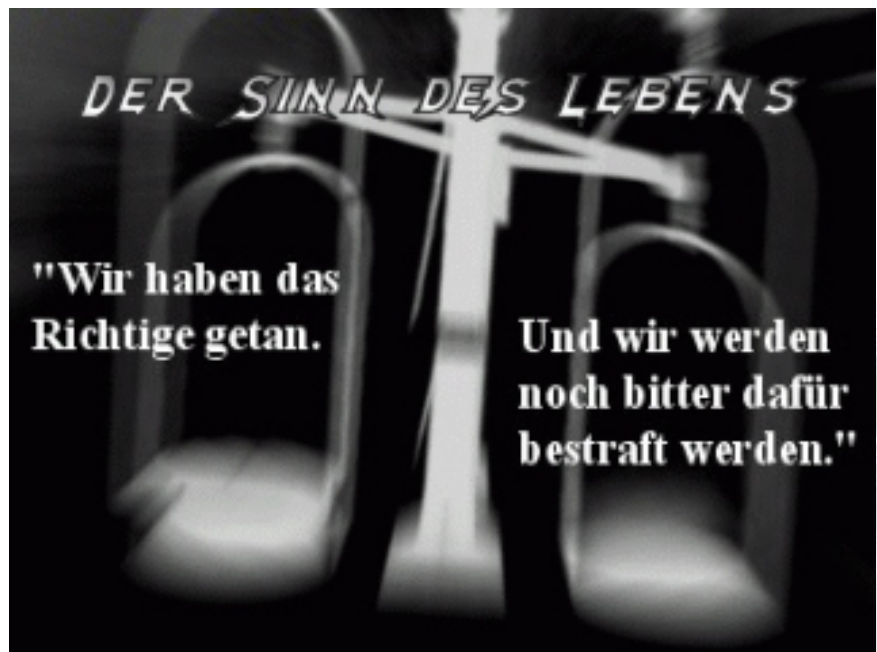
Infos: <http://www.forum.parallactic.net>

zur Verfügung stehen. Eine Munitionsbegrenzung gibt es nicht, das heißt Action bis zum Umfallen. Als Szenario steht in der Demo ein Firmengebäude in dem eine Geheime Massenvernichtungswaffe untergebracht worden sein soll. Die Spielgrafik selbst ist von keinem geringeren als Kelven höchstpersönlich erstellt worden, außerdem mit im Team noch Ailis, welche zum Teil für das Mapping zuständig ist.

Das Spiel beginnt gleich rasant, kaum Zeit zum verschlafen schon kommen die ersten Gegner. Diese in Form von normalem Sicherheitspersonal. Der Spieler muss sich somit durch eine Reihe von Wachmännern schlagen und nach Hinweisen zur Waffe suchen. Das erweist sich als recht schwer, denn wer eine simple Ballerein erwartet liegt zwar nicht ganz falsch, aber häufig wird man direkt beim Betreten eines Raumes sofort beschossen.

Eine Besonderheit bietet das Kampfsystem, man kann bis zu 10 Projektile auf einmal verschießen, also kein lästiges Warten bis der Schuss nicht mehr auf dem Bildschirm ist. Das sorgt für zusätzliche Action und ermöglicht neue Waffenmodien, die Schrotflinte z.B. streut in 3 Richtungen und hat am Ende eine Breite von 5 Kästchen, was so ziemlich jeden Gegner im Weg weg pusten sollte. Doch die Gegner sind auch nicht dumm, vor allem wenn gleich mehrere auf einer Karte stehen wird es manchmal wirklich schwer. Schnell agieren und vor allem die Straffing Taste nutzen, zum Feststellen der Blickrichtung

um Sitesteps zu machen, ist angesagt. Neue Waffen und Heilmittel kann man bei einem Freund kaufen, dieser begleitet dich bei deinem ersten „Einsatz“. Der Schwierigkeitsgrad der nächsten Demo soll gesenkt werden, das wird sicher für noch mehr Spielspaß sorgen, dennoch auch jetzt schon ein Spiel welches sich nicht nur durch das einzigartige Kampfsystem zu Spielen lohnt. **Sy**



Das Titelbild des Spiels lässt bereits auf eine Actionspiel der Sonderklasse vermuten, eine gut durchdachte und sehr spannende Story und schöne Grafik kommen noch dazu.

Der Sinn des Lebens

Genre: Action

Ersteller: Jonn, Ailis, Kelven

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Status: 1te Demo

Wertung: Sehr Gut

Preview: Vampires Dawn 2

Rollenspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Demo 1

Infos: <http://vampiresdawn.de>

Vampire wie du und ich...

Die Geschichte geht weiter wo sie aufgehört hat. Der Großvater erzählt dem Jungen (der inzwischen Simon heißt) die spannende Geschichte des Vampirs Valnar und seiner ‚inzwischen festen Freundin, Alaine. Doch bevor es mit Valnar und Alaine weitergeht erzählt die Geschichte erstmal das Schicksal eines kleinen Mädchen, Nyria die später noch eine entscheidende Rolle spielen wird. Die noch kleine Nyria trifft sich mit ihrer Freundin und sie spielen Verstecken. Als Nyria ihre Freundin endlich gefangen hat, sehen sie eine Fledermaus vorbei fliegen, die, wie kann es anders sein, ein Vampir ist. Nachdem Nyria wieder nach Hause kommt hört sie wie ihre schwangere Mutter schreit und plötzlich von der, vorher gesehenen

