

Inhalt

Monatsrückblick

Moderatorenwechsel / Der rm2k3 Patch	3
Einbruch im R-PG Server aufgeklärt	4
Neues Programmiererforum	6
Das größte Makertreffen Deutschlands	7
Der Tastenpatch von Ineluki ist da	8

Vorstellung

Wings of Fantasy	9
Adepts - The Return of Light	11

Minitest

Grandma's House (Remake)	13
--------------------------	----

Preview

Deathcat No. 3	14
The Nightmare Project	16
Final Fantasy 0	18

Test

Star Force	20
Three Monkeys	23

Heftbetreffend

Vorwort	2
Impressum und Rechtliches	40

Specials

Was wurde aus Echelon	26
Auswertung - Wahl zum Spiel des Jahres	29
Interview: GSandSDS	31
Die Technikecke	34
Homepage des Monats	37
Steckbrief: Göfla	38
Spiele - Terminliste	39

Vorwort

Das erste Wort zum Magazin

Neuigkeiten und Änderungen auf einen Blick

Vorwort

Hallihallo, verehrte Leserschaft,

und ein herzliches Willkommen zur bisher dicksten Ausgabe der MakersMind.

Die Größe unseres Magazins hat dieses Mal auch einen Hintergrund, denn bedingt durch große organisatorische Engpässe, dem großen Communitytreffen der deutschsprachigen Maker und diverser privater Verpflichtungen seitens der Redakteure stellt diese Ausgabe die gesammelte Zusammenfassung der Ausgaben Dezember, Januar und Februar dar.

Damit sich solche langen Wartezeiten in Zukunft nicht wiederholen, die Redakteure, die ja ehrenamtlich arbeiten, aber auf lange Sicht nie sicher sagen können, wie sich ihre Zeit einteilen lässt, haben wir uns entschieden, das Magazin in Zukunft in einem sicheren, dafür aber größeren, Turnus von drei Monaten zu veröffentlichen. Das hat den Effekt, dass unsere Redakteure sich ihre Zeit nun einfacher einteilen können, und verspricht außerdem, dass jede Ausgabe ungefähr dreimal so dick sein wird, wie bei einem monatlichen Zyklus der Herausgabe. Im Großen und Ganzen werden wir sämtliche Sparten beibehalten, die News-Ecke jedoch ein wenig ummodellieren und den freigewordenen Platz dazu nutzen, mehr Specials über die deutschsprachige Maker-Szene zu recherchieren und zu erstellen, was dem Interessensbereich unserer Leserschaft nach unserer Auffassung mehr zu Gute kommt.

Auch wenn diese Ausgabe mit einiger Verspätung erfolgt, so ist sie doch randvoll mit interessanten Informationen, packenden Spieletests und einem Interview, in dem der Chef der größten deutschen Maker-Community, unserem Reporter selbst Rede und Antwort stand.

Des Weiteren ist auch endlich die Wahl zum Spiel des Jahres nach spannendem Rennen entschieden, und die stolzen Gewinner werden ebenfalls in dieser Ausgabe präsentiert.

So kann ich nur hoffen, dass unsere Leser uns die lange Ausfallzeit verzeihen werden und verbleibe mit freundlichen Grüßen im Namen der kompletten Redaktion.

Daniel Baumgartner aka „Daen vom Clan“
(Stellvertr. Chefredakteur)

DvC

Monatsrückblick: Moderatorenwechsel / Quartiernews

Wichtige Geschehnisse

Die Makerszene

Neuigkeiten aus der Makerszene

Moderatorenwechsel im Forum

Nun ist es also amtlich, die beiden langgedienten Foren-Moderatoren "Thornado" und "unfixable" treten von ihrem Amt zurück. Begründet wurde diese Entscheidung mit der ihrer Meinung nach sinkenden Attraktivität des Forums.

Der Rücktritt der beiden Communitymitglieder hat natürlich eine große Lücke hinterlassen, die restlichen wirklich aktiven Moderatoren konnte man in der Übergangsphase fast an einem Finger abzählen. Doch "GSandSDS" hat selbstverständlich entschlossen gehandelt und umgehend Abhilfe geschaffen: Zwei neue Moderatoren wurden ernannt. Die neuen Hüter des Forums heißen "Daen vom Clan" und "Göfla". Beide sind kein unbeschriebenes Blatt in der Community, "Daen" zum Beispiel macht aktuell unter anderem durch die Organisation des NATO-Treffens auf sich aufmerksam.

Ebenfalls neu hinzugekommen ist "Ineluki", Moderator im Programmierforum und Patchmeister. Er ersetzt die Stelle von "The Real Kenji" der aus privaten Gründen keine Zeit mehr für das Forum und dessen Moderation findet.

Trotz der vielen Arbeit, die nun auf die frischgebackenen Moderatoren zukommt, ist es mir gelungen, "Göfla" zu einer kurzen Stellungnahme zu bewegen:

Göfla: *"Alles kam etwas überraschend. Mir war klar, dass nach Thornado und unfixables Austritt wieder neue Mods gesucht werden, jedoch hätte ich nicht*

*gedacht, dass ich eine Chance hätte so einen Posten zu beziehen. Als mir dann das Angebot gemacht wurde, konnte ich nicht abschlagen, da ich schon immer mal im Forum für die Sicherheit der User sorgen wollte *grins*"*

Die Makers Mind wünscht den neuen Moderatoren einen guten Einstieg und viel Glück mit den Usern!
(- Ayanami)

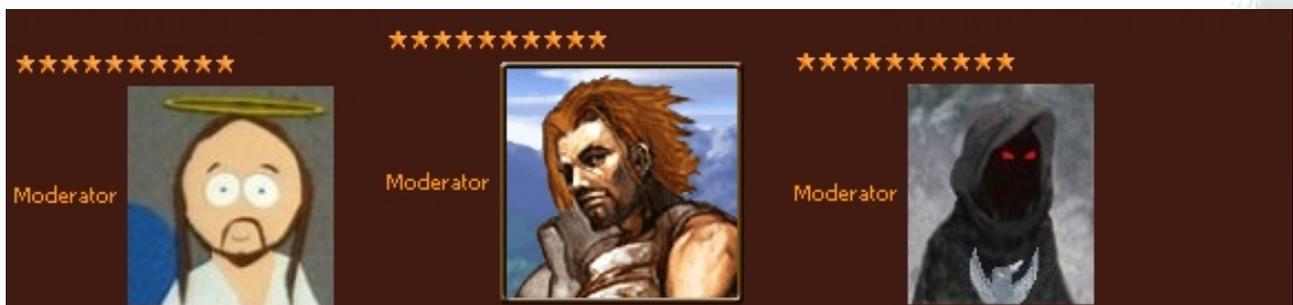
Der rm2k3 Patch für den 2k

Wie in der letzten Ausgabe berichtet, konnten wir bis zum Redaktionsschluss noch nicht in Erfahrung bringen, ob der 50 Pictures Patch für den RM2k auch MP3s abspielen kann.

Wie nun bekannt wurde, kann er sehr wohl MP3s abspielen, wenn man die Dateiendung ".mp3" in ".wav" ändert und das Musikstück anschließend, wie gewohnt, importiert. Diese MP3s werden vom RPG Maker 2000 wie normale MIDIs und WAVes behandelt, sie hören also automatisch auf, wenn eine andere Musik eingespielt wird und auch Fade In/Out funktionieren mit ihnen. Sie können lediglich nicht im Maker direkt, sondern nur im Spiel selbst angehört werden, da die Soundengine des RM2k3, die, in den Patch integriert, zur Anwendung kommt, nur in der "RPG_RT.exe" enthalten ist, nicht jedoch in der "RPG2000.exe".

Andere Features der RM2k3 "RPG_RT.exe" wie etwa die 7-stelligen Variablen oder das erweiterte Enter Password sind aber definitiv nicht enthalten.

DvC



Nun stehen sie also fest, die neuen Moderatoren im rpg-maker.com Forum. Und jetzt auch dauerhaft, als Moderatoren stehen den Beiden natürlich die zehn goldenen Sternchen als Rangbegleiter bei.

 **RPG-Ring > rpg-maker Foren > Community Forum**

(Moderiert von: CT, Daen vom Clan, Göfla, Ineluki, TheByteRaper)

Die neue Truppe der Moderatoren. Diese fünf Mitglieder des Rings sollen zukünftig für Recht und Ordnung im Rpg-Maker Forum sorgen.

Monatsrückblick: Einbruch im R-PG Server

Wichtige Geschehnisse

Die Makerszene

Einbruch im R-PG Server aufgeklärt

Als am **10.01.2004** die Nachricht, dass in den Server des R-PG-Projektes eingebrochen wurde, und eine voll lauffähige Version des ehrgeizigen Maker-Programmes geklaut werden konnte, standen noch alle Zeichen auf Sturm. Das R-PG-Projekt ist, genau wie das Schwesterprojekt RP-Genesis04 ein Versuch findiger Programmierer, eine Alternative zum RPG-Maker zu basteln und diese mit Funktionen zu versehen, die man bislang in beiden Versionen des offiziellen RPG-Makers aus dem Hause Enterbrain missen musste. Schon wenige Stunden später wurde die Version, welche der „Leaker“ klauen konnte, als freier Download auf einigen Seiten angeboten, obschon der „Pressesprecher“ des Entwicklerteams „SmokingFish“ ausdrücklich vor der Benutzung dieser entwendeten und damit nicht auf Bugs getesteten Version warnte, da diese unter Umständen Schäden auf den PC-Systemen verursachen können sollte.

In den letzten Tagen hat das Entwicklerteam des R-PG-Projektes fieberhaft nach Möglichkeiten gesucht, den virtuellen Einbrecher zu schnappen um sein Treiben so ein Ende zu setzen.

Dank der freundlichen Unterstützung von „SmokingFish“ nun das exklusive Protokoll des gemeinen Diebstahls:

Freitag, der 9. Januar, 15:48 :

Ein unbekannter User namens „TidusFFX“ spricht im Chat die Teammitglieder an, und weist sie darauf hin, das der komplette R-PG-Editor samt Engine in einem Share-Forum als Download aufgetaucht sei. Leider verschwindet der Teilnehmer aus dem Chat, noch bevor er angesprochen werden kann, woher er diese Beta-Version haben soll.



Ebenfalls Bestandteil des kommenden Maker-Tools - ein einfach zu bedienendes und dabei effektives Tool zum Rippen von Grafiken aller Art. Schon jetzt steht dieses kleine Programm auf der Homepage zum Download bereit.

Samstag, der 10. Januar

Langsam sickert die Meldung des Leaks an die anderen Teammitglieder durch und eine fieberhafte Suche nach Anhaltspunkten über den Verlauf des Diebstahls und die Natur und Identität des Leakers beginnt.

Als Erstes wird das Team in Anfragen fündig, die in den letzten Tagen vermehrt auftraten und nach einer Beta-Version des Projektes baten. Dabei fällt den Teammitgliedern die auffällige Schreibweise des Antragstellers „Schwertmeister“ auf, die durch die häufige Benutzung von Smileys und vielen Ausrufezeichen heraussticht. „SmokingFish“ gelingt es nach mehreren Abbrüchen, die Version ihres eigenen Programmes von der Adresse des Share-Forum herunterzuladen. Das Studium der NFO-Datei, die dem Download anhängt (NFO-Dateien beinhalten Logos oder Infos über z.B. Ersteller) ergibt, das der Pseudonym-Name des „Leakers“ „SADDAMLeaker“ ist und er das Programm so weit beschreiben kann, wie Jemand, der damit schon einmal gearbeitet hat.

In den nächsten Stunden wurde fieberhaft die Sicherheitslücke ausgemacht, welche der „Leaker“ benutzt haben könnte, dabei reicht das Repertoire an Vermutungen von Trojanern bis hin zu einem verbalen Bestechungsversuch.

Beim näheren Einsehen in obengenannte NFO-Datei fällt dem Teammitglied „VaterUnser“ der außergewöhnliche Schreibstil des Leakers auf viele Ausrufezeichen und die häufige Benutzung von Smileys, und das Team beginnt, erste Verbindungen zwischen dem Antragsteller und dem „Leaker“ herzustellen.

Des Weiteren fiel „VaterUnser“ auf, das ein altbekanntes und vertrauenswürdiges Teammitglied namens „Fire-WSP“ ihn am selben Tag nach der Beta gefragt hat und untypischerweise ebenfalls sehr viele Ausrufezeichen und Smileys verwandt haben soll. Während nun also der User „Fire-WSP“ immer mehr ins Fadenkreuz der Ermittlungen rückte, jedoch von Seiten der Entwickler als Schuldiger stark bezweifelt wurde, wurden die Chat-Logs der letzten Tage eifrig gewälzt, was eine andere große Sicherheitslücke zum Vorschein brachte, die als Resultat einer Panne in einem öffentlichen Chat bekanntgegeben wurde. Nun verzögerten sich die Ermittlungen, da diese bekannt gewordenen Sicherheitslücke zuvorderst größerer Aufmerksamkeit bedurfte.

Erst gegen Abend konnten sie sich wieder dem Hauptproblem der gestohlenen Version widmen.

Bei weiteren Gesprächen mit neu hinzugekommenen Team-Mitgliedern kam heraus, das ein Mitglied namens „Stella“ die Beta-Version in der Tat an „Fire-WSP“ herausgegeben hatte, da dieser die Notwendigkeit durch einen Festplattencrash durchaus glaubwürdig erläutert hätte. Nachdem sich also der Verdacht weiter erhärtete, und die

Monatsrückblick: Einbruch im R-PG Server

Wichtige Geschehnisse

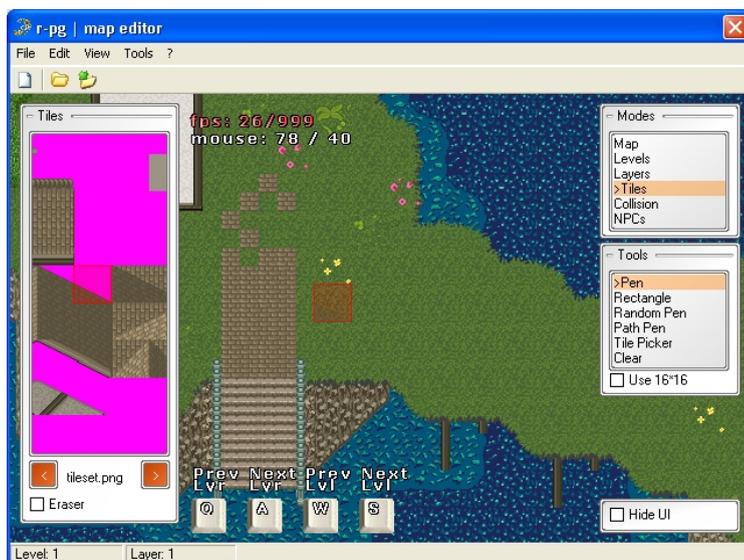
Die Makerszene

Chatlogs, welche „Fire-wSP“ betreffen, noch einmal gewälzt wurden, fielen starke Unterschiede zwischen den Internet Providern auf. Interessanterweise schien es zwei User namens „Fire-WSP“ zu geben, die unter verschiedenen Providern gehostet wurden. Stutzig geworden wurde „Stella“ nach dem Schreibstil von „Fire-WSP“ befragt, der nach ihrer Aussage höchst untypisch viele Ausrufe-Zeichen beinhaltete, während der gewohnte Schreibstil von „Fire-WSP“ eher als normal zu bezeichnen wäre.

Nach genauerem Einsehen in die LOG-Files kam auch der Zustand zu Tage, das „Stella“ nicht vom altbekannten User „Fire-WSP“ angesprochen wurde, sondern von einem User namens „Fire-WSP“, der zufälligerweise dieselbe Login-Daten hatte wie oben erwähnter „Schwertmeister“. Somit war zwar die Unschuld von „Fire-WSP“ geklärt, doch die Frage nach dem Dieb blieb noch immer im Raum hängen.

Durch einige Vergleiche von Login-Daten konnte auch sein favorisierter Nick-Name in diversen Chat-Channels in Erfahrung gebracht werden und durch das Hand-in-Hand-Arbeiten mit befreundeten Channelbetreibern konnte der Nick als erste Vergeltungsmaßnahme von diesen Channels gebannt werden. Die Begründung „Grüße vom R-PG-Team“ sollte ihn warnen, das man ihm auf der Schliche sei.

Als nächsten Schritt gaben die Ermittler seinen Nicknamen und ein paar Stichwörter in eine Internetsuchmaschine ein und fanden den betreffenden User auf einer Anime-Seite, in der er sich ungeschickterweise mit Namen und Wohnort registriert hatte. Auch auf dieser Seite fiel der ungewöhnliche Schreibstil auf.



So sieht er aus, so soll er einmal bedient werden. Recht können Werkzeuge und Layer, Level sowie die Kollision bestimmt werden, links im Bilde, hier gerade das Tileset ausgewählt, wechselt sich die Anzeige, je nachdem ob man gerade die Map erstellt, neue Layer definiert oder einen NPC platzieren will.

Sonntag, der 11. Januar

Anscheinend gewarnt, bekommt es der „Leaker“ mit der Angst zu tun und versucht in Gestalt wechselnder Nicknamen das Entwicklungsteam nach dem Fortschritt der Ermittlungen zu befragen, stellt sich dabei aber in Wortwahl und dem Verstricken in Widersprüchen so ungeschickt an, das nach kurzer Zeit klar wird, das es sich um den „Leaker“ handelt. „SmokingFish“ versucht den Dieb mit einem Blauschuss aus der Reserve zu locken und gibt an, das wahrer Name und Adresse bereits bekannt sind und ein Schreiben des Anwaltes auf dem Weg sei. Daraufhin scheint der Chat-Teilnehmer in Panik auszubrechen und verhaspelt sich soweit, das seine weiteren Daten in Erfahrung gebracht werden können, was ein Anruf bei einer öffentlichen Institution bestätigt.

Mittlerweile berät sich das Entwicklerteam über diesen Fall und kommt zu dem Schluss, das sie Niemandem das Leben verbauen möchten, der sich einen „Dummen-Jungen-Streich“ erlaubt hat und lassen nun verlautbaren, das der „Leaker“ mit keinerlei Strafverfolgung zu rechnen habe, wenn er sich via Mail beim Entwicklerteam entschuldigt.

Montag, der 12. Januar

Nachdem sich weitere Personen, die in Schreibstil und Provider dem Gesuchten ähneln im Chat nach dem Fortschritt der Ermittlungen erkundigt, spricht „SmokingFish“ ihn rundheraus an und bittet ihn, sich zu demaskieren und zu gestehen. Dies passiert zwar nicht, aber wenige Minuten später findet sich eine halbherzige Entschuldigung auf der Homepage des R-PG-Teams, noch dazu unter falschem Namen.