Fledermaus, aus der Stadt getragen wird. Trotz der Gefahr klettert sie durch das zerbrochene Fenster und holt sich ihre Wurfmesser-Ausrüstung. Als sie endlich ihre Mutter und den blutrünstigen Vampir gefunden hat, tötet sie ihn mit drei gezielten Würfen und so kann ihre kleine Schwester in Frieden aufwachsen. Die Story trägt vieles zu der grandiosen Vampir-Atmosphäre bei. Doch auch an dieser ist zu bemängeln das sie sich am Anfang etwas zu sehr dem Vorgänger ähnelt. Doch wer hier gleich auf Action aus ist wird erst einmal enttäuscht werden, denn das Spiel beginnt sehr träge, mit kleinen Suchaufgaben und wenn man dann denkt, endlich geht es richtig los, so kommen die nächsten Suchaufträge. So zieht es sich hin, kaum Spannung, Kämpfe schon gar nicht, für Spieler die Wert auf richtige Rollenspielelemente wie Objektmanagement oder die Richtige Kampfstrategie legen, müssen



Das Spiel überzeugt durch wunderschöne Grafiken und die liebevoll gestaltende Umgebung.



Als Sohn eines Leibgarde-Soldaten des Königs bezieht Simon sein neues Zimmer im Schloss. Diese Lichteffekte sehen in Bewegung noch besser aus.



Zurück im Schloss von Asgar fällt einem gleich der gestiegene Detailgrad der Grafik und der Mapgestaltung auf. Die Umgebung des Schlosses hat sich vergrößert und bietet Platz für weitere Rätsel und Aufgaben.

Preview: Vampires Dawn 2

Rollenspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Demo 1

Infos: <http://vampiresdawn.de>

sich gedulden und zuvor die etwas zu stark ausgedehnte Vorgeschichte vorantreiben.

Die Grafik hingegen ist sehr gut gelungen. Sie setzt sich durch neue und selbstgemalte Char- und Facesets positiv von dem Einheitsbrei der Konkurrenz ab. Ebenfalls andere Effekte wie Lichtscheineinfall und Kerzen- sowie Kaminlicht sehen erstaunlich gut in Bewegung aus, das Kerzenlicht flackert hin und her, dabei werden die hineinlaufenden Charakter gut beleuchtet. Ebenfalls grandios ist das Mapping, da nicht zu viel oder zu wenig Bäume gesetzt wurden, und die Chipsets noch völlig unverbraucht sind, daher sieht VD2 sehr "neu" aus und ist für die heutige Makergrafik erfreulich gut. Im Gegensatz zum



Erst nach einer langen Vorgeschichte trifft man auf Alaine und Valnar. Diese sind auf der Suche nach einer geeigneten Tochter für sich.



Grafisch macht das Spiel einen sehr guten Eindruck. Die Details in Häusern sind nahezu vollkommen, viele Chipsets sorgen zusätzlich noch für Abwechslung.

Vorgänger ist man jetzt auch nicht mehr mit der Auswahl der Befehle (Aussagen, Umwandeln u.a) auf die sterile Textbox angewiesen, sondern erhält stattdessen ein komfortables Ringmenü. Zwei Mankos ließen sich dennoch feststellen und zwar, die normale Textbox ist immer noch genauso wie im Vorgänger und sieht nun etwas langweilig aus, da helfen auch nicht die neuen Textboxen, da sie überhaupt nicht zu diesem Spiel passen.

Das zweite Manko, das ich feststellen konnte, ist, das Asgar nun überhaupt nicht mehr Asgar ist sondern jemand völlig anderes! Doch sonst ist die Grafik sehr ansprechend und sieht für ein RPG-Maker Spiel tadellos aus.

Dieses Spiel versteht es dem Spieler auch trotz der kurzen Spielzeit zu fesseln und zu gruseln, auch wenn man dazu erst einmal die besagten Suchaufgaben erledigen muss. Die Sounduntermalung ist sehr gelungen und passt zu den einzelnen Orten. Bei den Gesprächen von Großvater und Enkel wurde eine ordentliche Portion Humor mit hineingemischt und das macht das Spiel auch des öfteren sehr witzig. Doch trotz der kleinen Schwächen macht das Spiel sehr viel Spaß und erinnert an die verbrachten Abende mit Vampires Dawn, auch wenn Vampires Dawn 2 derzeit längst nicht mit der Komplexität des Vorgängers mithalten kann. **An**

Vampires Dawn 2

Genre: Rollenspiel

Ersteller: Marlex

Schwierigkeitsgrad: Normal

Status: Demo 1

Wertung: Sehr Gut

Interview: TheByteRaper & Wischmop

Geschwister und Forenmembers

Infos: <http://oisu.net>

Mythologie, Sagen und Moderatoren...

Unser Reporter Daen ist letztes Wochenende nach New York gejettet, um sich dort im Maradon-Hotel mit den beiden österreichischen Makern TheByteRaper und Wischmop zu treffen. Beide erschienen gut gelaunt und adrett gekleidet um unserem Reporter Frage und Antwort zu stehen. Nach einem köstlichen Mittagessen zog man sich schließlich in die VIP-Lounge zurück, wo man bei erlesenen Getränken und kleinen Snacks schließlich das Interview führte. Am Anfang drehte sich alles um TBR und seine Zeit als Moderator in unserem Forum, im Mittelteil standen uns er und sein Zwillingbruder Wischmop Rede und Antwort zu ihrer Person und das Ende des Gespräches stand ganz im Zeichen ihres kommenden Hits „Hibernate“. Die Highlights aus dem interessanten Gespräch können Sie nun hier nachlesen:

Daen: Frage 1 an TheByteRaper: Wie kamst du zu deinem ehrenvollen Posten als Moderator im Ring, TBR?

TBR: Das is eigentlich ne kurze Geschichte *lacht* Vor etwas mehr als einem Jahr war an meiner Stelle noch Force9 aka Rick Dangerous Moderator im RPGMakerForum, damals noch bei GWC. Dieser hat dann mit der Zeit den Posten abgegeben - nähere Umstände sind mir grad nicht bekannt - und auch nicht so wichtig *lacht*

Ich wurde dann gefragt, ob ich den Job übernehmen will. Das wars eigentlich auch schon *grinst*

Daen: Ah, sehr interessant, und wie ernst und wichtig siehst du die Aufgabe als Moderator? Was bedeutet es also für dich, Moderator zu sein?

TBR: Nya, also ich nehm' den Posten doch sehr ernst, vor allem jetzt in den Ferien, wo man mehr Zeit dafür hat, diese Verantwortung zu übernehmen

Daen: Was gefällt dir an deiner Arbeit?

TBR: Beiträge editieren und Leute verwarnen? *lacht*

Neeein *winkt abwehrend*

Es ist ein etwas gehobeneres Gefühl, den Überblick über das Forum zu bewahren. *grinst*

Daen: Hast du manchmal ein un gutes Gefühl, wenn du einen unerfahrenen Neuling in seine Schranken verweisen musst?

TBR: Naja...Beiträge editieren und Leute verwarnen gehört auch dazu. Ich geh meistens davon aus, dass ein Neuling eigentlich noch nicht so integriert ist, auch die Regeln nicht kennt. Als Mod muss ich ihn in die Schranken weisen, wobei ich natürlich mit Leuten, die die Regeln schon kennen, härter verfare. Klar, ein un gutes Gefühl ist dann aber immer dabei. Aber das gehört zum Job dazu, auch mal die Arschlochkarte an sich zu nehmen.

Daen: D.h. Wiederholungstäter werden härter angefasst?

TBR: *überlegt kurz* Mhhhhmmmmmhjoa, ist von Mod zu Mod verschieden. Ich für meinen Teil greif' da schon hart durch, vor allem, wenn es offensichtlich ist, dass man mit Absicht die Regeln mit Füßen tritt. Das Forum ist ein breiter Platz des Kommunikationsaustausches, da braucht es auch Regeln, an die man sich halten muss damit nichts im Chaos endet.

Daen: Sehr gesunde Einstellung, dann sage ich mal vielen Dank an den Moderator TBR

Danke, und wende mich nun an den Menschen TBR, ich sehe, du hast deinen Bruder mit ins Studio gebracht

Daen: Wunderbar, Wischmop, wie kommt man zu so einem ungewöhnlichen Namen?

Wischmop: *lacht* Das ist ganz einfach, den Nickname habe ich Thornado zu verdanken *hebt drohend die Faust gen Kamera*

Interview: TheByteRaper & Wischmop

Geschwister und Forenmembers

Infos: <http://oisu.net>

Daen: Inwiefern, was ist damals geschehen?

Wischmop: Im GWC habe ich mich als Wizzard0815 angemeldet, im Chat war ich auch mit dem Nick unterwegs...irgendwann wurde aus Wizzard0815 "Wischarde", keine Ahnung warum.

TBR: Vielleicht lallt Thornado ja *grinst*

Wischmop: Aus Wischarde wurde dann mal Wischmop ... mehr so zum Spaß. Früher oder später kannte mich dann jeder nur mehr unter dem Nick. Irgendwann habe ich dann GSandSDS gebeten, meinen Nick zu ändern.

Daen: Ah, verstehe, und ist es nicht ein schönes Gefühl, wenn der Name sich verändert, quasi neu verliehen wird durch einen Freund aus dem Forum? So als Teil des Integrationsprozesses unserer Community?

Wischmop: Ja, ist eigentlich ein tolles Feeling. War irgendwie vielleicht die Krönung der Integration in die Community.

Daen: Wie sieht das denn aus - zwei Brüder, Zwillinge, die makern? Wer hat von euch angefangen, wie arbeitet ihr und herrscht da nicht immer ein leichter Konkurrenzkampf zwischen euch beiden?

TBR: Also von vorne: Wer von uns angefangen hat? Eigentlich Wischmop, er hat vor langer Zeit angefangen, im Internet nach einem RPGMaker zu suchen, was uns ja letztendlich zum RPGmaker95 brachte. Wie wir arbeiten....? Also, stell dir zwei Schreibtische vor, die gegenüber aufgestellt sind. Ich hab einen Laptop auf dem ich dauernd mit dem Maker arbeite, und Wischmop an seinem PC. Wir sind ständig mit dem Netzkabel verbunden...wir müssen gezwungenermaßen gegengleich arbeiten. Das heißt, wenn ich was an der Technik mache, darf Wischmop nicht mappen, weil wir ja hinterher überschreiben müssen um auf dem gleichen Stand zu sein. Wenn der eine Arbeitet, hat der andere Zwangspause.

Wischmop: Konkurrenzkampf? Definitiv nicht. Wir arbeiten als Team, wir ergänzen uns da in den Fähigkeiten.

Daen: Das klingt gut, wer hat welche Aufgabengebiete?

TBR: Ich kümmere mich um die Technik, da hab ich den meisten Überblick, würde Wischmop da reinschauen, würde er sich nicht auskennen *lacht* Zudem erstelle ich die Chipsets und Grafiken, die benötigt werden, für Menüs oder dergleichen

Wischmop: Ich mappe größtenteils, erstelle bzw. editiere Charsets und ich suche Ressourcen wie Musik, beispielsweise. Geschichten ausdenken liegt dann bei uns beiden.

TBR: Da wird dann meistens stundenlang diskutiert *lacht*

Daen: Also eine klare Aufgabenteilung, oder gibt es öfters auch Unstimmigkeiten?