Faszinierenderweise fällt diese Entschuldigung als Erstes besagtem Chat-Teilnehmer auf. „SmokingFish“ gibt zu Bedenken, das solch eine halbherzige Entschuldigung nicht ernst gemeint sein kann, was den Chat-Teilnehmer sehr zu missfallen scheint. Endlich nach mehreren Stunden landet in der Mailbox von Smoking-Fish eine förmliche Entschuldigung mit Namen und dem Versprechen, so Etwas nie wieder zu tun.

Anmerkung der Redaktion: Um die Identität des „Leaker“ zu schützen, wurden sämtliche Namen auch hier verwandte Nicknamen verändert. Für das R-PG-Team ist die Sache erledigt und man hofft, das dergleichen nie mehr wieder geschehen wird, zumal die Sicherheitsvorkehrungen durch diesen bedauerlichen Zwischenfall verstärkt wurden.

Weitere Informationen zum Diebstahl, sowie der Software entnehmen Sie bitte der Homepage des Entwickler-Teams unter www.r-pg.net

DvC

Monatsrückblick: Neues Programmiererforum

Wichtige Geschehnisse

Die Makerszene

Neues Programmiererforum im Ring

Diesen Monat haben sich die Administratoren des RPG-Ringes überraschend entschlossen, ein neues Forum freizuschalten und zu entwerfen, in dem es sich ausschließlich um Programmiersprachen und die manchmal daraus resultierenden Fragestellungen verzweifelter Programmierer drehen soll. Nachdem der Ring nun auch schon ein Tummelplatz namhafter deutschsprachiger RPG-Maker-Größen ist, kann es durchaus sein, dass das neue Forum Koryphäen höherer und komplexer Programmiersprachen anziehen wird, zumal ihnen durch das neue Forum genug Platz zum gegenseitigen Austausch von Wissen geboten wird.

Damit haben die Administratoren einem Wunsch und Ansinnen nachgegeben, das schon lange und immer wieder sporadisch aufflackernd in den Herzen der Community-Member war. Die Hauptfigur in diesem Ereignis ist sicherlich Dominik Wondrousch, besser bekannt unter dem Namen "Ineluki", der mehrere Initiativen für ein eigenes Programmierforum initiiert hatte und Dank seines unermüdlichen Bestrebens nun auch den Posten des Moderators für dieses Forum verliehen bekommen hat. Ein weiterer namhafter Programmier Andreas Hoffmann aka "Freezy", seines Zeichens, der Macher der Maker-Alternative 'RPG-Maker Genesis04'- wurde ebenfalls in den Rang eines Moderators im Programmierforum erhoben. Schon in den ersten Stunden des neuen Forums prasselten zahlreiche

Glückwünsche auf die Beiden ein, ebenfalls ein dankbares Zeichen für den langen und oftmals harten Kampf, den der „Meister der Patches“ hatte kämpfen müssen, bis der Initiative stattgegeben wurde.

Der MakersMind vertraute der frischgebackene Moderator folgende Exklusivbegrüßung an:

*„Lang hat es gedauert, doch endlich wurde unser Betteln von der Administration erhört und mir wurden zwei langgehegte Wünsche erfüllt ... Ich wurde Moderator und wir bekamen unser Programmiererforum. An dieser Stelle möchte ich mich noch einmal ganz herzlich bei drei Leuten bedanken: Sunny, dass er den Programmierforumsstein erneut ins Rollen gebracht hat, Sesostris, dass er endlich resigniert aufgegeben hat *zwickert* und SDS, dass er uns das Forum letztendlich eingerichtet hat. Ich glaube, ich kann guten Gewissens für meinen Kollegen Freezy und mich bekannt geben, dass wir uns darauf freuen, all den heimatlosen Programmierern des RPG-Rings ein nettes und lehrreiches Zuhause zu geben und hoffen, dass sich das Forum bald mit Leben und vielen interessanten und reichfrequentierten Threads füllen wird. Wir werden unser Bestes geben, um den hohen Anforderungen und Hoffnungen an uns gerecht zu werden. Ein ganz herzliches Danke geht natürlich auch an alle, die uns über die Monate unterstützt haben und auch an die, die uns noch unterstützen werden Auf eine gute Zusammenarbeit“*

DvC

	Thema	Erstellt von	Antworten	Hits	Bewertung	Letzter Beitrag
	Ankündigung: Foren-Netiquette PFLICHTLEKTÜRE	Sphero	-	-		29.01.2003
	3d	Sello	0	2		05.12.2003 19:50 von Sello
	Gelump Contest	Codec	8	52		05.12.2003 19:43 von Codec
	Tutorials über Tutorials...	Codec	2	17		05.12.2003 19:39 von Ineluki
	Welche Programmiersprachen beherrscht ihr? (12)	Strife	22	163		05.12.2003 19:20 von Malakai
	Von Programmiersprachen Probs und böartigen Routern	der Paul	4	33		05.12.2003 18:45 von Sunny
	neuer maker???	Arazuhl	2	25		05.12.2003 18:30 von Sunny
	Erster! (12)	GSandSDS	20	222		05.12.2003 18:20 von der Paul
	Zur Entspannung	Daen vom Clan	6	43		05.12.2003 18:15 von Freezy
	Eure Jugendsünden im Programmieren	Freezy	3	58		05.12.2003 16:58 von der Paul
	menü	Sello	7	60		05.12.2003 16:52 von Jesus_666
	[Suche] Delphi 6	Codec	7	65		05.12.2003 16:33 von der Paul
	Belegarbeit in Informatik als Abiturprüfung.	Seraphithan	0	18		05.12.2003 15:34 von Seraphithan
	Was spricht eigentlich immer gegen Basic?	Sunny	17	130		05.12.2003 14:59 von Sunny
	[PHP]-Umfrage Script	Bloodyroar	8	120		05.12.2003 13:52 von Bloodyroar

Zeige Themen 1 bis 14 von 14, sortiert nach in Sortierung

Schon am ersten Tag erfreute sich das neue Forum regen Zulaufs und und so manches Problem wurde gelöst...

Monatsrückblick: Das größte Makertreffen

Wichtige Geschehnisse

Die Makerszene

Das größte Makertreffen - die Nato 2

Das größte Treffen deutscher RPG-Maker schloss pünktlich gegen 19:00 Uhr am 01.01.2004 seine Pforten und hinterließ an die 40 Teilnehmer mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Vom 27.12.2003 bis 01.01.2004 versammelte sich in einem Bremer Freizeithem, das für diese 6 Tage lang zum Mekka der deutschen Maker-Szene wurde, die Creme de la' Creme der Maker.

Obwohl sich im Grunde die komplette Teilnehmerzahl durch die Tage hindurch immer wieder änderte, verblieb eine ca. 25-köpfige Kernmannschaft, die das gesamte Treffen hindurch anwesend war und somit auch an Allen der zahlreichen gebotenen Lern-, Freizeit- und Zerstreuungsmöglichkeiten teilnehmen konnten. Höhepunkt des Treffens bildeten sicherlich die drei aufeinanderfolgenden Abende, die sich rein um die Spielepräsentationen der anwesenden Maker drehten und bei denen neben ersten Spielszenen aus dem sehnlichst erwarteten Spiel ‚Hibernate‘ auch Blicke auf die Spiele ‚Delta-Star‘, ‚Pasttime Paradise‘, der ‚Sternenkind-Saga‘, ‚Der goldene Reiter‘, ‚Gaia‘ und viele andere Werke, die im Begriff sind zu entstehen, geworfen werden konnte. Diverse Pen & Paper-Rollenspielabende (Das schwarze Auge und Shadowrun), ein Fußballturnier, ein Siedler-Abend (mit modifizierten Regeln), ein Kino-Abend, ein Filmdreh, sowie die zahlreichen Arbeiten wie Putz-, Einkauf-, oder Kochdienste taten ihr Übriges um für das leibliche oder seelische Wohl Sorge zu tragen oder gaben genug Möglichkeiten, um neue Freundschaften zu knüpfen.

Alles in Allem wurde das Treffen sehr positiv von den Teilnehmern aufgenommen und die vier Hauptorganisatoren ‚Daen vom Clan‘, ‚Ineluki‘, ‚Shinshrii‘ und ‚Göfla‘ rechnen fest mit einer Wiederholung solch eines Treffens im nächsten Jahr.



Am Anfang des Treffens hatte jeder Teilnehmer einen symbolischen Obolus zu entrichten, von dem die 6 Tage lang das Essen gekauft wurde, das später von einem täglich wechselndem Kochdienst zubereitet wurde. Für die Finanzen hatte Ineluki, seines Zeichens Patch-Meister der deutschen Maker-Szene ein sehr vorrausschauendes und realistisches Konzept entwickelt, das später aufging, denn die Gruppe der Organisatoren ging mit einem satten Plus aus der Planung. Dieses Geld wurde aufgewandt, um Weitgereisten eine Benzinpauschale zu gönnen.



Jeden Abend fand in großer und geselliger Runde ein gemeinschaftliches Essen statt. Was von den lukullischen Köstlichkeiten, die der Kochdienst zubereitet hatte, übrigblieb, musste später vom stetig wechselnden Spüldienst und der oftmals vorhandenen Armada der Freiwilligen saubergemacht werden. Alles in Allem zeigten sich die Veranstalter sehr zufrieden von der Disziplin und Hilfsbereitschaft der Teilnehmer.



Das Einzige, leider sehr unscharfe Gruppenfoto eines großen Teiles der Teilnehmer. Die Liste liest sich wie das Who-is-Who der deutschen Maker-Szene:
v.l.n.r., erste Reihe: Shinshrii (‚Sternenkind-Saga‘, Organisatorin), hack.dark, Wischmop (‚Hibernate‘), Freezy (RPG-Genesis‘), Göfla (‚Goeflas Remake‘, Organisator), Ghost-who-walks-inside, DJ N (‚True Fear‘), Kelven (Aliminator, Die Bücher Luzifers 1-2, Eterna, Jenseits des Tores u.a.), DragonThorn, Jesus666.

zweite Reihe: MagicMagor (Korrespondent des RPG-Maker-Quartiers, der zweitgrößten Maker-Community Deutschlands), Daen vom Clan (‚Sternenkind-Saga‘, Organisator), ApokalyArts (‚Gaia‘), DarkSoldier, RGP_Goldenboy (‚Demokrit‘), TheByteRaper (‚Hibernate‘), Ineluki (‚Patch-Collection‘, Organisator), Sunny (‚Der Feind‘), Roman, Gekiganger (Technikressort MakersMind), SophieGmbH

dritte Reihe: Celen, Savage the Dragon (‚Sophomore‘), JensMa (‚Delta-Star‘), Rübe, Scavenger, StealGray (‚Phil Steal‘), CosmoAnus, Tille, Square (‚Eternal Legends, The Nightmare-Project‘), Schattenläufer (‚Der goldene Reiter‘), Neo23 (‚Pasttime Paradise‘, ‚Elite-Party‘, Labor des Grauens‘), Wohan Dieg, Ketzer, Kati (‚Keltenrabe‘)

(Nicht auf dem Foto zu sehen sind die vier Teilnehmer: YoshiGreen, BJ, Gala, Jackie-James)

DvC

Monatsrückblick: Der Tastenpatch von Ineluki

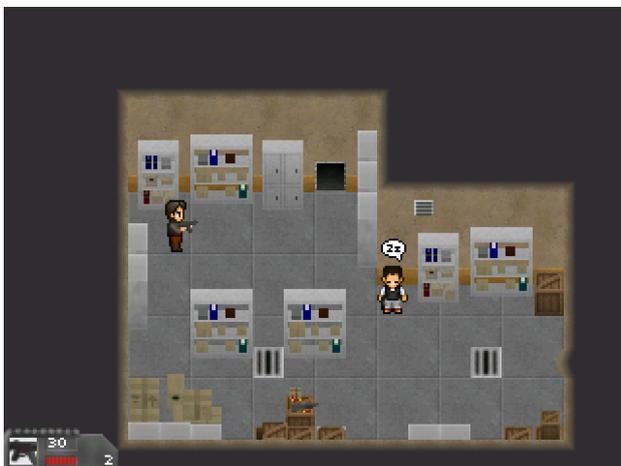
Wichtige Geschehnisse

Die Makerszene

Der Tastenpatch von Ineluki ist da

Von Vielen mehr als nur sehnsüchtig erwartet, veröffentlichte Dominik Wondrousch, besser bekannt unter dem Pseudonym "Ineluki" exakt an Weihnachten (24.12.2003) seinen Tastenpatch. Nach mehr als 18monatiger Entwicklungszeit und Hunderten von Mails, welche sich in den letzten Jahren nach dem Verbleib dieses Patches erkundigen, ist es nun möglich, dieses mächtige Tool, das die Arbeiten mit dem RPG-Maker 2000 revolutionieren könnte, zu beziehen. Leider gibt es die Software bis zum 1. April nur auf der Seite des RPG-Ringes (www.rpg-maker.com) unter Benutzung des PayPerDownloadSystems (Makers Mind berichtete in Ausgabe 11/03 darüber) - ein Zugeständnis an den RPG-Ring, den der "Herr der Patches" als sein zweites Zuhause bezeichnen könnte. Da sich "Ineluki" als Organisator auf dem NATO-Treffen befand, konnte er dem ersten Ansturm an Fragen nicht selbst Rede und Antwort stehen, und wurde vertreten von "GSandSDS", seines Zeichens Administrator des RPG-Ringes. Mittlerweile gibt es jedoch in vielen Foren eigene Threads zu diesem Thema, in dem Probleme und Schwierigkeiten besprochen werden können, oder dem fleißigen Macher ein herzliches Lob ausgesprochen werden kann.

Von manchen Makern mit traditionellen Ansichten eher skeptisch betrachtet, gibt dieses mächtige Tool jedem RPG-Maker2k-Benutzer die Möglichkeit, pixelgenau Maus-Unterstützung in seine Projekte zu integrieren, diese sogar mit benutzerdefiniertem Maus-Zeiger. Des Weiteren ist es nun möglich, so gut wie alle Tasten der Tastatur in einem Maker-Projekt anzusteuern, und zwar sowohl für das Drücken der jeweiligen Tasten, als auch für das "Loslassen". Dass diese technischen Neuerungen auf einem



Eines der ersten Spiele mit Tastenpatchunterstützung ist Der Feind. Damals noch mit einer Testversion die der Öffentlichkeit nicht zugänglich war.



Etwas nervig: Dieser Splashscreen wird zu Beginn eines Testspieles sowie beim Starten des Makers für einige Sekunden angezeigt.

komplexen Bedienungssystem basieren, liegt auf der Hand, und so ist einer der großen Wermuthstropfen die für den Einsteiger schwierige und ungewohnte Bedienung des Patches, welche eher für versierte Benutzer geeignet scheint. Für alle Techniker und Interessierte, wird es voraussichtlich in der nächsten Ausgabe der MakersMind ein technisches Tutorial von "Gekiganger" und "Ineluki" geben, das sich intensiv mit den Möglichkeiten des Patches beschäftigt.

Weiterhin wurden vereinzelt Probleme gemeldet, die auftreten können, wenn der Patch auf einer Windows98-Umgebung laufen soll, doch laut Ersteller Ineluki ist ein Bugfix diesbezüglich bereits in Arbeit und wird nach Fertigstellung als kostenloser "Patch für den Patch" angeboten werden.

Da mit dem Rm2k3 ab Version 1.08 jedoch die Harmony.dll abgeschafft wurde, welche der Patch als Kommunikationsschnittstelle zum Maker verwendet, haben die Benutzer des Rm2k3 leider das Nachsehen. Dasselbe trifft auch für Benutzer von Gnarfs PicturePatch zu, da selbiger auf eben dieser Version des Rm2k3 aufbaut. Dieser grosse Nachteil wird aber ein wenig abgemildert, da der Rm2k3 von Haus aus bereits Mp3 Unterstützung (welche auch im Tastenpatch enthalten ist) und Unterstützung des Numerischen Tastaturblocks bietet. Laut Ineluki wird aber diese Gruppe von Benutzern auch auf alle seine weiteren Patches verzichten müssen. Dem Weihnachtsgeschenk war ebenfalls eine Demo von Gekiganger beigelegt, die unter anderem mit einem Jump n' Run, einem 8 Wege Shooter, einer Diablo ähnlichen Maussteuerung, einem 2 Spieler Hack n Slay Spiel u.v.m. begeistern konnte. Diese Demoversion kann auch als Test dienen, ob der Patch auf dem jeweiligen System lauffähig sein wird, bevor man ihn sich für einen Euro herunterlädt.

Vorstellung: Wings of Fantasy

Rollenspiel für Anfänger

Status: noch nicht veröffentlicht

Infos: keine Homepage bekannt

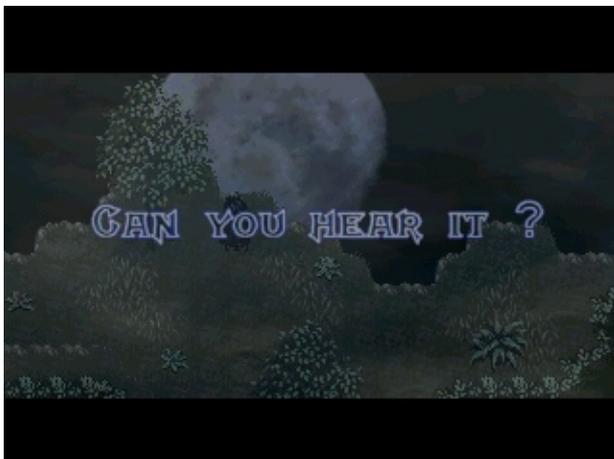
Blut und Flügel - Wings of Fantasy

Ein weiterer Stern am Maker-Horizont, wie rein der Schein wirklich ist, haben wir getestet. Noch bevor die Demo irgendwo erhältlich ist, gibt es hier den Test welcher gleich die größten Mangel aufdeckt und schöne Spielelemente aufzeigen. Doch was genau muss man sich unter diesem Spiel vorstellen?

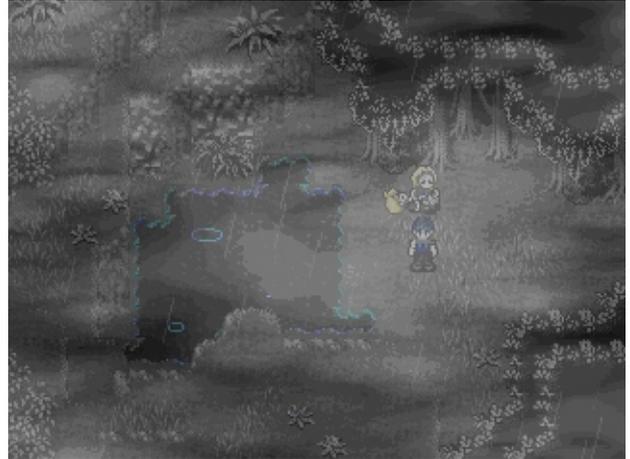
Eine stürmische Nacht schickt ihre Vorboten über die Landen von Thannarah, mit denen wohl (wie könnte es anders sein) nicht zu stimmen scheint. Eine finstere Person steht auf einer Klippe und klagt den vollen Mond an, der sich langsam aber sicher hinter Wolkenschwaden versteckt... Die Identität des dunklen Mannes bleibt vorerst ungeklärt.