Wischmop: Manchmal vielleicht *grinst* Wenn ich von TBR bestimmte Chipsets brauche, weil die grad für diese eine Szene gut passen würden, dann muss ich ihn beinah zum Arbeiten prügeln *lacht* Weil er vielleicht grad was anderes macht. Wir arbeiten ja nicht ständig mit dem Maker Wir sehen immer noch als Hobby nebenbei an. TBR ist bis jetzt viel mit unserer Homepage beschäftigt.

Daen: Ah, verstehe und wer hat von euch den Status des Projektleiters inne?

TBR: *blickt mürrisch zu Wischmop, dieser wirft ihm einen garstigen Blick entgegen* Ich!

Daen: Also...TBR?

TBR: Jau.



Hibernate heißt ihr gemeinsames Projekt und macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck, hier ein Bild aus dem Trailer, speziell für das Communitytreffen erstellt.

Interview: TheByteRaper & Wischmop

Geschwister und Forenmembers

Infos: <http://oisu.net>

Daen: TBR, wie sieht dein perfekter Tag im Forum aus?

TBR: Ich mach den Laptop an, geh ins Forum, bekomme ein, zwei PNs, Inhalt irrelevant. Hauptsache ne PN, ich guck ins RPG-Maker-Community-Forum, finde dort ein paar Threads zum Schließen, ein paar User, die rummaulen, oder sich nicht an die Regeln halten, damit ich sie zurechtweisen kann, Postings absetzen, im Technikforum nach interessanten Themen Ausschau halten. Diesen Prozess frequentiert über den ganzen Tag ~ dann bin ich happy.

Daen: Und du, Wischmop?

Wischmop: Örrrrrr, naja ich komm von der Arbeit heim, geh ins Forum, und seh, dass es nichts zu maulen gibt *lacht* Nein so ist es nicht ganz....ich bin froh, wenn ich irgendwo was dazuschreiben kann, ohne, dass es gleich wie Flaming aussieht

Daen: In welchen drei Foren des Rings haltet ihr euch außerdem noch am Meisten auf?

TBR: Also neben den RPGMaker-Foren...Anime und Manga Forum, Filmforum und.....ein drittes hab ich nicht *lacht* naaja, vielleicht noch die Interna

Wischmop: Anime und Manga Forum, QFRAT, und Film oder Musikforum

Daen: Eure Visionen/Wünsche für die nähere Zukunft des Forums?

TBR: Ein bisschen mehr Ruhe, weniger Faker, mehr interessante Spiele, weniger OT-Müll nyo, von allem ein wenig was. Ob's realisierbar ist, is ne andere Frage.

Daen: Es geht ja um Visionen, nicht wahr? Und wie denkt der Mop darüber?

Wischmop: Also ich bin da nicht so der Vorausdenker...ich geb mich mit dem zufrieden, was ich grad hab

Daen: Wie ist eure Botschaft an die jungen Maker da draußen im Forum?

TBR: Fragt nicht soviel, probiert erst.

Wischmop: Artig bleiben?

TBR: Nicht so viele „!!!1111“ benutzen beim Posten. Und nicht sofort eingeschnappt sein, wenn man mal nicht die Antworten kriegt, die man erwartet hat

Daen: Nun, kommen wir also auf euer Spiel zu sprechen, ein angehendes, ehrgeiziges Projekt. Den Trailer hierfür durften wir bereits bestaunen und die Kritiken hierzu waren durchwegs positiv. Erzählt unseren Lesern mal ein klein wenig davon.

TBR: Gut, was gibts da zu erzählen...es heißt Hibernata, und wird hoffentlich ein gutes Spiel werden *grinst*. Hm was gibts noch...die Spielidee an sich ist schon über ein Jahr alt.

Daen: Wie kommt man auf die Idee, japanische und nordische Mythologie zu einem Spiel zu verschmelzen?

TBR: Naja, ne schwere Frage. Der japanische Anteil ist eigentlich nur im Erzählstil beheimatet, ...ansonsten ist das meiste eher Nordisch angehaucht. Die Faszination dafür hatte ich mal bei einem Freund. Seine Großmutter hatte eine Kleinversion der Edda [Anmerkung d. Red.: Sammlung nordischer Gedichte und Geschichten] zuhause. Ich begann sie zu lesen, und war doch über den Erzählstil und über die Tiefe der Mystik erstaunt, so schaffte ich mir eine Großversion des Buches an. Und ich hab mich eingelesen....und im Internet Quellen gefunden, die doch recht gut dafür geeignet sind Aspekte in ein Spiel einzubinden, seien es jetzt Personen oder Ereignisse aus der Edda.



Technisch ist das Spiel ebenfalls auf der Höhe der Zeit, zumindest verrät das der Trailer. Hier ein eigenes Menü welches im Grunde auf die Eigenschaften im Maker aufbaut. 4 Attribute, 5 Slots für Waffen und Ausrüstung und ein schönes Design.

Interview: TheByteRaper & Wischmop

Geschwister und Forenmembers

Infos: <http://oisu.net>

Daen: Inwieweit wird die Edda in dem Spiel Verwendung finden?

TBR: Eigentlich ist die ganze Welt von Hiberna dem Eröffnungsgedicht der Edda nachempfunden, in welchem der Aufstieg und der Fall der Götter und deren Welt erzählt wird. Vor allem das Endereignis Ragnarök wird eine große Bedeutung haben.

Daen: Erzählt doch mal ein paar Takte zum Protagonisten des Spiels.

Wischmop: Okay...also der Hauptprotagonist ist Haka Isha, eigentlich einer der normalsten Typen die es gibt...wenn man davon absieht, dass die Welt schon den Bach runtergeht. Haus, Geliebte....Haustiere? *lacht*

Er hat sich mit seltsamen Träumen zu plagen, denen er doch gerne auf den Grund gehen möchte, was da jedoch rauskommt, kann ich nicht verraten, das würde den ganzen Plot rausbringen. Aber wie gesagt, es ist stark mit der Edda verbunden.

Daen: Was ist eurer Meinung nach das Besondere an dem Spiel?

TBR: Wir hoffen, die Story, bzw. die Erzählweise, wie die Edda und ihre Ereignisse rübergebracht werden. Es soll keine 1:1 Kopie werden, wir werden die Geschichte nach unseren Vorstellungen etwas abändern....

Wischmop: KS und Grafik sind nur Mittel zum Zweck. Ein RPG lebt ja meist auch nur von der Geschichte

Daen: Nachdem der Trailer ja nun bereits eingeschlagen hat, wie eine Bombe, wollen sicherlich viele angehende Fans wissen, ab wann man ungefähr mit einer Demo rechnen kann?

TBR: Öh, mit solchen Angaben muss man grundsätzlich vorsichtig sein, weil die Leute dann enttäuscht sind, wenn man es bis zum genannten Termin nicht geschafft hat. Aber wir können dir sagen was wir vorhaben: Zum nächsten Bremen-Treffen soll mal was Vorführbares da sein, und es dann dort hoffentlich exklusiv präsentieren. Da soll kein großer Forums-Hype drumherum laufen. So gesehen ist Mundpropaganda eins der besten Werbemittel *lacht*

Daen: Als wie wichtig erachtet ihr Forentreffen für unsere Community?

TBR: Ganz ehrlich gesagt....es ist nett, aber nicht zwingend notwendig. Es ist eine Ergänzung der Bekanntschaften. Auf jeden Fall eine tolle Erfahrung, mal dabei gewesen zu sein. Da die Community weit über den deutschsprachigen Raum verstreut ist.....ist es oft schwer, das zu organisieren, aber wie die M3 zeigte, es ist möglich!

Wischmop: Oder das erste NATO-Treffen...die ersten Steine sind gelegt! Bis vor....eineinhalb Jahren galt es als unmöglich sowas zu organisieren, geschweige denn durchzuziehen, eben wegen der Streuung.

Daen: Kommen wir zu unserem allseits beliebten Assoziationsspiel - ich werfe eine kurze Frage in den Raum, ihr antwortet nacheinander möglichst spontan!

Daen: Ein Film, bei dem ihr beide gerne mitgewirkt hättet und als was/wer?

TBR: Keine Ahnung...!

Wischmop: Matrix - Als Neo !

Daen: Lieblingessen?

Beide gleichzeitig: Sushi!

Daen: 3 Maker-Spiele zum Altwerden?

TBR: Velsarbor, Iduun Ymmiraldor, Kindred Saga

Wischmop: Velsarbor, Delta Star, Echelon

Daen: Pizzabelag?

TBR: Salami

Wischmop: Schinken



Schöne Chipsets, schöne Charsets, was lässt sich dazu großartig noch sagen außer, eine gelungene Optik ist schonmal gesichert.

Interview: TheByteRaper & Wischmop

Geschwister und Forenmembers

Infos: <http://oisu.net>

Daen: Wenn ihr eine Firma hättet, die Makerspiele herstellt, wie würdet ihr die nennen?

Beide: Jedenfalls englisch *grinsen*

Daen: Vorbild aus Funk und Fernsehen?

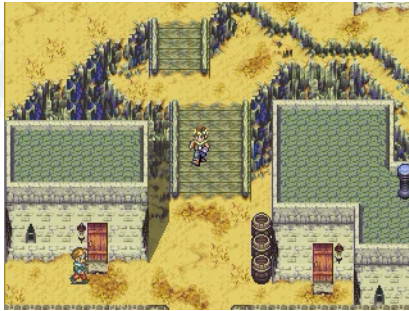
TBR: Ich glaube, soweit sind wir noch nicht mit Funk und Fernsehen, dass da jemand als Vorbild wirken könnte.

Daen: So, damit wären wir auch schon am Ende unseres Interviews, vielen Dank und vielleicht noch ein paar Schlussworte?

TBR: Öh...hm Schlussworte..... KoA-Angels Sprichwort: Versucht nicht das beste Spiel zu machen, macht einfach ein Spiel!

Wischmop Hugh.!

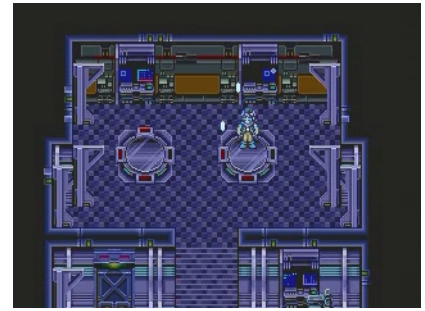
Daen: Wunderbar, dann kann ich mich nur bedanken und noch auf eine lange, schöne Zeit im Forum hoffen.