Ein Paladin schreitet zum gleichen Zeitpunkt seines Weges, um seiner Gottheit Tribut zu zollen. Was er aber in seiner Kirche, in der er beten will, vorfindet, entzieht sich seiner Vorstellungskraft: Wachen, Nonnen, Krieger... alle niedergemetzelt in einem schier unstillbaren Blutdurst. In der vermeintlichen Kirche offenbart sich der Täter: ein geheimnisvoller Mann mit einem Schwert, das auch dem Paladin letztendlich zum Verhängnis wird...

Szenenwechsel. Aries und Diego, ihres Zeichens Geschwister, die sehr schnell in das Hauptgeschehen anstelle des Paladins treten, beschreiten die Nebelwalde, das Startgebiet für die Geschichte. Bewohner eines nicht näher erklärten Dorfes sind von einem Wildenstamm entführt worden, und nun schreiten die Gebrüder zur Rettung...

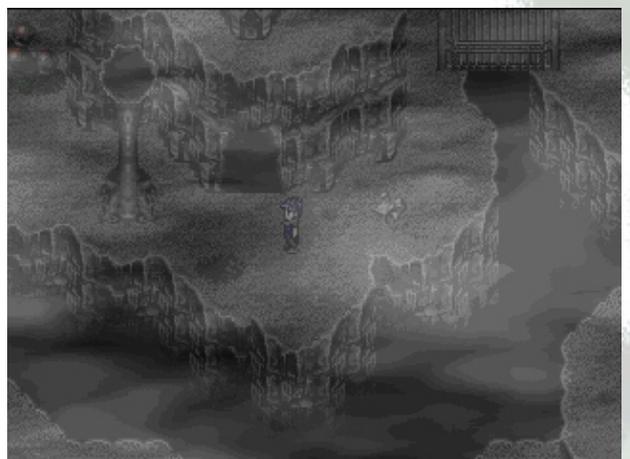


Das Intro lässt bereits einige Fragen aufkommen. Wer diese Person ist, wird sich wohl erst später klären...



Frau in Not: für ihren verwundeten Mann ist ein Kraut zu holen. Subquests, kleine Aufgaben für den Spieler, wird es zuhauf geben.

Mehr Einblicke in den Handlungsstrang ließ die Preview-Demo noch nicht zu, aber was da gezeigt wurde, das lässt auf ein RPG nach klassischem Stile hoffen. Das KS ist auf das Standard-KS des RPGMaker2k beschränkt, was dem Ganzen einerseits einen „Oldie-Touch“ vermittelt, andererseits die Kämpfe auf bloßes Durchklicken reduziert und nicht ermutigt, taktisch den Monstern das Lichtlein auszublases. Eben diese Monster sind (Gott sei Dank, mögen nun einige sagen) offen auf der Karte zu sehen, so kann sich der Spieler aussuchen, ob er einen weiten Bogen um die Ungetümer macht oder sich in einen Clinch verwickeln lässt.



Düsteres Höhlensystem: Die Chipsets sind sehr gut ausgebeutet und erfreuen das Auge in positiver Art. ▶

Vorstellung: Wings of Fantasy

Rollenspiel für Anfänger

Status: noch nicht veröffentlicht

Infos: keine Homepage bekannt



Der Spielverlauf ist nicht immer ganz unblutig, teilweise gibt es solche Hinrichtungen wie hier zu sehen.

Als „**positiv und ermutigend**“ kann man das vorerst primitiv anmutende Subquest-System sehen. Sobald sich den Helden eine Möglichkeit ergibt, wird der Spieler benachrichtigt, dass er soeben eine Subquest aktiviert hat. Diese kann er dann in aller Ruhe erledigen. Am Ende einer erfüllten Mission erhält man zur Belohnung wertvolle Erfahrungspunkte. Das System scheint zwar zuerst recht bedürftig zu sein, bietet aber eine Basis für interessantes Subquest - Management und den unweigerlichen Drang, solche im Spiel zu suchen.

Aussergewöhnliche Grafik macht sich in der vorliegenden Demoversion noch rar. Etwas eintönige Chipsets von Wäldern und Höhlen (die vorerst einzigen) verbreiten zwar eine fröstelnde Atmosphäre, werden mit der Dauer der ersten Levels schnell monoton, vor allem, was die



Einer der düsteren Wälder, die Sets bestehen hier oftmals aus einer grüngrauen Mischung, dies beeinträchtigt dennoch nicht das überwiegend gute Mapping.



Hübsches Mapdesign und ein schönes Chipset, was will man mehr? (Der Lichteffect ist in der uns vorliegenden Beta noch nicht vorhanden gewesen.)

grüngraue Farbkombination betrifft. Dafür wird aus den Chipsets das Maximum an möglichen Kombinationen aus Steinen, Wänden und Bäumen herausgeholt. Mappingfehler sind so gut wie keine vorhanden, die Welt ist schön anzusehen. Untermalt wird die Umgebung von lieblichen und bekannten Klängen aus der Final Fantasy Welt; in dem Punkt wurde eine gute Wahl getroffen, jedoch sehr zum Leidwesen des feinfühligem Gehörs des Spielers, denn, wenn auch schön, sind die Final Fantasy Soundtracks und andere doch schon enorm verpönt und abgelutscht. Mit einer Änderung kann man sicher im Laufe einer umfassenderen Demo rechnen.

TBR



Wings of Fantasy

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Arazuhl	Leicht
Status:	Termin:	
Unveröffentlicht	Unbekannt	

Ersteindruck:

Gräfigsch gut eingesetzte Chipsets, etwas einfarbig aber schön gestaltete Umgebungen. So einfarbig wie die Chipsets sieht es leider auch Soundtechnisch aus, etwas einspurig, zu selten werden die Musikstücke gewechselt. Positiv hingegen fielen die vielen kleine Nebenquests auf, mitunter Anderem sorgen diese für ein rundum gelungenes Spiel.

75%

Vorstellung: Adepts -The Return of Light

Rollenspiel für Anfänger - Fortgeschrittene

Status: noch nicht veröffentlicht

Infos: keine Homepage bekannt

Und sie sind doch wahr!

Viele Spiele sehen auf den ersten Screens gut aus und freudig wartet man auf den scheinbar kommenden Toptitel. So verhält es sich auch mit Adepts. Allerdings sind Screens nicht alles und fast ebenso viele Spiele, die gut aussehen stellen sich nachher als Flops heraus, wenn es darauf ankommt.

Zu Beginn überschlagen sich die Ereignisse ein wenig und eine wirkliche Story ist nicht zu erkennen. Alles was man mitbekommt ist, das ein Dämon auf Erden wohnt und das zwei Magier oder ähnliches mit dem Gedanken spielen der Menschheit, die Macht der Magie zu Nutze zu machen, damit sie sich verteidigen können, was übrigens sehr atmosphärisch in Artworks, wie man sie aus Unterwegs in Düsterburg kennt dargestellt wird. Ehe das Gespräch ein wirkliches Ende findet, wird man in ein anderes Szenario geführt. Ein alter Mann namens Michael trifft sich in einer Kneipe mit König Krasimier. Krasimier beginnt mit einer Erzählung über Träume, die ihn als 16 Jährigen plagten. Nach und nach geben diese Träume langsam immer mehr von der Story preis und man erfährt, dass es sich bei Krasimier um einen der vier so genannten Adepts handelt, die die Macht besitzen ein Element zu kontrollieren. In Krasimiers Fall das Feuer. Diese Träume stellen sich als Erinnerung an seine Kindheit heraus in der er als Prinz von Feila auf der Burg Feila



Mal ganz abgesehen davon das ein falsches Faceset verwendet wurde, die Textbox fehlt und der Satz grammatisch falsch ist, ist es so selbstverständlich das dort mal ein Baum gestanden haben muss, dass eine Untersuchung unnötig ist.



Es haben sich einige Fehler in Adepts eingeschlichen. Zwar nicht so tragisch da man nie in die Kirche muss aber belustigend.

lebte, bis diese angegriffen wurde und er vom Hofmagier Inktus in Sicherheit gebracht werden musste. Inktus löschte sein Gedächtnis und bat eine Familie aus Feila sich um ihn zu kümmern. Zehn Jahre später kehrte nun Krasimiers Gedächtnis in Form seiner Träume zurück. Es ist nun Krasimiers Schicksal die anderen Adepts zu suchen und mit ihnen gemeinsam in die Schlacht gegen das Böse zu ziehen.

Wann die storywichtigen Träume eintreten, ist nicht vorherbestimmt und so liegt es in der Hand des Spielers, ob er sich nachts zur Ruhe legt oder sich lieber in Krasimiers Wohnort umsieht und versucht



Die verschiedenen Menüpunkte wurden in einem optisch gutem Ringmenü gegliedert.

Vorstellung: Adepts - The Return of Light

Rollenspiel für Anfänger - Fortgeschrittene

Status: noch nicht veröffentlicht

Infos: keine Homepage bekannt

einige der zahlreichen, aber simpel und ohne große Lösungshinweise gestrickten Sidequests zu lösen. Das Spielgeschehen selbst war in dieser Version Adepts noch sehr mit Bugs durchzogen, wovon allerdings keiner wirklich das Spiel hindernd war. Es beschränkte sich dabei meistens auf falsche Facesets, vergessene Textbox und manchmal auch auf grobe Grammatik Fehler in den allgemein schwächelnden Texten, wie zum Beispiel „Da muss wohl mal ein Baum gestanden sein.“. So lesen sich bei den verschiedenen Personen kaum Unterschiede heraus, was den Charakteren ihre Persönlichkeit raubt. Das hat wiederum zur Folge, dass schnell der Eindruck geweckt wird die Texte wären nur Mittel zum Zweck die Handlung weiter zu treiben denn so fehlt den verschiedenen Figuren auch eine wirkliche Motivation. Das alles zerstört die sonst eigentlich gelungene Atmosphäre größtenteils. Denn Grafik und Sound harmonisieren so weit ganz gut miteinander. Der meist gute Einsatz der Mac and Blue Chipsets wird verziert mit Sonnenstrahlen und im Falle von Regen mit aufschlagenden Wassertropfen, wobei sich dabei einige verkräftbare Logikfehler auftun, wie beispielsweise die auf den Boden aufschlagenden Regentropfen, die sich in Wasserringen ausbreiten, wie man es eigentlich nur in Pfützen oder anderen



Gut gemapped, aufhellende Sonnenstrahlen und aufschlagende Regentropfen machen einen guten Eindruck. Leider rettet das die Atmosphäre nicht vor den katastrophalen Texten.



Gut gemapped, aufhellende Sonnenstrahlen und aufschlagende Regentropfen machen einen guten Eindruck. Leider rettet das die Atmosphäre nicht vor den katastrophalen Texten.

Gewässern sieht. Technisch allerdings sollte Adepts den hohen Forderungen der Community gerecht werden können, denn ein komplett selbst erstelltes Menü war bereits testbar, wenn es auch in einer grafisch veralterten Version vorlag und einige kleine Bugs hatte, wie auch das eigene Shoppensystem bei dem es einen limitierten Warenvorrat gibt. Das eigene Kampfsystem war zwar noch nicht eingefügt, sieht aber auf einem Screen durchaus annehmbar aus. Neben diesen technisch komplizierten Sachen gibt es auch noch einen sich aufs Spiel auswirkenden Tag/Nacht Wechsel und eine schön anzusehende durchsichtige Textbox, sowie einen Wochentagswechsel, dessen Auswirkungen aber noch nicht so ganz wirkten wie es wohl gedacht war.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass der Rest Adepts den auf Screens zu sehenden Dingen qualitativ nicht gleich kommt. Technisch und grafisch hat das Spiel einiges zu bieten, während es in Sachen Story und Atmosphäre bedingt durch schlechte textliche Leistungen noch hinterher hinkt. In die bald kommende Demo rein schauen lohnt sich jedoch trotz aller Kritik. **Jn**



Das KS konnte zwar noch nicht getestet werden weshalb hier nicht gesagt werden kann wie es sich aufs Gameplay auswirkt. Die Anzeigen sind zwar ein wenig groß geraten, doch ist es sonst akzeptabel.

Adepts - The Return of Light

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Dr. Brain	Normal
Status:	Termin:	
Unveröffentlicht	Mitte März	

Ersteindruck:
Grafik und Sound sind bereits gut, stehen einer guten Atmosphäre nur noch schlechte Formulierungen so wie Rechtschreib- und Grammatikfehler im Weg. Auch die Technik kann sich sehen lassen, doch da es noch keine Kämpfe gibt folgt man meistens simplen Sidequests die aus ein wenig Suchen und hin und her Gerenne bestehen, was sich dementsprechend aufs Gameplay auswirkt. Ein Spiel mit guten Ansätzen, wo es nur noch darauf ankommt gewisse Schwächen auszumergen.

64%

Minitest: Grandma's House (Remake)

Horrorspiel für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: noch nicht veröffentlicht

Infos: keine Homepage bekannt

Neu Aufgelegt, was kommt bei raus?

Vor Jahren erstmals erschienen, soll bald die erste Demo des Remakes erscheinen. Die Rede ist von Grandma's House, welches gerade einen neuen Anstrich erhält. Abgelaufenens Spiel mit neuer Verpackung, oder neues Spiel mit altbewährtem Inhalt, wir haben das Spiel unter die Lupe genommen...

Ein kalter Nebel hüllt dich ein, leise rascheln die Bäume um dich, du läufst weiter, keuchend geht dein Atem. Der Regen setzt ein, durchnässt dich, deine letzte Hoffnung ist ein Dorf, welches du zuerst von einem Heißluftballon aus gesehen hast. Du betest darum, dass dir Tür und Tor geöffnet werden, dass du in die Wärme aufgenommen wirst....doch nur eine Tür erhört dein Flehen und lässt dich herein...in ihre Welt. Mit leisem Knarzen verschlingt dich die Tür, will dich nicht mehr gehen lassen....

Doch horch! Ein zweites Mal klopft es an jenes Tor, ein junger Mann, auf der Suche nach seiner Liebsten, will Einlaß. Gerald sucht Eleonore, welche ein paar Stunden zuvor losging, um ein Quartier für die Nacht zu finden... Und nicht zurückkehrte. Erneut öffnet sich die Tür und lässt den Gast hinein. Doch Gerald ahnt nicht, was ihn erwartet... in

Wem kommt das bekannt vor? Richtig, das ist die Einleitung für Col-Chis "Grandma's House". Wer sich fragt, warum diese Zeilen hier stehen, warum ein Spiel, welches damals 2001 präsentiert wurde, und schon damals uns in Angst und Schrecken versetzt hatte, hier erneut aufgerollt wird... Die Antwort ist denkbar einfach. Göfla, Communitymember und frisch gebackener Moderator der rpg-maker.com-Foren, hat sich des alten Stoffes angenommen, um aus Altem Neues zu machen, und das bisherige Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen!

Atmosphäre wie Grafik fahren gewaltig unter die Haut, stimmige Soundeffekte untermalen den Gruselspaß, schummrige Lichtquellen und tänzelnde Schatten lassen das Blut in den Spieleradern gefrieren.



Aus alt mach neu. Das neue Remake besticht vor allem durch die grafische Aufpeppelung und atmosphärische Lichtquellen. (Links: Ausschnitt aus dem Original, Rechts: Ausschnitt der gleichen Map aus Göflas Remake)



Grafisch höchst anspruchsvoll, dieses Spiel verlangt der schlichten Maker-Grafik alles ab. Hierfür wurde eine Lighmap über die Map gelegt um diese schönen Licht- und Schatteneffekte zu erzeugen.

Grandma's House (Remake)

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Horror	Göfla	Normal
Status:	Termin:	
Unveröffentlicht	Unbekannt	
Ersteindruck:		
Eine starke Aufbesserung des Klassikers in Sachen Grafik und Stimmung, auf jeden Fall spielenswert! Mit einer Demo sollte man laut Göfla eigentlich schon im Februar 2004 rechnen können, der neue Termin bleibt ungewiss.		

Eindruck: Sehr gut

TBR

Preview: Deathcat No. 3

Adventure für Anfänger

Status: Demo

Infos: keine Homepage bekannt

Ein Kater auf geheimnisvoller Mission...

Eine Katze, die nicht wie jedes andere Geschöpf auf natürlichem Wege geboren wurde. Eine Katze, erschaffen von einer Macht, die über Allem steht. Erschaffen um eine geheimnisvolle Mission zu erfüllen. Eine Mission zur Neuerschaffung der Welt. Doch will diese Katze die Mission überhaupt ausführen? Was ist, wenn sie ihren Befehl verweigert und sich anders entscheidet? Doch hat sie überhaupt eine Wahl anders zu entscheiden?

Deathcat No.3 hebt sich von allen bisherigen Spielen, die mit dem RPG-Maker2000 erstellt wurden, ab. Es ist der allererste Versuch dem Spiel räumliche Tiefe zu geben und somit läuft der Kater in einer 3D-Welt umher. Doch leider sehen die Umgebungen im Vollbildmodus sehr pixlig aus, was jedoch nicht all zu störend ist. Schade ist aber, dass keinerlei Bewegungen stattfinden und man somit in einer Landschaft umherrennt, in der es keinerlei Tiere gibt, die für Bewegung sorgen könnten. Die Hintergrundmusik für die einzelnen Abschnitte ist meist passend ausgewählt, doch hätte die Stimmung in Wäldern noch mit Vogelgesängen oder Ähnlichem aufgelockert werden können.

Deathcat No.3 kommt mit dem Standardkampfsystem aus. Im Kampfsystem selbst sieht ihr den Kater sitzen und wenn er angreift kommt eine Animation von dem Angriff des Katers. Die Kämpfe werden mit der Zeit immer nerviger, da in der Demo



Der Kater kämpft gegen die Sicherheitsstufe zwei. Schön zu sehen ist der Kater, der auf dem Boden sitzt und auf seine Befehle wartet.

noch keine Angriffszauber zur Verfügung stehen und man immer nur auf Enter drücken muss. Das Menü ist in drei Unterpunkte eingeteilt, diese sind Hauptmenü, Zauber und Status. Wenn das Hauptmenü ausgewählt wurde, gelangt ihr in das normal Hauptmenü des Makers. Im Unterpunkt "Zauber" können neue Zauber erlernt werden. Um Zauber erlernen zu können, muss vorher ein Band angelegt werden, das den Zauberspruch beinhaltet. Wenn dieses Band umgelegt wurde, werden noch Technikpunkte benötigt um diesen Zauber der Katze beizubringen. Bei dem letzten Unterpunkt "Status" erfahrt ihr wie stark eure Katze ist, wieviel Verteidigung sie besitzt, wie schnell sie ist



Hier steht der Kater in dem Katzendorf D'Arle, indem etwas verborgenes schlummert.