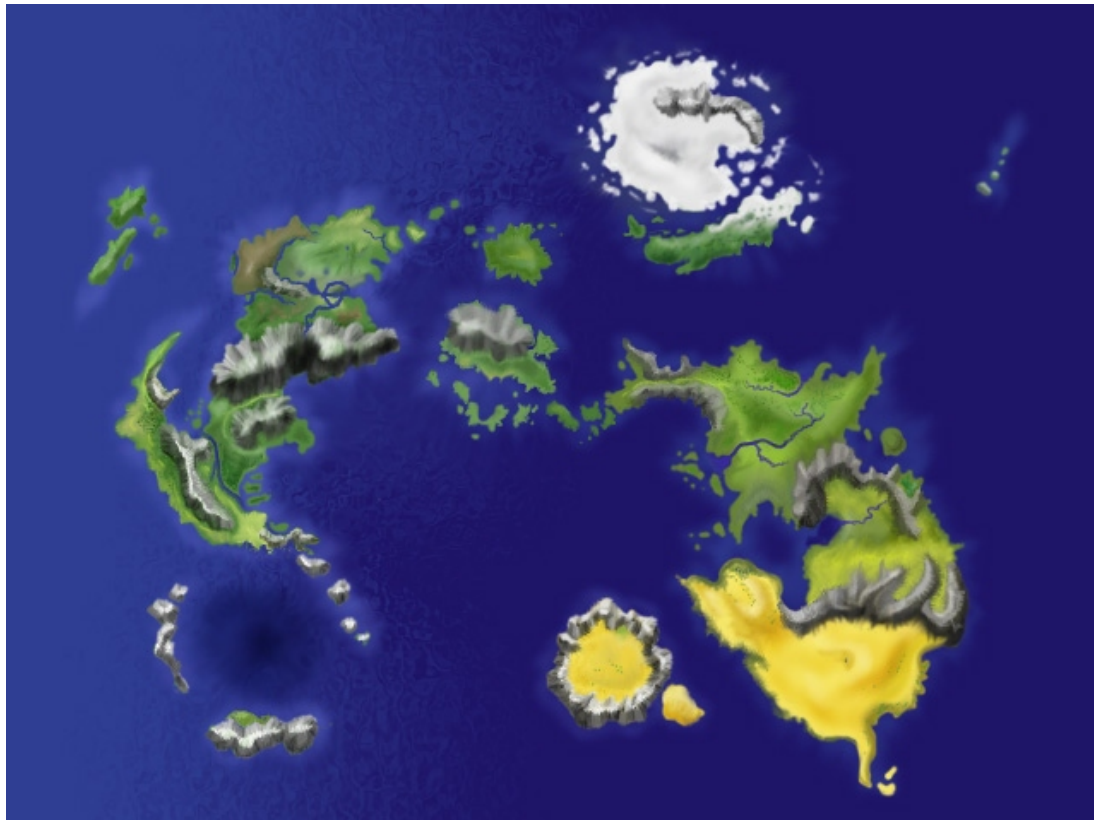
Eine Wüstensiedlung, westlich der Heimat unseres Spielers



Das Itemmenü und im Bilde noch das Interface mit HP und Angriffspunkten



Ein Labor, was genau hier vor sich geht wird man erst im Spiel erfahren.



Eine grobe Karte der Spielwelt aus Hibernata existiert bereits und gibt schon die Ortschaften preis. Von Wüste über Wälder bis hin zum eisigen Norden gibt es hier alles, besonders schön sind die äußerst abwechslungsreichen Inseln und Gebiete, und die realistisch-ungeraden Ufer.

Die Anfänge von rpg-maker.com

GSandSDS, einer der Pioniere in der deutschen Maker-Geschichte. Mit einer der ersten Seiten zum RPG-Maker legte er den somit mit Grundstein für das heutige RPG-Imperium. Doch wie ist es dazu gekommen? Wie schafft es eine einzige Person, eine Seite wie rpg-maker.com zu errichten und erhalten, welche mittlerweile zu einem der größten Webringte zählt.

Die Anfänge:

Im Sommer 2000 wurde SDS erstmals auf den Maker aufmerksam gemacht. Damals war er Webmaster des RPG-Reichs. Man bat ihn, mal etwas über den Maker im RPG-Reich zu schreiben, zuerst war er skeptisch, schaute ihn sich aber dennoch an und war gleich auf begeistert. Schon am nächsten Tag begann er eine Sektion für den maker im RPG-Reich einzurichten.

Zeitgleich arbeitet der Webmaster von Final Fantasy Otaku (heute SquareNet) ebenfalls an einer Seite für den RPG-Maker, beide Seiten entstehen getrennt und bieten den maker zum Download an. Ein Forum gab es zu dieser Zeit noch nicht, wohl auch zu wenige Leute die dieses benutzen würden.

Im August 2000 ist es nun soweit, das erste Forum,

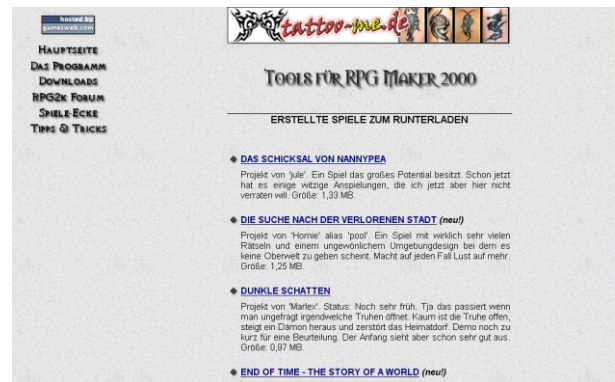
damals noch bei gamesweb.com wird eingerichtet. SDS, Deep Thought und PhoenixDown, welcher heute noch als Meister im Umgang mit dem maker gilt, sind die Moderatoren des neuen Forums. Kurze Zeit später wird die erste Beta Version des F.A.Q. von PhoenixDown veröffentlicht.

Ende 2000 verschwindet Deep Thought, die Sektion vom RPG-Reich wird mit seiner Sektion der Seite zusammen gelegt. Das Design wird noch einmal überarbeitet, kurz darauf öffnet die Deutsche RPG-Maker Community ihre Pforten.