Das Mini-Spiel Elca ist in Deathcat No. 3 nur reiner Zeitvertreib, da es sehr simpel gehalten ist.

Preview: Deathcat No. 3

Adventure für Anfänger

Status: Demo

Infos: keine Homepage bekannt



Ein kleiner Ausschnitt aus einer Höhle. Die blaue Ellipse wird als Speicherpunkt genutzt, nur dort kann der Spielstand gesichert werden.

und wie stark ihre Zauberkraft ist. Im Dorf D'Arle, können die dort lebenden Katzen zu einer Partie Elca herausgefordert werden. Hierbei handelt es sich um ein einfaches Kartenspiel. Am Anfang wird per Zufallsprinzip entschieden, welcher von den beiden Spielern die Partie beginnt. Wenn der Kater an der Reihe ist, hat er die Möglichkeit eine Karte zu ziehen oder eine Karte, die er bereits besitzt, auszuspielen. Im ganzen Elca gibt es vier Kartentypen: Feuer, Wasser, Luft und Erde. Wenn Wasser ausgespielt wurde, müssen die Spieler versuchen, eine Feuerkarte auszuspielen und andersrum. Wenn jedoch Erde auf dem Feld liegt, dann müssen die Spieler versuchen, eine Luftkarte auszuspielen. Für jede erfolgreich ausgespielte Karte erhält der Spieler einen Punkt. Wenn ein Spieler fünf Punkte gesammelt hat gewinnt er das Spiel. Nachdem mit der Katze eine Runde Elca gespielt wurde, erzählt sie euch mehr übers Dorf oder ihr könnt euch für weniger Geld im INN ausruhen.

Im ganzen Spiel gibt es Reviere, die der Kater nur betreten kann, wenn er eine bestimmte Aura von einem Monster besitzt. Um in ein Revier zu kommen, indem die Population von Höhlenzecken groß ist, benötigt er vorher die Aura von den Höhlenzecken. Dazu muss Kater vorerst gegen eine Höhlenzecke kämpfen und die Technik Copycat anwenden. Danach erhält er die Aura von den Höhlenzecken und kann ungehindert in das nächste Revier gehen.

Jedenfalls ist Deathcat No.3 ein sehr spannendes Spiel, indem sehr auf die Story geachtet wurde. Die, zwar etwas pixligen, Umgebungen sehen allesamt sehr gut aus, doch wie oben schon erwähnt, fehlt es an Einzelheiten, wie z.B. Vögel oder kleine Käfer.

Js



Dieser Pfad führt in das Dorf D'Arle. Bedingt durch die 3D Grafik werden manche Grafiken regelrecht verzogen und gezoomt das es manchmal recht pixelig wirken kann.



Der Kater bekommt seine Geschichte und seinen Auftrag von der "Macht" erzählt. Viele Rätsel tun sich um die verschlossene Story auf...

Deathcat No. 3

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Lindner Andreas	Leicht
Status:	Termin:	
Demo	Bereits erschienen	
Ersteindruck:		
Deathcat No.3 ist ein sehr gut umgesetztes RPG, dass mit der räumlichen Tiefe fasziniert. Leider können die Kämpfe mit der Zeit nerven, da man immer nur auf Enter drücken muss und keinerlei Zauber auf die Gegner feuern kann. Sehr viele Rätsel gibt es in Deathcat No.3 nicht und der Spieler hat wenige Möglichkeiten, sich frei zu bewegen. Kleinere Nebenquests gibt es leider auch nicht zu erfüllen und was sehr bedauerlich ist, ist die Tatsache, dass es nach einem siegreichem Elca-Spiel keine Siegpriämie gibt und es somit nur zum Zeitvertreib dient.		
		75%

Preview: The Nightmare Project

Rollenspiel für Anfänger

Status: Demo 3

Infos: <http://square-rpg.rpg-maker.com>

Völlig Verlassen, ohne Hoffnung?

Schon sein erstes Spiel Eternal Legends welches er zu einer Vollversion brachte, war ein großer Erfolg, nun soll The Nightmare Project nachfolgen. Dies ist bereits die dritte Demoversion und jetzt haben wir sie endlich im Kasten, und das Ergebnis kann sich sehen lassen...

Stellt euch vor, ihr findet euch eines Tages in einer unbekanntem Welt wieder. Es regnet in Strömen. Ihr wisst weder, wo ihr hergekommen seid, noch was vorher geschehen ist. Das Einzige, was euch antreibt, ist die Sehnsucht nach eurem Vater, den ihr eigentlich noch nie zuvor gesehen habt... Die Menschen in dieser Welt sind sehr seltsam. Sie scheinen euch nicht zu hören, vielleicht verstehen sie eure Sprache auch nicht oder ignorieren sie eure Worte bewusst? So in etwa müsst ihr euch den Beginn von "The Nightmare Project" vorstellen. Zu Beginn trifft Shinji, der oben beschriebene Protagonist des Spiels auf Toan und seinen älteren Bruder Hikari. Und es geht sofort richtig zur Sache, als die drei von einem Rudel Wölfe angegriffen werden. Mit Shinjis Hilfe können sie sich allerdings erfolgreich verteidigen. Shinji wird freundlich in das Saranita-Lager aufgenommen. Besonders Hikari ist sehr beeindruckt von Shinjis Stärke und beschließt zusammen mit dem Ältesten einen abenteuerlichen Plan. Zu dritt sollen Toan, Hikari und Shinji, der mit einer Pistole bewaffnet ist, die gefährliche Höhle im Süden passieren, die das Lager bisher von der



Das Detailreichtum ist groß und gerade diese netten Schatteneffekte machen aus dieser Szene was sie ist. Doch im Gebüsch, nicht weit entfernt, wartet schon ein Gegnere auf dich...



Oben links im Bild werden immer die aktuellen Partymitglieder angezeigt. Auch im Bild unten, das Dreieck welches Türen und Ausgänge andeutet.

Außenwelt trennte. Wer ist Shinji und woher kommt er? Die Suche nach Antworten beginnt...

Grafisch macht das Spiel einen guten Eindruck. Char- und Face-Sets der Hauptcharaktere sind selbst gezeichnet, das Standard-KS wurde mit ein paar netten Kampfanimationen aufgemotzt. Die Maps sind sehr detailreich gestaltet und auch auf Dinge wie herabfallendes Laub oder auftreffende Regentropfen wurde geachtet. Schatten- und Nebel effekte sind an den passenden Stellen ebenfalls enthalten. Optisch gibt es also an „The Nightmare Project“ kaum auszusetzen. Manchmal wäre allerdings die eine oder andere Chara-Pose nicht schlecht.

Der Soundtrack ist sehr gut gelungen. Neben 2 Liedern von DaBuzz und einem Gemeinschaftswerk von DaBuzz und Nocius finden sich auch viele MIDIs, die vorher in keinem anderen Spiel zu hören waren. Damit hebt sich der Soundtrack von „The Nightmare Project“ vom Final-Fantasy-Einheitsbrei mit Liedern, die in jedem zweiten Game vorkommen ab. Die Stücke passen gut zusammen und verleihen dem Spiel einen ganz eigenen Stil.

Features gibt es Einige. Zum Beispiel kann man Fähigkeitspunkte bekommen, wenn man zum Beispiel versteckte Truhen etc. findet. Mit diesen Punkten kann man dann, wie es sonst eher in westlichen RPGs üblich ist, seine Fertigkeiten verbessern oder mit entsprechendem Erfahrungslevel sogar neue Skills erlernen. Dafür gibt es ein Extra-Menü, das übersichtlich gelungen ist. In diesem Zusatzmenü kann man auch eine Kampfstatistik abrufen. Was sich allerdings hinter

Preview: The Nightmare Project

Rollenspiel für Anfänger

Status: Demo 3

Infos: <http://square-rpg.rpg-maker.com>

dem ominösen Button mit den 3 Fragezeichen verbirgt ist noch unbekannt. Laut Square soll ab dem zweiten Kapitel ein neues Spielelement eingeführt werden. Es soll übrigens 5 Kapitel geben und wenn man sich die Spielzeit der dritten Demo, welche ja größtenteils aus dem ersten Kapitel bestand, als Grundlage nimmt wird eine lange Spielzeit bei der Vollversion zu erwarten sein. Lassen wir uns überraschen! Zwei weitere Features fallen vor allem denen ins Auge, die Demo Zwei gespielt haben. Zum einen kann man sich nun auf der Weltkarte einen Kartenbildschirm anzeigen lassen, auf dem sogar dynamisch die eigene Position angezeigt wird. Es lässt sich sogar bestimmen, wo die Karte angezeigt werden soll. Über Sinn und Unsinn lässt sich streiten aber alltäglich ist dieses Feature auch nicht. Etwas völlig neues bieten die Schrittgeräusche. Für den Otto-Normal-Zocker, der eher lautlose Bewegungen seiner Spielfigur gewöhnt ist, ist das am Anfang vielleicht etwas merkwürdig aber die Gewöhnung tritt schon nach ein paar Minuten ein. Die Geräusche passen sich an den Untergrund (Stein, Gras, Holz etc.) an und machen das Spiel dadurch vor allem in dunklen Höhlen atmosphärischer. Jedoch ist das Geschmackssache. Es mag auch Leute geben, denen das ewige „Tapp-Tapp“ auf die Nerven geht und verzweifelt nach der Abschaltfunktion oder dem Aus-Knopf ihrer Boxen suchen.

Kritikpunkte muss man zwar mit der Lupe suchen, aber es gibt sie. Zum Beispiel, dass man ständig um irgendwelche Blumen herumlaufen muss kann manchmal nervtötend sein, wenn man sich nicht schon seit „Eternal Legends“ daran gewöhnt hat. Stellenweise ist das Spiel etwas zu leicht. So kann es beispielsweise passieren, dass man den ersten größeren Gegner schon in der ersten Runde in



Dies ist, unschwer zu erkennen, die Weltkarte. Zur Orientierungshilfe steht die kleine Mini-Map oben links bereit.

die Knie zwingt. In den Dialogen findet sich immer wieder der ein oder andere Rechtschreibfehler, was aber wirklich nur die Dauernörgler stören dürfte. (- Chatmotte)



Per Lernpunkte kann man hier die verschiedensten Fähigkeiten erlernen.



Die stimmige Introszene wird mit schönen Bildern untermalt. Die Story wird aber erst später etwas zugänglicher und die Texte verwirren anfangs ein wenig.

The Nightmare Project

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Square	Leicht
Status:	Termin:	
Demo 3	Demo erschienen / Vollversion unbekannt	
Ersteindruck:		

Ein Spiel mit ungewöhnlicher Story, schönen Grafiken und stimmigen Soundtrack. Eine gute Mischung welche sich auch in den Wahlen zum Spiel des Jahres von rpg-maker.com bestätigt, "Demo des Jahres - Platz 1" von über 19 % aller Mitglieder gewählt. Was uns alles noch in der Vollversion erwarten wird, wir dürfen gespannt sein.

84%

Preview: Final Fantasy 0

Rollenspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Demo

Infos: <http://www.nsoft.fr.st>

Auf den Spuren einer Legende

Ein Spiel welches durch brillante Grafik, schöne Rätsel und ein geniales KS mit schicken Grafiken überzeugt, wäre da nur nicht die französische Sprache und satte 107 MB welche als tiefer Abgrund zwischen Spielspaß und dir liegen... Oder ist es vielleicht mehr als auf den ersten Blick zu erkennen ist?

Franzosen muss man mögen, im positiven und/oder negativen Sinne. Die positive Botschaft zuerst: französische RPGMaker-Schmieden wie eben Nguyen Soft oder das "Haus" Okius (mit ihrem Knaller Odessa) schaffen es immer wieder, die Welt des Makers mit besonderen Spieleperlen in Atem zu halten, sei es durch die wuchtige Grafik, oder durch ausgeklügelte Systeme, die einen starken Reiz zum Spielen ausüben.

Nun die negative Ohrfeige: die französische Sprache ist extrem unbeliebt und stellt eine hohe kulturelle Hürde für Außenstehende dar, und meistens haben es die RPGMaker-Spiele bezüglich ihrer Datengröße in sich. Final Fantasy 0 ist hier leider keine Ausnahme; wer sich über das Spiel wagen will, muss sich satte 107 MB (!) herunterladen. Was genau der Inhalt dieses Monsters ist, darauf wird später eingegangen. Vorher noch ein weiteres Manko: Franzosen verstehen es, ihre Spiele (fast) narren- und (fast) diebstahlsicher zu verschlüsseln; ergo ist der Zugang zum Spiel selbst nur über eine 110 MB große EXE-File möglich. Geduld und ein wenig Rechnerlast ist hier von Nöten.



Gab es in der ersten Demo noch die bekannte Weltkarte zum umher gehen, ist es hier nur noch ein vorgeschriebener Weg.



Typisch für französische Spiele: Der Ladebalken welcher überhaupt nicht mit dem Ladezustand des Makers im Zusammenhang steht. Auch schön aufgeführt werden die Features, wobei davon die Wenigsten vorhanden sind.

Doch ist man über diese Stolpersteine hinweg, kommt auch schon das nächste Desaster angeritten. Für 107 MB Download bekommt man, mal offen gesagt, verdammt (bis unzufrieden) wenig zu spielen, wie bei einem schlechten Einkauf kommt man sich vor. Gleich zu Beginn des Spiels wird dem geduldigen Spieler eine Niete nach der anderen in die Hand gedrückt: keine Zusatzmenüs, keine Alternativfeatures, kein Intro, nur das Spiel selbst und das selbst kreierte Kampfsystem. Sonst nichts.

Ob das Spiel dem Namen nach in der Geschichte auf den Spuren von Squaresoft's Final Fantasy wandert, sei mal dahingestellt und sollte jeder für sich selbst entscheiden. Die relativ kurze Demo lässt einige Einblicke in den Hintergrund zu:

Ein junger Krieger samt Meister treffen in einer Stadt ein, die gerade von feindlichen Armeen eingenommen wird. Sie kämpfen sich bis zum Kommandanten durch, wohl einen alten Bekannten des Meisters, doch unterliegen sie im Kampf und fallen durch ein großes Erdloch in eine Art Kanalisation. Unten wieder aufgewacht, machen sich die zwei Helden daran, rauszufinden, und stoßen auf ein wohl begehrtes Mineral namens Valkyum/ Valkyrium, das unter der Stadt viele Jahre lang in Mengen gedeiht. War das Mineral wohl der Grund, warum die feindlichen Armeen die Stadt einnehmen wollten...? Namen werden leider im Spiel noch nicht viele genannt, daher wurden mal die Rollen etwas abstrahiert. Zudem ist das nur die Initialisierung einer Geschichte, jedoch kommt in der Demo nicht mehr Information zum Vorschein.

Preview: Final Fantasy 0

Rollenspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Demo

Infos: <http://www.nsoft.fr.st>



Eine der Dialogszenen welche aber bisher wenig Aufschluss auf die Story gibt. Dies liegt sicher auch daran dass das Spiel in französisch gehalten ist.

Das Auge isst bekanntlich mit, sagt man im Fachjargon. Das trifft auch bei Final Fantasy 0 sehr gut zu. An den Umgebungen und grafischen Kinkerlitzchen kann sich der Spieler förmlich laben. Die Chipsets sind extrem gut und professionell genutzt/ ausgeschlachtet, es werden ab und zu sogar Panoramas als Maps verwendet. Hier und da überdecken Lichter und zusätzliche Spielereien wie brennende Fackeln, glitzernde Steine und bewegliches Wasser die Umgebung und beleben sie auf überraschende Weise. Bei der Animation der Figuren und der Battle Animations wird nicht gekleckert, diese sind mit Abstand wirklich Oberspitze. Unterstützt wird das Unterfangen von einem bombastischen Soundtrack, der sich von Bekanntem abhebt. Man erwischt sich sogar dabei, der Musik genüsslich zu lauschen.

Technisch gesehen hätte sich Nguyen Soft noch etwas mehr anstrengen können, denn in der Demo wird nicht viel Interessantes geboten. Das Kampfsystem ist laut vieler Spieleraussagen und eigener Begutachtung zu langsam, Kämpfe werden schnell zu einer nervenaufreibenden Drückpartie. Verbunden mit der noch etwas unausbalancierten Gegner-KI (man kommt selbst im Kampf kaum zum Zug...) und des extrem hohen Schwierigkeitsgrades ergibt das KS eine beinahe tödliche Mischung aus Fadesse und dem Zwang, das Spiel an Ort und Stelle abbrechen zu wollen. Daran müsste noch viel gearbeitet werden, um Kämpfe interessant zu gestalten und als rechtmäßigen und aktiven Bestandteil des Spiels anzusehen.

Leider bietet die Demo eben wenig Einblicke in technische Raffinessen, die wohl von Anfang an versprochen waren: ein eigenes Menü, "Cards Clash", wie es im Spiel genannt wird und vielleicht



Das neue Kampfsystem. Früher auch schon in dieser isometrischen Ansicht, allerdings noch das Standard-KS des Makers, jetzt ein eigenes mit schönen Animationen.

ein interaktives Spiel darstellen könnte, Boni und Setupprozeduren.

Um noch einmal auf den oben beschriebenen Inhalt des "Monster" zurückzukommen...

Wenn man weiß, wie man diese EXE-File umgehen kann und man sich einmal die Ressourcen ansieht, bemerkt man, dass zig Chipsets verwendet werden, ohne nur einmal im Spiel aufzutauchen. Zu allem Überdross wird für das Spiel das WAV-Format für die Musik missbraucht.

Wenn man also alle unbenutzten Ressourcen löschen würde und die Musik auf MP3 umkonvertieren würde, könnte man sicher 50-60 MB einsparen, was auch für den Spieler eine viel sympathischere Downloadgröße darstellen würde. Von einer benutzerfreundlicheren Version in einem etwas komprimierterem Format weiß man aber bisher nichts.

TBR

Final Fantasy 0

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Nguyen Soft	Schwer
Status:	Termin:	
Demo	Demo erschienen / Vollversion unbekannt	
Ersteindruck:		
Augen, was wollt ihr mehr? Labe dich mit all deinen Sinnen an diesem Spiel, denn du wirst es kein zweites Mal irgendwo sehen oder hören. Grafisch Top, der Sound und die Musik stimmen auch und passen zum Final Fantasy Stil.		
Spiel, was willst du mehr? ... so gesehen vieles. So, wie die Demo sich präsentiert, ist das Spiel selbst eine Frechheit. So viel Download, so viele Kontras, die einem das Spiel verderben könnten. Wer eine DSL-Anbindung vorzuweisen hat, kann sich das Spiel auf jeden Fall gönnen. Wer aber sparsam mit seiner Leitung umgeht, der sollte vielleicht zuerst nachdenken, ob sich das wirklich auszahlt. Denn die Story ist bisher sehr unkomplett und es tun sich große Lücken auf. Hier wurde ganz klar viel Wert auf Grafik gelegt, wenig auf den Inhalt des Spieles.		
		76%

Test: Star Force

Weltraum-Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion

Infos: <http://rpg-elite.de>

Unsere Zukunft liegt im All?