Erste Spiele:

Im Frühjahr 2001 gelang es Whatever mit seinem rm2k Spiel "Onyx - Schwert der Finsterniss" ein Volltreffer in der Makerszene zu landen, damals eines der erfolgreichsten deutschsprachigen Maker-spiele.

Die Adresse wechselt zu rpgmaker2k.de, sonst bleibt vorerst alles beim Alten.



Ein Ausschnitt der Spielesektion des RPG-Reichs. Die neuesten Games gab es hier zum downloaden, darunter auch Dunkle Schatten, Marlex erstes Spiel.



Wandel der zeit - Links ein Bild aus der Zeit um 2001, ein Spiel, komplett aus RTP Grafik. Damals auf Höhe der Zeit, als eines der ersten Spiele überhaupt gab es kaum andere Grafiken. Rechts davon, ein neues Bilder. Der Entwickler hat mehrere Pausen eingelegt und präsentiert jetzt neue Bilder mit komplett erneuerter Grafiken.

Special: Die Anfänge von rpg-maker.com

Die Seite unter die Lupe genommen

Im Laufe des Jahres - 2001:

Es ist soweit, das wohl erfolgreichste Spiel der Maker-Szene erscheint als Demoversion, Marlex mit seinem Vampirspiel - Vampires Dawn. Zu seinen jüngsten Erfolgen zählt auch die Veröffentlichung der Vollversion in der PC-Games, PC Action und der Bravo Screenfun.

Um hervorragende Spiele aus der Menge hervor zu heben wird der Stern auf rpg-maker.com eingeführt. Zu Beginn war es nur der Goldstern, im Verlauf der Zeit folgte noch der Silberstern.

PhoenixDown veröffentlicht seiner erste Demo von Aurora's Tear welche wie eine Bombe einschlägt. Doch die Freude wird getrübt, Phoenixdown verlässt die Community



Aurora's Tear, eines der besten Spiele damals, der Ersteller hat sich mittlerweile allerdings vom Maker ab gewandt. Für 3 Demo Versionen hat es gereicht, schade dass dieses Spiel wohl niemals als Vollversion erscheinen wird.

Frühjahr 2002 taucht plötzlich PhoenixDown wieder auf, er hat eine neue Demoversion zu Aurora's Tear fertig und präsentiert diese der Community. Wenig später gilt er leider wieder als verschollen.

Giga Games berichtet erneut über den Maker, diesmal aber speziell zu "Vampires Dawn 1", den Bericht gibt es auf der Homepage www.vampiresdawn.de anzusehen.

August 2002 werden auch andere Medien auf den Maker aufmerksam, die Bravo Screenfun schreibt einen zweiteiligen Bericht über den RPG-Maker. Ebenfalls auf der Heft-CD-Rom zu finden, die Vollversion von Vampires Dawn 1.

Noch im August wird das Design der Website rpg-maker.com erneut geändert, ein weißes Design im Kontrast zum vorherig' schwarzen Gewand sorgt für Aufruhr. Nützliche Neuerungen, wie die Spiele-Suchfunktion, kommen hinzu.



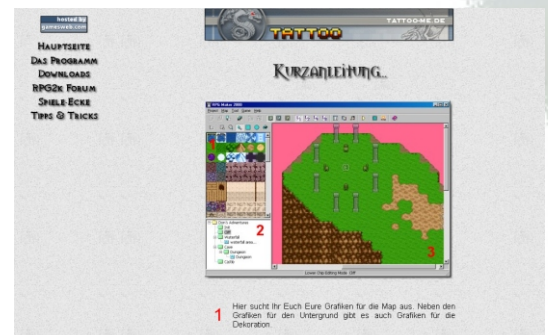
Vampires Dawn 1, Marlex zweites Spiel nach "Dunkle Schatten".

und erscheint nur noch selten auf der Bildfläche. Von nun an können die ersten Fanseiten zu RPG-Maker Spielen von der Seite gehostet werden.

Grandy's erste Demo zu Unterwegs In Dürsteburg erscheint, damals noch unter dem Namen "Zwei Leben".

Ende 2001 lässt Giga Games völlig überraschend anfragen, sie würden gerne einen Bericht über den Maker machen. Spiele wie Fear of Hokkaido oder Aurora's Tear sowie der Maker selbst sollen vorgestellt werden.

Am 24. Dezember 2001 erscheint dann ebenfalls völlig unerwartet, für den Großteil der Community zumindest, die Vollversion von Vampires Dawn 1, gerade rechtzeitig zu Weihnachten. Die Wahl zum Spiel des Jahres 2001 gewann dann entsprechend den Erwartungen, Vampires Dawn 1. Dies war der wohl erste große Erfolg für Marlex.



Damals noch im RPG-Reich als eine kleine Sektion, jetzt eine Seite mit gewaltigem Ausmaß, rpg-maker.com. Hier zu sehen das schlichte graue Design das auch heute noch anzutreffen ist.

Special: Die Anfänge von rpg-maker.com

Die Seite unter die Lupe genommen

Spätsommer 2002 wechselt der Host der Seite rpg-maker.com den Server, doch damit beginnen die Probleme erst richtig. Der neue Anbieter reduzierte die Bandbreite aufgrund des hohen Trafficbedarfs eigenständig und somit mussten die Downloads im Chat angeboten werden. Eine Mühsame Methode wie sind herausstellte.

Im Dezember 2002 erscheint ein weiteres Top-Spiel der deutschen Makercommunity, Eternal Legends schaffte es schließlich doch zur Vollversion, entgegen der manchmal niederschmetternden Kritik hat sich Square dennoch nicht beirren lassen und sein Meisterwerk vollendet. Dieses erscheint später auch auf der Bravo Screenfun-CD.