Ein einmaliges Weltraumabenteuer erwartet euch in der Welt von Star Force. Schnelle Action, stimmige Musik und richtig fiese Gegner gehören zum Ambiente des Spiels. Was sonst noch dahinter steckt, verraten wir euch hier.

Alles beginnt mit einem Intro: Eine 'Weltall-Erforschungsorganisation' namens "Star Force" erforscht seit etwa 20 Jahren das All. Sie hat viele Allianzen mit fremden Rassen und Außerirdischen geschlossen. Die "Star Force" hatte, so das Intro, keine Feinde mehr, bis auf einen... Lord Dugar und seine so genannte "Gath"-Rasse. Lord Dugar gibt den feigen Befehl, die Erde aus einem Hinterhalt aus anzugreifen. Der Admiral der Raumstation erwidert diesen Angriff und schickt einen seiner Männer, Kommander Dalton, in die Umlaufbahn der Erde, damit Dalton die Rasse verscheuchen kann. Doch diese Rasse ist stark. Um überhaupt eine Chance gegen die Gath zu haben, nimmt Kommander Dalton in einem speziellen Kampfjäger, dem "XL-1", platz, um die Streitkräfte der Gath noch vor der Invasion der Erde stoppen zu können. Kommander Dalton hat alle Hände voll zu tun, um die feindlich gesonnenen Außerirdischen zur Flucht zu schlagen. Aber als er die Aufgabe erledigt und sein Admiral ihn zur Rückkehr beordert hat, will er die Aliens noch weiter rausschlagen. Er ignoriert die Befehle seines Vorgesetzten und macht sich auf eigene Faust auf die Suche nach dem Anführer, damit deren Rasse kein einziges Mal mehr gefährlich



Level 6 und hier noch einmal die letzte Gelegenheit die Waffen zu erneuern und zu speichern. Und schon geht es weiter gegen die feindlichen Schiffe...

werden kann. Etwas später, während er sich auf einem Handelsstützpunkt der Menschen befindet, trifft er auf einen alten Bekannten: Ben! Dalton und Ben waren früher gute Freunde, bis die Verlobte Bens bei einem Unfall starb. Dalton tut das natürlich Leid, aber Ben, der anscheinend über den Verlust seiner Frau nicht hinweggekommen ist, gibt ihm die Schuld und hält ihn für einen Feind. Dalton will sich mit Ben unterhalten, aber dieser nimmt die Beine in die Hand und nimmt Reißaus vor Dalton als der Handelsstützpunkt angegriffen wird. Dalton wird früher oder später wieder auf Ben treffen... als Feind...



Links das eigene Schiff, rechts die Widersacher. Waffen, Munition und verbleibende Schildenergie wird unten im Bild übersichtlich angezeigt.



Ein schönes neues rotes Lasergeschoss und schon macht die Jagd auf die Gegnerischen Schiffe gleich mehr Spaß. Später kommen immer stärkere Waffen hinzu. ▶

Test: Star Force

Weltraum-Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion

Infos: <http://rpg-elite.de>



Einer der vielen übergroßen und sehr schweren Endgegnern. Im Bild die Lenkraketen welche unser Schiff verfolgen. Noch ist die Schiffsenergie im grünen Bereich...

"Star Force" kann man nicht mehr als Rollenspiel bezeichnen. Vielmehr ist es ein Vertreter der guten alten Arcade-Games wie z.B. "R-Type" oder "Dove". Kommander Dalton sitzt in einem Raumschiff und muss eine Horde von entgegenkommenden Außerirdischen abschießen oder ausweichen. Wurden genügend Gegner abgeschossen, taucht früher oder später in jedem Level ein "Boss"-Gegner auf. Dieser Gegner ist besonders stark und lässt sich nur besiegen, wenn man die richtige Taktik parat hat. Die Boss-Kämpfe sind aber oft schwierig, da leider nirgends zu erkennen ist, wie viel Energie der Boss noch hat. Manchmal kommt es einem vor, man kämpft schon eine halbe Ewigkeit und ist frustriert, wenn nach langen Ausweich-Manövern vor Schüssen oder zusätzlichen Verfolgerraketen doch noch der Boss siegt.



Eine der vielen animierten Zwischensequenzen...



Ein besonderes Bauteil, der Prototyp eines Warpantriebs, würde Dalton schnell zur Flucht vor den Aliens helfen.

Ab und zu kann man einen Handelsstützpunkt anfliegen, deren Verkäufer Schilde, Laser- und Torpedo-Upgrades anzubieten haben. Diese sind vergleichsweise selten im Spiel, dementsprechend wertvoll ist der Kauf von Gegenständen. Man kann während des Levelauswahl-Bildschirms durch ein Selbsterstelltes Menü jederzeit speichern, sein Raumschiff reparieren lassen und Torpedos kaufen, aber nur in Handelsstützpunkten lassen sich Schilde kaufen und Waffen Upgraden. Sie spinnen auch manchmal die Geschichte weiter, wenn man z.B. auf eine bestimmte Person trifft.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist normal bis hoch angesiedelt. Anfangs erscheint einem das Spiel - trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades - sehr schwer, doch nach einiger Übung hat man die Steuerung gut im Griff, was das Ausweichen und das Schießen anbelangt. Die Boss-Kämpfe bleiben aber, wie oben erwähnt, trotzdem schwierig. Mit einer Taktik lassen sich die Kämpfe gerade noch so gewinnen, würde man ohne zu überlegen einfach drauflosschießen hätte man keine Chance. Und leider muss nach einem missglückten Boss-Kampf die komplette Spielstufe von neuem in Angriff genommen werden. Dafür sind diese Kämpfe auch abwechslungsreich, da nicht jeder Boss die gleiche Taktik benutzt. Manchmal werden Raketen abgeschossen, die Dalton folgen, aber zum Glück sehr langsam sind. Dann wieder nutzt ein Boss ein schwarzes Loch in der Nähe, das in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen Dalton anziehen kann und so der Spieler vorübergehend die Kontrolle seines Schiffs verliert.

Aber "Star Force" wird nicht jedem gefallen. Es ist zwar, für Makerverhältnisse, recht gut, doch es ist einfach kein Rollenspiel mehr, sondern ein Arcade-Spiel. Keine Sidequests, keine rundenbasierende

Test: Star Force

Weltraum-Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion

Infos: <http://rpg-elite.de>



Das Titelbild des ersten Teils von Star Force. Teil 2 ist bereits in Arbeit und erste Screenshots können auf www.rpg-elite.de betrachtet werden.

Kämpfe, keine endlosen Handlungsmöglichkeiten. Wer also gern Rollenspiele spielt, wird wohl nichts damit anfangen können. Untypisch für solche Spielarten ist allerdings die Langzeitmotivation. Normalerweise spielt man Genres wie dieses recht kurz, aber das Spiel "Star Force" an sich kann regelrecht süchtig machen. Vorausgesetzt, man spielt die ersten beiden Levels durch und lässt sich nicht vom Schwierigkeitsgrad unterkriegen. Ab dann geht das Spiel erst richtig los. Ungeduldige "5-Minuten-Spieler" werden an "Star Force" allerdings keinen Spaß finden. Gut ist die Tatsache, dass man zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade einstellen kann. Auch die Geschichte kann für ein Genre dieser Art überzeugen.

Die Levels sind abwechslungsreich: Einmal kommen einem Roboter, ein andermal fischartige Wesen in die Quere, und dementsprechend ändern sich auch die Ortschaften, die man anfliegt. Die Laser-Upgrades, die man in den wenigen Handelsstützpunkten findet, unterscheiden sich nach deren Stärke und Aussehen. Vor allem darin sollte investiert werden. Geld bekommt man für das erfolgreiche Abschießen der Gegner und Endbosse.

In Sachen Musik und Präsentation kann das Spiel allerdings nicht ganz überzeugen: Das Intro ist sehr langweilig erstellt worden, und FaceSets (Gesichter) fehlen völlig. Dafür gibt es viele Zwischensequenzen im Spiel zu



Endlich ist das Level durchquert und der Endgegner steht bevor. Doch auch hier ist oftmals Schluss, die Endgegner stecken enorm viel ein und teilen ebenso gut aus...

sehen, die auch recht gut aussehen und dazu passen. Die Geschichte wirkt anfangs etwas wirr, da so manch wichtige Person dem Spieler nicht vorgestellt wird. Doch gerade die undurchsichtige Handlung am Anfang macht die Motivation aus, um das Spiel weiterzuspielen. Die Musik ist zwar fetzig und passt zum Spiel, aber teilweise hört man einfach nur noch Gepiepse, dass man am liebsten schnell die Lautsprecher runterdrehen möchte. Derart schlechte Musik gibt es in "Star Force" allerdings nur ganz selten. Schade auch, dass es leider nur Laserwaffen und Torpedos gibt, die sich lediglich durch Aussehen und Stärke unterscheiden. Besondere Waffen sind nicht vorzufinden, das trübt etwas die Abwechslung im Spiel. Sieht man jetzt einmal von diesen kleinen Mängeln ab so ergibt sich dennoch ein gutes Spiel welches es zu Spielen lohnt.

Mn

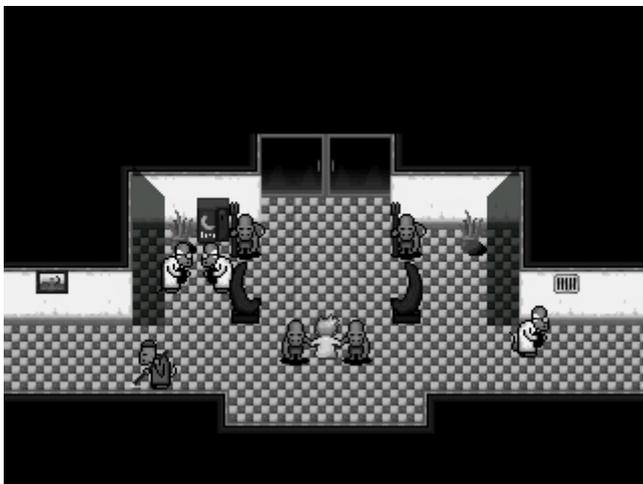
Star Force		
Positiv:	Genre: Action Status: Vollversion 1.0 Grafik: Die kleinen Zwischensequenzen kommen gut rüber; die Grafik macht gesamt einen soliden Eindruck Sound: Die Musik gefällt nicht immer, aber die Schüsse der Gegner und des eigenen Schiffes können sich hören lassen. Atmosphäre: Sehr gut gemacht. Schüsse, Personen, der Weltraum an sich... alles wirkt absolut glaubwürdig. Lediglich manche Dialoge Story: Der Konflikt zwischen den Außerirdischen, aber auch die Privatprobleme von Dalton sorgen für den Motivationsschub, um weiter Gameplay: Gerade das Gameplay lässt die Bewertung steigen. Kein Rollenspiel, sondern ein Sidescroller-Ballerspiel, in dem leider kleine Maker-Schwächen vorkommen können.	Ersteller: Neo23 Termin: Bereits erschienen Schwierigkeitsgrad: Schwer 79% 84% 78% 82% 80% 73%
Negativ:	- Spannende Story - Anfangs sehr schwer - Gutes Spielprinzip auch wenn es kein RPG ist - Hoher Motivationsfaktor - Viele Level - Anfangs sehr schwer - Keine Sonderwaffen - Nur ein Schuss parallel	

Test: Three Monkey's
 Actionspiel für Fortgeschrittene
 Status: Vollversion 1.0
 Infos: keine Homepage bekannt

Sprachlos traut man seinen Augen kaum...

Heute präsentieren wir an dieser Stelle ein schon etwas älteres Spiel aus dem Horror-Genre, Three Monkeys. Obwohl dieses Spiel kein RPG sondern ein Survival-Actionadventure ist und dabei auch noch auf jeglichen Text verzichtet, zählt es doch mit zu dem Besten, was die Maker-Community im Horror-Bereich zu bieten hat.

Wie bereits das in der Makers Mind Ausgabe 12/03 präsentierte Spiel Hell Gates, entstand auch dieses Spiel im Rahmen des Internationalen Makerwettbewerbes, welcher sich das Kürren des besten Spiels ohne Sprache zur Aufgabe gemacht hatte. Da dieser Wettbewerb jedoch vorzeitig wegen mangelnder Beteiligung abgebrochen wurde, erreichte Three Monkeys leider nicht den Umfang, der eigentlich für dieses Spiel von seinem Macher Itaju geplant war, und so wurde die geplante Demo kurzerhand zu einer Vollversion unfunktioniert, was sich bitter auf die Spiellänge und die Story niederschlägt. So kommt diese Vollversion nur auf etwa 45 Minuten Spielzeit, wobei es Gerüchte gibt, dass sie auch unter 10 Minuten spielbar ist. **Das Spiel beginnt** mit den Aufzeichnungen einer Überwachungskamera, die zeigen, wie der Protagonist von einer Horde als Wissenschaftler auftretender Affen verschleppt, eingesperrt und bei unmenschlichen Experimenten gequält wird. Doch gerade bei diesen Experimenten setzt plötzlich der



Diese Szene weist schon auf die grausamen Experimente hin, die dem Spieler bevorstehen werden. Diese Szene spielt sich allerdings aus Sicht einer Überwachungskamera ab.



Gerade erhält man seine erste Waffe, den Schraubenschlüssel, schon wird man von dem ersten Monster attackiert.

Alarm ein, etwas Unvorhergesehenes ist passiert, das Licht geht aus und man hört seltsame Geräusche. In diesem Tumult gelingt unserem Protagonisten die Flucht.

Was ungewöhnlich beginnt, wird auch so fortgesetzt. Man kämpft sich durch Abwasserkanäle und begegnet verwesenden aggressiven Mäusen, Geistern, Zombies und anderen Ungetümen. Dabei gilt es raffiniert angelegte Schallerrätsel zu lösen in denen man z.B. Wasser von einem Becken in ein anderes leiten muss, um trockenen Fußes auf die andere Seite zu gelangen. Versteckte Geheimräume leisten ihr übriges, um auch nach mehrmaligem Spielen neue Dinge zu entdecken.

Herausragend an diesem Spiel ist seine dichte Atmosphäre. An vielen Ecken lassen einen unvorhergesehene Szenen zusammensucken und die stimmige Musik mit samt den hervorragend eingesetzten Soundeffekten versetzen den Spieler in eine düstere Welt in der hinter jedem Durchgang das Schlimmste lauern kann. Das Kampfsystem von Three Monkeys ist zwar nach dem altbewährten "HauDraufSoOftDuKannst-Prinzip" gestrickt, bietet aber dennoch (nicht zuletzt durch die kurze Spielzeit) genügend Abwechslung. Dem Spieler stehen insgesamt 4 verschiedene Waffen zur Verfügung, angefangen vom Schraubenschlüssel, bis hin zum Raketenwerfer, den man jedoch erst einmal finden muss. Es handelt sich um ein Action-Kampfsystem, welches durch schöne Charakterposen ins Auge sticht

Test: Three Monkey's

Actionspiel für Fortgeschrittene
 Status: Vollversion 1.0
 Infos: keine Homepage bekannt



Der Banshee kann nur durch einen kleinen Trick besiegt werden, vor ihm ausweichen oder ihn abschießen ist unmöglich, da er unbesiegbar ist und sich selbst durch Wände hindurch fortbewegen kann.

und nicht unbedingt durch ausgefeilte Technik glänzt. Trotzdem überzeugt auch in dieser Hinsicht das KS mit kleineren Raffinessen wie dem automatischen Zuwenden zum Gegner oder unerwartet aggressiven Blitzattacken des Gegners, welche den Protagonisten durchaus gebannt zurückweichen lassen. Zu jedem Zeitpunkt wird in der linken unteren Ecke der Status des Helden angezeigt, wobei die Schwere der Verletzung an der Blutmenge zu erkennen ist, die an seinen Sachen klebt.

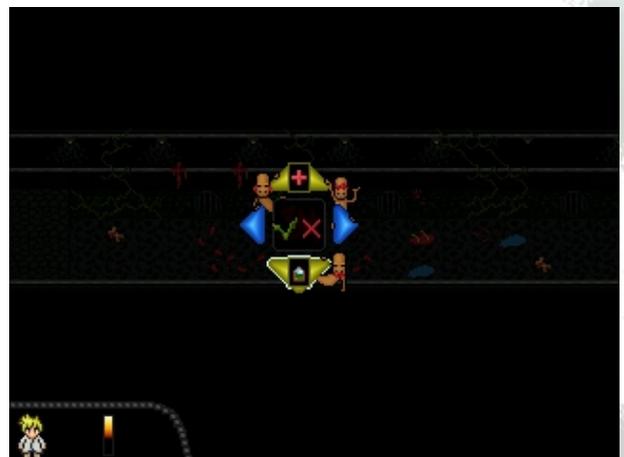


Im Spiel gibt es viele Rätsel zu lösen, so soll man hier durch Betätigen der Schalter Wasser ablassen, und kleine Brücken zwischen den Abgründen freischalten. Doch dies muss auch noch in der richtigen Reihenfolge passieren.

Leider sind die meisten Gegner auch auf der härtesten Schwierigkeitsstufe recht einfach zu besiegen, so dass das einzige, wogegen man wirklich kämpfen muss, die eigene Angst ist. So braucht man im Allgemeinen auf Taktik oder Terrainvorteile keine Rücksicht nehmen und ein stetes Ran-an-den-Gegner-und-Zuhauen führt all zu schnell zum Ziel.

Das Menu des Spiels glänzt trotz Abwesenheit von Text durch Einfachheit und Eleganz. Durch ESC wird das Menu jederzeit aufgerufen und auch wieder beendet. Im Menü dominiert eine einfache Steuerung mit den Richtungstasten. Mit Rechts und Links kann die aktuelle Waffe (oder nichts) ausgewählt werden. Ein Druck auf die Nach-Oben-Taste bewirkt eine sofortige Heilung, sofern noch ausreichend Erste-Hilfe-Kästen im Inventar vorhanden sind, was man an einer Zahl neben dem roten Plus erkennt. Die Nach-Unten-Taste ist für das Beenden des Spiels reserviert, wobei man hier nochmals mit Rechts/Links Bestätigen oder Abbrechen auswählen kann und mit Enter die entsprechende Aktion ausgeführt wird.

Die Grafik beschränkt sich im Großen und Ganzen auf editierte und selbst erstellte Abwasser- und Krankenhaus-Chipsets. Die Charaktere glänzen durch liebevoll gezeichnete Posen und Originalität. Abgerundet wird das Bild durch die atmosphärische Dekoration mit tropfenden Leichen, abgehackten Köpfen, riesigen Blutlachen und blutigen



Das Menü ist recht einfach gehalten. Durch Betätigen des Cursors nach rechts oder links kann zwischen den gefundenen Waffen gewählt werden, durch hoch oder runter drücken kann ein Medipack eingesetzt werden oder das Spiel beendet werden.

Test: Three Monkey's

Actionspiel für Fortgeschrittene
Status: Vollversion 1.0
Infos: keine Homepage bekannt

Schleifspuren. Dadurch ist dieses Spiel trotz der Realitätsfremde des Pixelblutes nicht unbedingt für die jüngsten Spieler zu empfehlen. Als besonderes Bonbon wird man zudem gegen Ende des Spieles mit kurzen schön gezeichneten Vollbildsequenzen belohnt, die dem ohnehin schon stimmigen Spiel den letzten Schliff geben.

Darunter, dass dieses Spiel leider vorzeitig zu einer Vollversion umfunktioniert wurde, leidet die Story am meisten. Was ungewöhnlich beginnt und Fragen aufwirft, wird im Spielverlauf nur noch oberflächlich angekratzt, und durch ein unvermitteltes Ende förmlich abgewürgt. In einem schon länger zurückliegenden Gespräch mit Itaju, dem Schöpfer von Three Monkeys, eröffnete er mir die ursprünglich geplante Geschichte und das damals vorgesehene Ende. Leider vermittelt das heute vorliegende Werk nur einen Bruchteil dessen, was eigentlich geplant war. So wundert es nicht, dass die Story nur noch ansatzweise enthalten ist und leicht übersehen werden kann.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass mit Three Monkeys ein Spiel geschaffen wurde, das nicht nur durch innovativen Ideen und einer dichten Atmosphäre zu brillieren weiß, sondern dass zudem über detaillierte, liebevolle und in sich stimmige Graphiken verfügt und auch in Sachen Spieldesign, Musik und Technik überzeugen kann. Einzige Wehrmutstropfen bleiben die zu leichten Gegner, die verkürzte Story und die viel zu kurze Spielzeit.



Das Titelbild ist schon für sich genommen einen Blick wert und spiegelt durchaus die dichte Atmosphäre des Spiels wieder. Hier wird nichts versprochen, was später nicht eingehalten wird.

Persönliche Einschätzung - Ineluki:

Die Grafik ist liebevoll, detailliert und durchweg stimmig. In Punkto Atmosphäre hat Three Monkeys seine große Stärke. Alles ist sehr gut aufeinander abgestimmt. Die Schocker sitzen und die unvermittelten Soundeffekte lassen Panik aufkommen. Ohne Zweifel war die geplante Story genial. Jedoch kommt sie durch die kurze Spielzeit der „Pseudo“-Vollversion gar nicht zur Geltung und wird höchstens angerissen. Auch in Sachen Gamedesign weiß das Spiel zu überzeugen. Einfach und Elegant, aber dennoch zweckmäßig. Dieses Spiel macht wirklich Spaß zu spielen. Zudem ist das Einbeziehen von Wasserflächen und Höhenstufen in die Rätsel einen extra Mapping-Punkt wert. Leider sind die Gegner auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe keine Herausforderung und können zudem meist umgangen werden. Dadurch wird das KS trotz guter Ansätze etwas eintönig. Trotz der obigen Mängel gehört dieses Spiel zu meinen ausgesprochenen Lieblingen, so dass man Alles in Allem über viele Dinge hinwegsehen kann.

Three Monkey's		
Positiv:	Genre: Action	Ersteller: Itaju
- schaurige Atmosphäre	Status: Vollversion 1.0	Schwierigkeitsgrad: Normal
- stimmige Grafik	Termin: Bereits erschienen	81%
- Gute Rätsel	Grafik:	Die Grafik ist liebevoll, detailliert und durchweg stimmig
	Sound:	Die Musik und die Soundeffekte sind von hoher Qualität und stets passend. Allerdings könnte bei längerem Spielen die Abwechslung fehlen.
Negativ:	Atmosphäre:	Hier hat Three Monkeys seine große Stärke. Alles ist sehr gut aufeinander abgestimmt. Die Schocker sitzen und die unvermittelten Soundeffekte lassen Panik aufkommen.
- Story kommt zu kurz	Story:	Die geplante Story war eigentlich genial. Jedoch kommt sie durch die kurze Spielzeit der "Pseudo"-Vollversion gar nicht zur Geltung und wird höchstens angerissen.
- Kämpfe sind zu leicht	Gameplay:	Auch hier weiß das Spiel zu überzeugen. Einfach und Elegant, aber dennoch zweckmäßig. Dieses Spiel macht wirklich Spaß zu spielen. Zudem ist das Einbeziehen von Wasserflächen und Höhenstufen in die Rätsel einen extra Mapping-Punkt wert.
		82%
		82%
		88%
		68%
		85%

Ine

Special: Was wurde aus Echelon? Wie Detailverliebtheit und Perfektionismus zum Untergang eines großen Projektes führte...

Was wurde eigentlich aus Echelon?

Einige ältere Semester in den Foren des RPG-Makers werden sich sicherlich noch gerücheweise an das, fast schon legendär zu nennende, Teamprojekt 'Echelon' erinnern, das jedoch bedauerlicherweise schon schnell wieder sein Ende fand. Dabei war es nicht technisches Unvermögen oder harte Kritiken, die letzten Endes zum Scheitern geführt hatten, sondern banale Probleme, vor denen nicht einmal die Großen dieser Szene gänzlich gefeit sind: Demotivation, kleinere Streitereien in der Gruppe und letzten Endes ein Konzept, das den Träumen des Teamleiters nie ganz gerecht werden konnte.

Im November des Jahres 2001 startete Benjamin Fischer, besser bekannt unter dem Pseudonym 'Thornado' ein Maker-Projekt das den Namen "Dark Story" trug. Was anfänglich wie ein klassisches Makerprojekt in einer mittelalterlichen Fantasywelt begann, übte jedoch schon nach kurzer Zeit auf den Autoren keinen Reiz mehr aus, und er entschloss sich, das Projekt mehr in das Science-Fiction-Genres zu verlegen, wobei zum Beispiels Vorbilderspiele wie Deus Ex für Atmosphäre und den Umfang der Geschichte Pate gestanden haben. Aufgrund künstlerischer Probleme in Sachen Charsets zeichnen und einiger Schwierigkeiten in der Handlung, schloss sich Thornado mit 'xznabite' zusammen, dem kurze Zeit später '[KoA]-Angel' folgte, seines Zeichens Macher von 'Yoshi's Maze Mania' [MM berichtete, 11/03] der für das Mapping und die Chipsets verantwortlich wurde. Der vierte Mann an Bord war "Durandal", der sich fortan um die Handlung kümmern sollte, während "Phobos" noch



Ein Beispiel der vielen interaktiven Möglichkeiten des Spieles so konnte man zum Beispiel nicht nur ein Handy nutzen....



...zwischen vier verschiedenen Möglichkeiten, eine Tür zu öffnen, entscheiden...

als Verstärkung in Sachen Menügrafik hinzugeholt wurde. Die letzten Beiden, die dem Team eingegliedert wurden, waren Ebbe, der [KoA]-Angel zur Hand gehen sollte, und 'Philies', in dessen technische Fähigkeiten der Teamleiter Thornado sehr viel Vertrauen hatte und der bis zum Schluss des Projektes zahlreiche aufwendige Features des Spieles bereits konzeptioniert und teilweise umgesetzt hatte.

Diese waren wohl genauso zahlreich wie die Gründe, die schlussendlich zum Niedergang geführt hatten, denn das Team um Echelon, wie das Spielprojekt mittlerweile hieß, hatte sich viele sehr hohe Ziele gesteckt:



...sondern sich selbst auch Implantate einsetzen

Special: Was wurde aus Echelon? Wie Detailverliebtheit und Perfektionismus zum Untergang eines großen Projektes führte...

So wurde beispielsweise ein rundenbasiertes ATB KS geplant, das im Grunde auch fertig wurde, jedoch nachträglich von Thornado von vier möglichen Kämpfern auf 3 heruntergeschraubt wurde, um Kämpfe spannender und taktischer zu gestalten. Auch sollte es animierte Gegner geben, ähnlich wie in dem Spiel 'Velsarbor'.

Eine weitere Idee, die auch fertiggestellt wurde, waren die animierten und transparenten Textboxen, deren Aussehen beispielsweise im Menü frei zusammengestellt werden konnte. Das Menü selber, in dem auch obengenannter Punkt ein Heim fand, war ein kompletter Ersatz für das Standardmenü.

Das Spiel selber sollte mit einer großen Anzahl interaktiver Handlungen mit jeder Person und jedem Gegenstand glänzen, so konnte man z.B. mit einer Person reden, sie ansehen oder mit ihr handeln. Auch die Gegenstände im Spiel sollten dem Spieler mehr Freiraum in seinen Handlungen zugestehen und so konnte beispielsweise aussuchen, ob man eine Tür geschickt knacken wollte, oder sie einfach radikal auftritt.



Eines der ersten Bilder eines möglichen Kampfsystems. Selbst hier ist schon klar die hohe Qualität des Projektes zu erkennen.

Weiterhin gab es ein Bedürfnissystem a la 'Destiny Calls Complete' (Anm: englisches Fungame, erstellt von 'LinoG'), d.h. der Spieler musste Bedürfnisse wie Müdigkeit oder Hunger seiner Party beachten.

Ein weiteres wichtiges Feature sollten die Strassenkämpfe sein, die mittels eines Action-KS geführt werden sollten und für den Spieler auch die Haupteinnahme darstellen sollte. Dieses Kampfsystem war auch teilweise schon umgesetzt. Für das KS selber sollte es eine neue Art von Magiesystem geben, doch wurden die Konzepte verworfen, als das Projekt zu scheitern drohte.

Vielleicht waren es gerade diese große Anzahl sehr origineller und faszinierender Features, sowie das hohe Maß an Professionalität, das jedes Teammitglied stets an den Tag legen musste, da laut Teamchef Thornado jeder konstant Leistung zu bringen hatte. Die einzelnen Teilbereiche dieses ehrgeizigen Projektes waren stark miteinander verzahnt, das heißt, wenn beispielsweise



Dieses Hauptmenü sollte das Standard-Menü des Makers vollkommen ersetzen und enthielt sichtlich viele Einzelheiten und Details.

Special: Was wurde aus Echelon? Wie Detailverliebtheit und Perfektionismus zum Untergang eines großen Projektes führte...

Wichtige Elemente der Story-schreiber auf sich warten ließen, konnte in anderen Teilbereichen nicht weitergearbeitet werde, was letzten Endes zu Frust und Verzögerung führte.

Einen Großteil der Schuld jedoch nahm Teamchef Thornado auf seine Kappe, denn wie er zugab, hatte er sich zu sehr von seinen eigenen Wünschen und Vorstellungen des Spiels leiten lassen. Das beste Beispiel hierfür sei, seiner Aussage nach, das Bedürfnis-System, das den Spielspass eher gebremst hätte, aber auf dessen Einbau anfänglich noch beharrt wurde.

Weiterhin bezeichnete sich der Teamchef als "detailverliebt" und als "Perfektionist", der den Wunsch hatte, das alle Char- und Chipsets zusammenpassten und miteinander harmonisierten. So kam es auch dazu, dass das Kampfsystem insgesamt dreimal umgeschrieben werden musste, was auch eine Änderung vieler, bereits fertiggestellter, Features nach sich zog.

Diese Gründe und die daraus auch später resultierende Frustration einzelner Mitarbeiter haben letztendlich dazu geführt, das dieses Projekt, das so großartig begonnen hatte, eingestampft werden musste. Ein Umstand, den Teamchef Thornado heute sehr bedauert, da er in dem Spiel ein sehr großes Potential sah und auch das Arbeitsklima in der Anfangsphase sehr gut war.

Damit sich in anderen Gruppenprojekten solche Fehler nicht wiederholen, hat uns Benjamin 'Thornado' Fischer, der uns auch obengenannte Informationen freundlich zukommen ließ, einige Tipps für Gruppenprojekte für unsere Leserschaft zusammengestellt:

Thornado zum Thema Gruppenprojekte:

Thornado: "Lieber ein kleines Team, wo jeder Mitarbeiter größere, zusammenhängende Teilbereiche unter sich hat, als jeweils ein Mitarbeiter pro Teilbereich. Wichtig auch: Man sollte nicht jeden in das Team aufnehmen, auf jeden Fall würde ich nicht in einem Forum anfragen, denn es ist wichtig, dass man weiß, was ein Mitarbeiter leisten kann, und das Wichtigste: Man muss sich prima mit ihm verstehen um mögliche Streitereien nachher zu vermeiden.

Gleiche Interessen und Umsetzungsideen wären hier auch von Vorteil, auf jeden Fall wird man in einem Team seine eigenen Vorstellungen nie komplett durchsetzen können, man muss Kompromisse eingehen und die Vorstellungen der anderen Arbeiter berücksichtigen. Wenig Mitarbeiter sind oft besser, Zusammensetzen und über die Ideen des Anderen sprechen ist ein Muss, so findet man mehr gute Ideen und letztendlich fällt auch der Gruppe mehr ein.

Wenn ein Mitarbeiter keine Lust mehr hat, sollte er aus dem Projekt aussteigen, ansonsten stoppt er nur die Entwicklung. Ob sich Teammitglieder gut kennen, entscheidet, ob das Team länger zusammenarbeitet, oder schon nach zwei Wochen wieder aufhört!"

Als Abschluss dieses Artikels vielleicht noch eine erfreuliche Nachricht für alle Fans des Spieles Echelon: Thornado plant, das Spiel und das Projekt wieder aufleben zu lassen. Diesmal zwar mit einem weitaus schlankeren Team, aber man darf mit Sicherheit gespannt sein.

DvC



Dieses Menü dient zur Übersicht über die einzelnen Party-Mitglieder. Dies ist ganz typisch aufgebaut mit Hp, MP, Level und Status.



Im Optionsmenü ließen sich die Spielwerte verändern. Die Textbox beispielsweise konnte man nach belieben einfärben und das Design abändern.

Die Auswertung - MM Spiel des Jahres

Die Ergebnisse der Wahlen zum Spiel des Jahres
der Makers Mind

Die Auswertung - MM - Spiel des Jahres...

Mit einem großangelegtem Wettbewerb hat die Makers Mind in den Monaten November und Dezember die Benutzer der deutschsprachigen Maker-Foren und die Leser der Screenfun zur virtuellen Wahlurne gebeten, um ihren Spiel-Favoriten des letzten Jahres zu wählen.

Dabei standen folgende Kategorien Pate: „Bestes Adventurespiel“, „Bestes Fun-Game“, „Bestes Actionspiel“ und „Bestes sonstiges Spiel“.

Darüber hinaus hat sich die Belegschaft der MakersMind auch noch an einen runden Tisch gesetzt um eine besondere Spezial-Ehrung zu verleihen, denn es ging darum, einer Person, die sich im letzten Jahr besonders für die Geschicke der deutschsprachigen Maker-Szene eingesetzt hat, ihre verdiente Ehrung zukommen zu lassen und fast einhellig wurde dabei „Freezy“ genannt, der Mann, der als Erschaffer des sogenannten RPG-Genesis04 gilt, einer Alternative zum RPG-Maker2k.

An dieser Stelle möchten wir uns noch einmal bei allen Teilnehmern bedanken, die ihre Meinung eingesandt haben und natürlich von Herzen Denen gratulieren, deren Wirken und Schaffen unsere Leserschaft ein Jahr lang in Atem gehalten hat.

1. Platz - Bestes Actionspiel - Der Feind von Sunny

Frage an den Macher „Sunny“: „Was bedeutet diese Auszeichnung für dich?“

„Also es ist natürlich eine besondere Freude für mich gewesen als ich feststellte, dass mein Spiel diesen besonderen Platz belegte. Ebenso tut es mir leid dass ich damit wohl einige Leute enttäusche da "Der Feind" ja nun vorerst gecancel ist. Zumindest auf dem Maker wird es wohl keine Fortsetzung geben. Dennoch freue ich mich natürlich darüber besonders weil es Auszeichnungstechnisch für meine Spiele bisher nie so gut lief, darum möchte ich mich hiermit bei allen Wählern bedanken dass ihr überhaupt mitgestimmt habt und natürlich dass ihr meine Arbeit an "Der Feind" so zu würdigen wisst. Vielen Dank.“



1. Platz - Bestes Adventurespiel - Unterwegs in Düsterburg von Grandy

Frage an den Macher „Grandy“: „Was bedeutet diese Auszeichnung für dich?“

„So eine Auszeichnung bedeutet für mich, dass es Leute gibt, die ein paar Stunden lang Vergnügen daran gefunden haben, in die Welt einzutauchen, die ich mir ausgereimt habe. Mein persönlicher Ansatz bei „Unterwegs in Düsterburg“ war es, eine Geschichte zu erzählen. Das bedeutet natürlich, dass es einen Zuhörer gibt (ich gehöre eindeutig nicht zu den Leuten, die Spiele nur zum eigenen Vergnügen machen). Deswegen habe ich immer versucht, mich in den Spieler hineinzusetzen, mit seinen Erwartungshaltungen zu spielen, ihn zu belohnen, wenn er etwas richtig macht, ihn aber auch ein bisschen runterzumachen, wenn er sich anscheinend nicht so um die Belange der anderen Figuren im Spiel kümmert.“

Kurz: Ich habe versucht, den Spieler emotional in das Geschehen einzubinden. Ob das letzten Endes funktioniert hat, oder nicht, muss jeder für sich selbst entscheiden; aber der Award gibt mir das gute Gefühl, dass es zumindest teilweise funktioniert hat.“ Das spiegelt in etwa meine Grundeinstellung zu meiner kreativen Tätigkeit wider, egal um welches Genre es geht. Die Awards sind am Ende nur eine weitere Bestätigung. Der größte

Moment für mich war eigentlich, als das Spiel endlich fertig war und ich im Forum den Release und das erste Feedback verfolgt habe. Das war tatsächlich einer der schönsten Tage meines Lebens. Ich habe ca. 40 Stunden nicht geschlafen und mir gegen Ende noch zwei Flaschen Sekt hinter die Binde gekippt. Meine Freundin war auch total glücklich, dass ich endlich wieder Zeit für sie habe - kurz: a perfect day!“