Noch im Dezember, einen Tag vor Heiligabend krachen die Datenbank-Server vom derzeitigen Host zusammen, es existiert kein Backup und so müssen sich SDS und einige Helfer schnell an die Erstellung einer Übergangseite machen, diese steht über Weihnachten.

Im Januar 2003 sollte eigentlich die Wahl zum Spiel des Jahres abgehalten werden, der Umzug vom derzeitigen Host Gamesweb zu Daddeltreff verhindert dies aber so wird der Contest verschoben.

Im Februar 2003 ist es dann soweit, Eternal Legends wird zum Spiel des Jahres gewählt.

Spätfrühling 2003 erscheinen weitere Spiele in der Bravo Screenfun, das Horrorspiel Dreamland 3, Mondschein und Eternal Legends.

Im Juni 2003 ist es soweit, die Seite zieht erneut um, um mit Sesostris, Chocwise und GSandSDS als Administratoren den RPG-Ring zu gründen, einen Webring der sich mit den unendlichen Weiten der RPG-Welt beschäftigt. Doch mit dem Umzug auf einen eigenen Server müssen fortan nun auch die Traffickosten und der Webspace selber finanziert werden.

Am 11. Juni 2003 erscheint eine weitere Vollversion eines bekannten Spieles, Unterwegs In Dusterburg. Eine lange Entwicklungszeit und verschiedenen Höhen und Tiefen hatte dieses Spiel hinter sich, doch letztlich ist das Ziel zur eigenen Vollversion für Grandy doch noch erreicht worden.

August 2003 geht die Homepage von Grandy's Spiel Unterwegs In Dusterburg online, zeitgleich erscheint das Spiel auf der CD der Bravo Screenfun.

September 2003 erscheinen weitere Spiele auf der Heft-CD, "The Nightmare Project" von Square, dem Ersteller von "Eternal Legends" und "Die Bücher Luzifers" von Kelven, der schon etliche weitere Vollversionen erstellt hat. Weitere Spiele werden sicherlich folgen, für das Ende des Jahres ist Calm Falls in der Screenfun angekündigt. **Sy**



Der RPG-Ring, Heimat der Rollenspiele. Zahlreiche Seiten werden hier gehostet, Foren über die verschiedensten Rollenspiele können von hier aus erreicht werden. Inmitten der Seite auch rpg-maker.com, ein fester Bestandteil des Rings. Besucht wird der Ring von über 15.000 Besuchern pro Tag.

Steckbrief: Freezy

Programmierer des RPG-Genesis 04

Infos: <http://genesis2004.rpg-ring.com/>**Kurz vorgestellt: Freezy**

Programmierer und Mitglied des RPG-Rings

**Name:** Andreas**Geburtsdatum:** 29. Juli 1982**Makerprojekte:** Der RPG-Genesis04**Tätigkeit :** Kupferdrahtdesigner (Elektriker)**Interessen:** Progen, Community, Techno Partys, Mädels**Homepage:** <http://genesis2004.rpg-ring.com/>**Lieblingessen:**

Hühnerfrikassee, Asia Nudel Snacks

Lieblingfilm:

Kann mich nicht entscheiden

3 Adjektive die dich beschreiben:

Ich verbiete es mir ein Urteil über mich selbst zu fällen.

3 Grabbeigaben für die Ewigkeit:

Rechner, DSLAnschluss, Peripherie

Ein Tag im Leben welcher Makerfigur?

Ein Tag im Leben welcher Makerfigur? : Hmm... irgend ne Sehr reiche mit nem Harem ^^

Traumberuf:

Traumberuf : Programmierer (wie könnte es anders sein)

Zukunftsvision für's Forum:

Mehr Werbung die leider sein muss -_-

Wem hast du was zu sagen, und was?

Wem hast du was zu sagen, und was? : Dank an alle die Feedback geben!!

Lebensmotto:

"Unwissenheit ist ein Segen"

Wichtige Inforamtionen

Rechtliches und Haftung

Impressum

Rechtliches und Haftung

Die Inhalte dieses Magazins unterliegen dem Copyright der Redakteure und dessen freiwilligen Helfern. Dieses Magazin ist nicht kostenpflichtig und kann daher als ganzes kopiert und auf Websites veröffentlicht werden, einzelne Textpassagen oder Bilder die aus dem Heft entnommen werden, müssen aber deutlich auf die Autoren bzw. dieses Magazin hinweisen! Es dürfen aber keine Inhalte verändert werden und als unsere Bearbeitung ausgegeben werden!

Für die Richtigkeit der Inhalte wird keine Verantwortung übernommen. Da dieses Heft auf freiwilliger Basis fungiert bitten wir um Verständnis bei Schreibfehlern oder fehlerhaften Informationen die leider auch nicht komplett auszuschließen sind.

Impressum:

Chefredaktion:

An Anaching

Redaktion:

Be BlackExecutor

DvC Daen

Mn Manuel

Mg Meister Gloom

Sy Sunny

Ti Tille

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Jn Jonn

Heftgestaltung:

Sy Sunny

Nachbearbeitung:

An Anaching

Sy Sunny

Tips und Tricks:

Ym Yami Modi

Bei Fragen zum Heft oder zu den Inhalten können sie uns eine E-Mail zukommen lassen: sunny.derfeind@gmx.de , ich leite die Frage oder den Betreff dann an die jeweiligen Mitarbeiter weiter. Für direkte Informationen zu den Nächsten Themen oder ebenfalls Kritiken und Anregungen können sie unser Forum besuchen unter: <http://www.forum.parallactic.net/viewforum.php?f=53> und können dort auch noch in den Vergangenen Ausgaben stöbern welche dort vorzufinden sein werden.