Die Auswertung - MM Spiel des Jahres

Die Ergebnisse der Wahlen zum Spiel des Jahres der Makers Mind

1. Platz - Bestes Fungame - Alex von Kelven

Frage an den Macher „Kelven“: „Was bedeutet dieser Award für dich?“

„Erstmal möchte ich mich für den Award bedanken. Welcher Spiele-Entwickler träumt nicht davon, dass seine Spiele gerne gespielt werden und so bin ich besonders glücklich, daß Alex von der Community so positiv angenommen wurde. Als ich das erste Mal ein Fungame auf dem Maker gespielt habe (es war die DtP Reihe) kam mir sofort die Idee ein eigenes zu makern. Dabei wollte ich mich aber von den üblichen Fäkalhumorspielen abheben und mich eher auf die Parodie von gängigen Fantasy- und Makerklischees konzentrieren. Der Award zeigt mir nun, dass ich mich auf dem richtigen Weg befinde und wer weiß, vielleicht kommt ja irgendwann mal ein Alex 2. ;)“



1. Platz - Bestes anderes Spiel - Yoshi's Maze Mania

Frage an den Macher „[KoA]-Angel“: „Was bedeutet dieser Award für dich?“

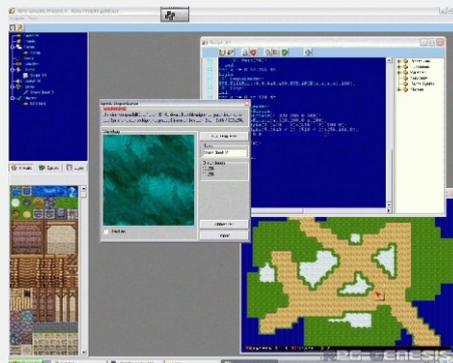
„Also das ist die grösste Ehre für mich, seit mein Urgossopa in Afrika Blutsbrüderschaft mit einem Orang-Utan schloss. Awards sind schon was schönes, aber viel wichtiger waren mir schon immer die Kommentare der Leute in den Threads, da mir das mehr Anhaltspunkte gibt, wie ein Spiel wirkt. Ein Award kann alles mögliche heißen, angefangen von - superhypergeniales Spiel - bis hin zu -wurde gewählt mangels Konkurrenz. Wie auch immer, ich freue mich natürlich über den Preis (hab ja noch nie mit einem Game bisher was gewonnen XD) und sehe ihn als Zeichen an, dass ich auf dem richtigen Weg bin, dem verwöhnten User von heute den Spielspaß längst vergessener Klassiker näher zu bringen.“



Mann des Jahres - Freezy

Des Weiteren haben wir hier unseren Mann des Jahres, dem wir für sein unermüdliches Schaffen und Wirken in Sachen RGP-Genesis04 und in seiner Eigenschaft als einer der hilfsbereiten Fahrer des Forentreffens Dezember 2003, unseren besonderen Dank aussprechen wollen: „Freezy“. Und das antwortet unser Mann des Jahres auf die Frage, was der Award für ihn darstellt:

„Was soll man da groß sagen... Unglaublich! Ich möchte mich natürlich bei allen bedanken die das möglich gemacht haben und vor allem bei denjenigen die von Anfang an hinter mir gestanden sind. Ohne sie hätte ich in der Community wohl nie Fuß gefasst und könnte heute wahrscheinlich nicht an so viele schöne Ereignisse zurückdenken.“



Interview: GSandSDS

Administrator von rpg-maker.com

Infos: <http://rpg-maker.com> / <http://rpg-reich.de>

Ein Blick in den Horst des Drachens

Ein strahlender Sonnenaufgang küsste nicht nur Japans Hauptstadt Tokio wach, sondern auch unseren Reporter Daen, der sich diesen Morgen bei frostigen 2 Grad mit einem der Foren-Administratoren des Ringes – namentlich GSandSDS – ein Stelldichein auf dem Dach der Firmenzentrale von Square-Enix lieferte. Bei köstlichem Tee und japanischem Reisgebäck entstand dann folgendes Interview, das nach einem reichhaltigen Mittagessen in einem Massage-Tempel fortgesetzt wurde:

Daen: Eine Frage, die wahrscheinlich ganzen Heerscharen von Neulingen unter den Nägeln brennt: Woher kommt dein Name und was bedeutet er?

GSandSDS: ‚GSandSDS‘ ist die Verbindung von zwei Initialien G.S. und S.D.S. - Dazwischen liegt einfach das englische "und", sprich "and". Das S.D.S. entspricht dabei meinen Namensinitialien. Was das G.S. bedeutet kann ich nicht sagen, aber es gehört jemand anderem in meiner Familie. Der Grund für den Doppelnamen im Nicknamen ist folgender: Der stammt noch aus meiner allerersten Mailadresse, die damals gemeinsam verwendet werden sollte, aber dann doch nur von mir verwendet wurde.

Daen: Würdest du unseren Lesern erzählen, wie du zum Ring gekommen bist?

GSandSDS: Naja, wir sind weniger zum Ring gekommen, der Ring ist wohl eher zu uns gekommen. Ich bin ein Mitbegründer des Rings, den momentan Ralph („Sphero“) offiziell leitet, da er die ganzen Finanzen regelt. Ich bin aber weiterhin einer der Administratoren.

Daen: Woher kam die Idee, solch eine Internet-Kommunikationsplattform zu erstellen?

GSandSDS: Die Idee eines Zusammenschlusses von RPG-Seiten zu einem Ring schwirrte uns eigentlich schon lange Zeit in unseren Köpfen. Jeder von uns hatte da ein wenig andere Vorstellungen gehabt. Letztendlich waren es dann aber diverse Probleme mit unserem damaligen Host, der uns bewegt hat den Ring letztendlich wirklich zu gründen. Zu den Gründerseiten gehören unter Anderem.: „SquareNet“, „Im Reich der Rollenspiele“ und „rpg-maker.com“. Wir waren bis dahin einfache Seiten,

die aber alle den gleichen Host hatten. Und obwohl es offiziell keinen Zusammenhang der Seiten gab, hatten wir intern eh schon eng zusammengearbeitet und uns gegenseitig unterstützt.

Daen: Wer waren die Männer der ersten Stunde?

GSandSDS: Ralph (bekannt als ‚Sphero‘, damals noch bekannt als ‚Sesostri‘), Ich, ‚Chocwise‘ und eher im Hintergrund arbeitend auch ‚Sebi‘ (z.B. Serververwaltung). Natürlich haben noch viel mehr Personen hier und da mitgeholfen, aber alle hier aufzuzählen würde den Rahmen sprengen.

Daen: Wenn du die Macht hättest, eine Sache/Umstand in den Foren des Ringes von heute auf Morgen, grundlegend zu ändern, was würdest du tun?

GSandSDS: Wenn ich die Macht hätte? Würde ich die Traffic-Kosten aus der Realität tilgen *lacht*

Daen: Als Einer unserer Administratoren wirst du ja Tag für Tag, Zeuge von den großen Projekten diverser Maker. Hätte es dich nicht auch mal in den Fingern gejuckt, ein Projekt zu beginnen?

GSandSDS: Sicher, aber leider habe ich dafür einfach keine Zeit, zumal ich bei rpg-maker.com ja so ziemlich Mädchen für alles bin. Momentan sieht es aber so aus, dass es eine gute Chance gibt, dass ich an ‚Tara's Adventure‘ weiterarbeite.



Rpg-maker.com, eine der zwei Seiten mit GSandSDS als Webmaster. 

Interview: GSandSDS

Administrator von rpg-maker.com

Infos: <http://rpg-maker.com> / <http://rpg-reich.de>

Daen: In welcher Funktion?

GSandSDS: Naja, ich habe noch einen Mapper engagieren können. Auf die Maps warte ich bislang, was nicht verwunderlich ist, denn das werden sehr viele sein. Ich bin danach für den gesamten Rest verantwortlich, bis auf vielleicht ein paar Zeichnungen die hoffentlich noch Lachsen macht. Die Story steht jedenfalls schon komplett, sie muss nur noch ins Spiel.

Daen: Was war das schlimmste persönliche Erlebnis mit dem RPG-Ring und was war das schönste persönliche Erlebnis mit dem RPG-Ring?

GSandSDS: Naja, das schönste und schlimmste Erlebnis... eigentlich gab es Beides noch kurz "vor" dem Ring... Also, wenn es im Ring selber sein muss, war das schönste Erlebnis - wenn ich mal die Tatsache, dass ich Zeuge einiger herausragender Spiele sein durfte außer acht lasse - sicherlich das Maker-Treffen in Leipzig. Ansonsten waren es zwei Ereignisse noch vor der Existenz des eigentlichen Rings... was aber letztendlich in der gleichen Community stattfand. Die Auftritte bei NBC Giga Games. Zumindest der Bericht über Vampires Dawn war Eines davon. Besonders die Art und Weise wie es zustande gekommen ist.

Der Sender veranstaltet immer mal wieder ein Fragespielchen mit Fragen aus der Community. Und unsere Community hat immer wieder ‚Vampires Dawn‘ - Fragen gestellt, die auch ins Spiel eingebaut wurden. Die Spieler hatten natürlich in der Sendung alle dumm aus der Wäsche geschaut. Keiner wusste Antworten. Nach etlichen Sendungen haben sie es endlich geschnallt und gleich einen zweiteiligen Bericht zu ‚Vampires Dawn‘ gebracht.

Ähnlich erfreut war ich - hier bereits zu Ring-Zeiten - über den auf zwei Ausgaben verteilten Bericht über den RPG-Maker in der Screenfun, zu dessen Erstellung uns die Screenfun auch kontaktiert hat.



Die zweite Seite unseres Administrators GSandSDS. Dies ist allerdings die erste Seite welche er hatte, rpg-maker.com entstand erst später. Vorher gab es hier einen eigenen rpg-maker Sektion die sich später zu rpg-maker.com gewandelt hat. Genauere Infos und die Entstehungsgeschichte von rpg-maker.com kann man in der Ausgabe 10/03 nachlesen.

Daen: Und was war das schlimmste Erlebnis mit dem Ring?

GSandSDS: Das schlimmste Erlebnis war eigentlich die ‚Heil-SquareNet‘ - Geschichte, die zu großen Teilen in unserem Forum stattfand.

Daen: Als dem Ring eine faschistisch anmutende Zensur vorgeworfen wurde?

GSandSDS: Naja, es wurde Ralph, der eine Zeit lang bei unserem alten Host auch Administrator war, wegen seiner Arbeitsweise im Prinzip mit einem Faschisten gleichgesetzt.

Einige sind dabei regelrecht ausgeflippt, andere haben sich zu Attacken in anderen Foren abgesprochen, wie sich später herausstellte. Es kam zu einer Flut von Bannen im Forum.

Interessant ist: Etwas später meckerten viele der gleichen Leute die nicht gebannt wurden, dass die Foren viel zu locker gehandhabt werden.. Da zeigt sich halt, dass viele einfach nur "mitgemacht" hatten.

Daen: Was machst du, wenn du nicht gerade für Recht und Ordnung in den Foren sorgst?

GSandSDS: Naja, ich nehme mal an du meinst nur den Teil

meiner Freizeit. Die ist mit den Spieletests von neu eingesendeten Spielen, und mit den Arbeiten an meiner zweiten Seite "Im Reich der Rollenspiele" ziemlich gut gefüllt. Die Arbeiten an beiden Seiten sind ziemlich aufwendig und ich habe eigentlich nie feste Helfer. Meist gar keine. Es kommen zwar immer mal wieder Leute die helfen wollen, aber die machen das einmal und sind dann meist wieder weg.

Daen: Und wie sieht es mit den Hobbys außerhalb der Computer-Welt aus?

GSandSDS: Das hängt davon ab, ab wann man von einem Hobby spricht. Richtig Hobby sind eigentlich nur die beiden Seiten und das vorrausgesetzte Interesse an Rollenspielen jeglicher - in der Regel östlicher - Art.

Daen: Eine vorsichtige Prognose: Was wird uns die nächsten 10 Jahre an Änderungen im Ring noch erwarten?

GSandSDS Oje, das ist für das Internet ein extrem langer Zeitraum... Vielleicht, dass ich mal die News eintragen muss, dass die ‚Final Fantasy‘- Serie nach der 25. Folge endlich aufhört, oder ich den RPG Genesis 2014 vorstellen darf. *Lacht*

Daen: Was würdest du den Usern im Ring an dieser Stelle sagen wollen?

GSandSDS: Hmm... Auf ein weiteres so gutes Miteinander. Mir ist nämlich aufgefallen, dass seit der Unabhängigkeit des RPG-Ring, die Leute im Großen und Ganzen eigentlich alle vergleichsweise

Die Story zu Tara's Adventure ist komplett...

Interview: GSandSDS

Administrator von rpg-maker.com

Infos: <http://rpg-maker.com> / <http://rpg-reich.de>

Ordentlich miteinander umgehen. Ich hoffe, dass das auch in Zukunft so bleibt. Jedenfall ist mir die Com ziemlich ans Herz gewachsen...

Daen: Was wäre dein Traumberuf, wenn dich das Schicksal nicht zu unserem Admin gemacht hätte?

GSandSDS: Da ich Physik studiere muss ich wohl zwangsweise sagen "Physiker". Ansonsten wohl etwas in der Richtung Internetmedien. Ein breit gefächertes Feld. Leider wollen das momentan zu viele Leute werden. Seiten erstellen, verwalten, designen... oder auch wie hier mit einer Community umgehen. Vielleicht auch Spieletester bei irgendeinem Magazin *lacht*

Daen: Was gefällt dir an deiner Tätigkeit als Admin hier am Besten, was denkst du, hast du hier gelernt, das du später im Leben brauchen könntest?

GSandSDS: Oje, das mit dem Lernen ist schwer zu sagen... man lernt glaube ich, aus vielen Ecken etwas. Da ich als Administrator ja Mädchen für alles bin, habe ich auch viele Aufgaben: Mal ist es technischer Natur, wenn der Server wieder mal nicht so will, dann ist es mal wieder zwischenmenschlicher Natur, wenn man zum Beispiel einen Streit schlichten muss. Manchmal wollen Leute zu bestimmten Themen auch nur Hilfe.

Bei uns ist Admin sein ja auch eine eher öffentliche Arbeit... im Gegensatz zu vielen anderen Fällen wo

ein Admin eher reiner Techniker ist. Ich bin ja auch nicht nur Admin sondern auch mein eigener Redakteur

Daen: Da wir nun schon fast am Ende unseres Interviews angelangt sind, kommen wir zum allseits beliebten Assoziationspiel. Ich werfe einen Begriff in den Raum und du antwortest schnell und möglichst spontan, okay?

Daen: - Die Computer-Welt in 15 Jahren?

GSandSDS: Noch stärker vernetzt... die Grenzen zwischen den Ländern fallen immer mehr.

Daen: - Lieblingsessen?

GSandSDS: Unsere Weihnachtsrouladen. Wohl auch deshalb weil es sie nur einmal im Jahr, zu Weihnachten gibt.

Daen: - Vorbild aus Funk und Fernsehen?

GSandSDS :Ich will ehrlich sein. Habe ich nicht, jeder hat da seine Stärken und Schwächen

Daen: Die lieben Adminkollegen?

GSandSDS: Hehe... inzwischen mehr als "nur" Kollegen für mich. Besonders ‚akira62‘ mit dem ich eng befreundet bin, der inzwischen auch Administrator im Ring ist.

Daen: - Schlusswort?

GSandSDS: Fröhliche Weihnachten! *Grinst*



Ein Blick auf das Reich, das ‚GSandSDS‘ sich zusammen mit seinen Administratorenkollegen ‚Sphero‘, ‚Chocwise‘ und ‚Sebi‘ geschaffen hat. Diese Seite dient heute als grosses Portal zu vielen verschiedenen Foren und als kompetenter Ansprechpartner in vielen Rollenspielen - made in Fernost

DvC

Die Technikecke

Wir zeigen kleine Kniffe und Tricks, die den Maker leistungsfähiger machen

Die Technikecke

Wer schon immer einmal die Grenzen des Makers sprengen wollte, der ist heute und hier herzlich dazu eingeladen. Wie es geht, zeigen wir hier. Doch Vorsicht, manche Grenzen sind nicht zum Überschreiten da...

Der englische RM2k, die deutsch übersetzte Version, der Messagebox Patch, diverse Patches die die Battle Animation Frames erhöhen, andere die die Variablenmenge hochsetzen, ...

Sie alle haben eines gemeinsam; sie sind inkompatibel untereinander und sie wurde mit Hilfe des Resource Hackers erstellt. Da hat man nun endlich eine deutsche Übersetzung, muss dafür jedoch auf die 10.000 Variablen verzichten. Kann man dagegen denn nichts tun? Doch, und zwar, indem man es selbst erledigt, mit dem Resource Hacker!

Die Maps so groß gestalten wie es beliebt? Ganz einfach!

Doch was ist der Resource Hacker? Der Resource Hacker ist ein Tool zum modifizieren von Windows Executables, kurz "EXE". Mit ihm kann man Ressourcen wie beispiels-

weise Icons, Bitmaps, AVIs, WAVEs oder auch Message Tables, String Tables und Delphi Forms betrachten und verändert kompilieren.

Man kann damit also nicht nur den gesamten Maker in andere Sprachen übersetzen, sondern auch bestimmte Ressourcenwerte erhöhen oder verringern.

In diesem Tutorial werde ich euch zeigen, wie man, mit seiner Hilfe, ganz leicht an z.B. mehr Switches/ Variablen, längere Battle Animation und sogar größere Maps kommt.

Switches- und Variablenanzahl ändern...

Angefangen wird mit dem wohl meistbegehrten, der Switches/ Variablenmenge.

Das "Data Maximum" gilt für folgende Ressourcen:

- Switches
- Variablen
- Heroes
- Skills
- Items
- Monsters
- Monster Parties
- Attributes
- Conditions
- Battle Animation
- Terrains
- Chipsets
- Common Events

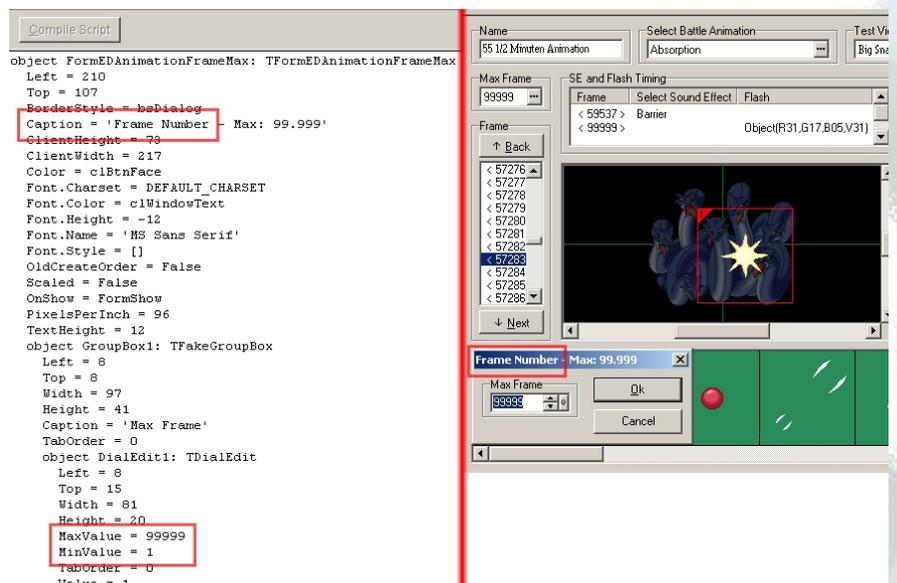
Hinweis: Je mehr Ressourcen ihr verwendet, desto größer wird die Database und desto mehr Arbeitsspeicher verbraucht der Maker. Ihr solltet es also nicht übertreiben!

Öffnet dazu zuerst den Resource Hacker und ladet die "rpg2000.exe" ein. Nun müssen wir den zu den Switches/ Variablen gehörigen Ressourceneintrag finden. Doch wie macht man das?

Zuerst gehen wir im RPG Maker zu der Stelle, an der man die Anzahl der Switches erhöhen und verringern kann. Das Fenster trägt den Namen "Data Maximum". Also liegt es doch nahe, im Resource Hacker nach genau diesem Namen zu suchen. Gesagt, getan. Geht in den Resource Hacker und öffnet das Suchfenster mit der Tastenkombination "Strg + F". Gebt hier den gesuchten Begriff ein, in diesem Fall "data maximum".

Schon der erste Fund ist der gesuchte Eintrag.

Nun haben wir das Fenster gefunden, in dem man



Die maximale Anzahl an Frames beträgt nun 99.999 im Gegensatz zu den vorherigen, gerade lächerlich wirkenden, 99. Man beachte, dass eine Animation mit allen 99.999 Frames fast eine Stunde dauert!

Die Technikecke

Wir zeigen kleine Kniffe und Tricks, die den Maker leistungsfähiger machen

den Wert für mehr Switches einstellen kann, doch wo genau im Code tut man dies? Dazu müssen wir ihn nach den uns bekannten Standardwerten untersuchen, also 5000 (als Maximum) und 1 (als Minimum) und zwar manuell! Es gibt viele Einträge mit den Werten 5000 oder gar 1, es würde an Glück grenzen, die richtigen mit dem Suchfenster zu finden.

Mehr Variablen
fordert das Volk?
So geht's!

Wenn man genau auf das Data Maximum Fenster im Maker sieht, bemerkt man, dass direkt über dem Eingabefenster der Schriftzug "Max Data Num." steht. Drum herum eine schmale Linie, die das Eingabefenster umschließt. Diese Linie ist eine Tabelle und alles innerhalb der Linie ist auch innerhalb der Tabelle. Die Tabelle selbst trägt den Namen "Max Data Num.". Wenn wir im Resource Hacker also die Tabelle mit diesem Namen finden, ist der Eintrag für das Maximum nicht mehr weit. Schon nach kurzer Zeit werdet ihr diesen Eintrag finden: "Caption = 'Max Data Num.'". Die Tabelle wurde also gefunden und nur ein paar Zeilen darunter findet ihr die Einträge "MaxValue = 5000" und "MinValue = 1".

Das Minimum zu ändern wird euch nichts bringen, da der Maker immer mit der Variable 1 startet. Aber wir wollen ja das Maximum erhöhen. Doch welcher Wert ist dafür geeignet? Generell kann man hier jeden beliebigen Wert angeben, begrenzt wird es nur durch die Leistungsfähigkeit des PCs. Vor allem der Arbeitsspeicher spielt hier eine große Rolle. Allerdings macht nur ein Wert bis zu 999999 wirklich Sinn, da man hier die Variablen noch über einen Pointer erreichen kann.

Nachdem ihr den gewünschten Wert eingetragen habt, klickt ihr ganz oben auf den Button mit der Aufschrift "Compile Script". Jetzt müsst ihr die EXE noch über "File" --> "Save" speichern. Eine Sicherheitskopie muss nicht angelegt werden, Resource Hacker erstellt sie automatisch. Um zu speichern werden! Nun wollen wir die maximale Anzahl der

Data Maximum Erhöhung auf einen Blick:

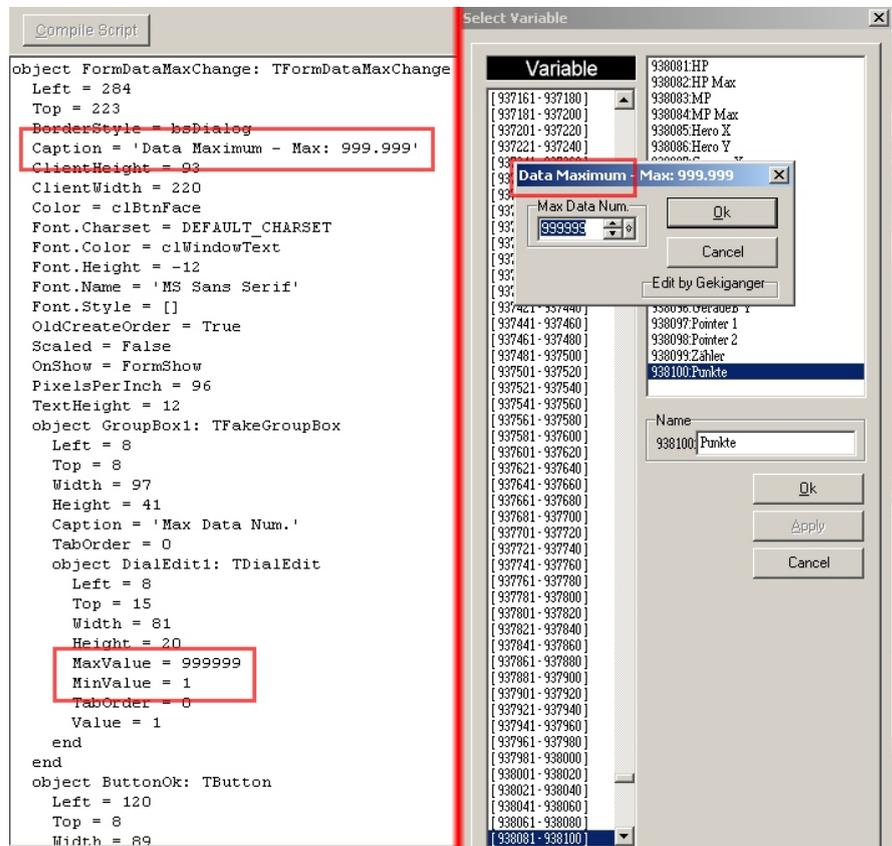
- Datei "rpg200.exe" einladen
- Suchfenster öffnen - nach "data maximum" suchen.
- Standardwert suchen - etwa Grenze bei 5000
- "MaxValue = xyz" umändern in den gewünschten Wert

Compile Script

- Button "Compile Script" drücken
- Die Datei abspeichern
- Fertig!

Variablen erhöhen, also machen wir dasselbe wie bei den Switches und suchen im Maker die Stelle, an der man die Anzahl erhöhen und verringern kann. Dabei wird euch etwas auffallen; es ist dasselbe Fenster, wie bei den Switches zuvor.

Und das ist nicht alles, das "Data Maximum" bezieht sich auch auf andere Ressourcen, mehr dazu könnt ihr im Infokasten, eine Seite zurückgeblättert, nachlesen.



Das Datamaximum wurde von 5.000 auf 999.999 erhöht. So können alle Elemente noch mit Pointern erreicht werden. Die Größe des Variablenfensters im Maker wurde ebenfalls vergrößert, um mehr Variablen gleichzeitig darstellen zu können.

Die Technikecke

Wir zeigen kleine Kniffe und Tricks, die den Maker leistungsfähiger machen

Die Frameanzahl erhöhen

Als nächstes zeige ich euch, wie ihr die maximale Anzahl an Frames der Battle Animation erhöhen könnt, da 99 doch recht wenig sind, vor allem, wenn man das standard KS benutzt und aufwändige Animationen haben will. Öffnet dazu im Maker das Fenster, in dem man die maximale Anzahl der Frames festlegen kann. Es trägt den Namen "Frame Number". Diesen Namen trägt ihr im Resource Hacker als Suchbegriff ein. Schon wieder ist der erste Fund der gesuchte Eintrag. Sucht nun wieder manuell nach dem Eintrag "Caption = 'Max Frame'" und wenn ihr diesen gefunden habt nach dem Eintrag "MaxValue = 99", dem alten Framemaximum. Ändert auch hier die Zahl auf den von euch gewünschten Wert. Begrenzungen bilden hier ebenfalls lediglich die Leistung eures PCs und vor allem der Arbeitsspeicher. Bedenkt aber, dass eine Battle Animation mit 100.000 Frames knapp eine Stunde dauert!

Nachdem ihr den gewünschten Wert eingetragen habt, klickt ihr ganz oben auf den Button mit der Aufschrift "Compile Script". Jetzt müsst ihr die EXE noch über "File" --> "Save" speichern. Um zu speichern, muss der Maker geschlossen werden!

Die Mapgröße verändern

Zum Abschluss zeige ich, wie man sich die maximale Mapgröße erhöhen kann.

Standardgemäß beträgt sie 500x500 Chips, im Grunde mehr als genug, doch für manche Dinge doch noch zu klein, z.B. für ein Rennspiel, bei dem man eine möglichst lange Strecke braucht, oder auch für eine riesige Weltkarte.

Auch hierzu öffnet man wieder das Fenster Maker, in dem man die maximale Größe der Maps festlegen kann. Diesmal wird man, wenn man den Fensternamen als Such-begriff in Resource Hacker eingibt, jedoch nicht fündig werden. Stattdessen nehmt ihr den Tabellennamen über dem Eingabefeld, also "Map Size". Mit diesem Begriff werdet ihr sofort fündig. Kurz darunter findet ihr auch die Einträge "MaxValue = 500", sowie "MinValue = 20" und das gleich zweimal, einmal für die x- und einmal für die y-Achse, wobei der Minimumeintrag für die y-Achse "MinValue = 15" lautet.

Ändert die Zahlen auf die, von euch gewünschten, Werte.

Begrenzungen stellen hier wieder die Leistung eures PCs und besonders der Arbeitsspeicher dar. Der Maker zeichnet die Maps von links oben nach rechts unten. Macht ihr sie kleiner als einen Bildschirm, also kleiner als 20x15 Chips, so werden sie links oben auf dem Bildschirm angezeigt.

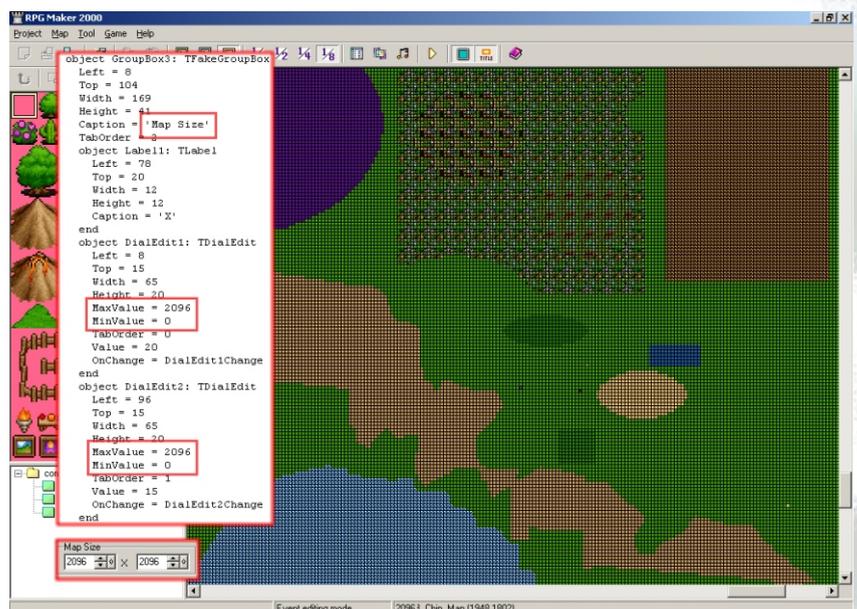
Nachdem ihr die gewünschten Werte eingetragen habt, klickt ihr ganz oben auf den Button mit der Aufschrift "Compile Script". Jetzt müsst ihr die EXE noch über "File" --> "Save" speichern. Um zu speichern, muss der Maker geschlossen werden!

So, nun habt ihr euren Golf zu einem richtigen BMW getuned. Man kann mit dem Resource Hacker aber noch viel mehr Dinge anstellen, zum Beispiel den Maker in eine andere Sprache übersetzen, die Fenstergrößen ändern oder die Farben von Schriften und Schaltflächen verändern. Beschäftigt euch doch einfach mal einige Zeit damit und ihr könnt euch euren Maker nach belieben anpassen.

Die Finger solltet ihr allerdings vom Verändern der maximalen Pictureanzahl und den Variablenstellen lassen, denn beide Werte sind fest in die RPG_RT.exe integriert und können nicht über den Resource Hacker erhöht werden, auch wenn einige Leute das Gegenteil behaupten. Auch das Herolevel und die Statuswerte sollten bleiben, denn beim Level gibt es Probleme mit der Curve of Experience/Abilities und die Statuswerte werden im Menü/KS überlappend angezeigt, was den Spieler verwirrt.

Viel Spaß beim weiteren Entdecken des Resource Hackers!

Gk



Diese Monster-Map beträgt 2096x2096 Chips. Das sind umgerechnet 33536 x 33536 Pixel auf dem Monitor. Wofür man letztendlich solch große Maps braucht, das muss jeder selbst für sich herausfinden. Es ist aber immer gut, mit einer 16 MB Map angeben zu können. ;-)

Special: Homepage des Monats

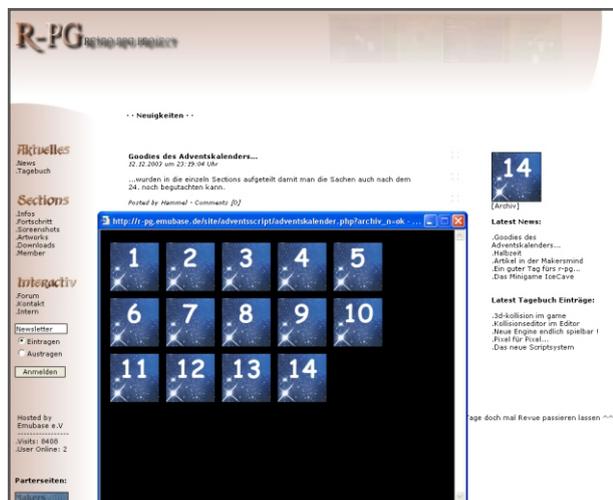
Getestete Seite: <http://r-pg.net>

Homepage des Monats

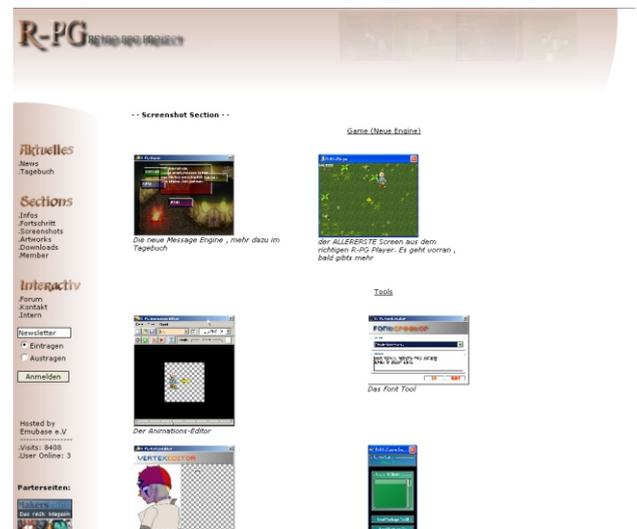
Wie schon in der letzten Ausgabe handelt es sich bei der Homepage des Monats um eine Seite, die uns einen Maker schmackhaft machen soll, der zukünftig dem RM2k Konkurrenz machen wird. Dieses Mal dreht es sich um die Seite zum R-PG Editor, über den bereits in der Ausgabe 11/03 ausführlich berichtet wurde.

Was auf der Seite mit Sicherheit am positivsten auffällt ist wohl der Inhalt. Der R-PG Editor scheint eine interessante Alternative zum allseits bekanntem RM2k zu werden und verspricht einige nützliche Features, die denen der RM2k zu eingeschränkt ist sicher gefallen werden. Dass es sich bei diesen Features nicht nur um leere Worte handelt, zeigen eindrucksvoll die verschiedenen Demos, Videos und Screenshots. (Zu den Features aber mehr in der bereits erwähnten Ausgabe 11/03.) Wer sich erst von etwas spielbarem überzeugen lässt, der sollte sich überlegen, ob er bereit ist sich das vier MB große bzw. kleine Minigame Ice Cave, ein Spiel mit simplem, aber für den RM2k praktisch unmöglichem Spielprinzip, herunter zu laden.

Auf den ersten Blick wirkt die Seite schlicht und leer. Links findet man die verschiedenen Sektionen, die einem einen guten Einblick in die Möglichkeiten des RPG Editors und das Spiel, welches bereits damit erstellt wird, gewähren. Speziell auf der Newsseite ist rechts eine Übersicht der neuesten News und Tagebucheinträge. Der aktuellen Festtagsstimmung angepasst ist zusätzlich noch ein Adventskalender



Zu sehen sind die Newsseite und die Törchen des Adventskalenders. Hinter jedem wartet eine andere Überraschung von den R-PG Projekten.



Die Screenshot Seite gewährt einem schon Einblick in einige der neuen Möglichkeiten, die einem der R-PG Editor eröffnet.

vorzufinden, der jeden Tag eine kleine Neuigkeit zum R-PG Editor oder dem sich damit in Entwicklung befindendem Spiel preisgibt. Außerdem lohnt sich noch ein Blick auf die Fortschritt-Seite, der man entnehmen kann, dass der Editor bereits zu über 70% und die Demo des R-PG Spiels zu 40% fertig gestellt sind. Das eben bereits angeschnittene Tagebuch ist eine weitere Abteilung der Seite, in der die verschiedenen Mitarbeiter genauer auf die Fortschritte des R-PG Editors eingehen, als sie es in den News tun. Die Einträge sind recht schön anzusehen auf dem Hintergrund eines Pergament Bogens. Sonst ist alles sehr eintönig weiß durchzogen, ausgenommen ein beiger Farbverlauf am Rande.

Wer seine Meinung zum R-PG Editor oder dem Spiel äußern möchte, für den steht ein noch recht leeres Forum bereit, in dem die Mitarbeiter des Projekts Rede und Antwort stehen und auch die Möglichkeit das R-PG Team über E-Mail zu kontaktieren ist vorhanden. Einen Chat oder ein Gästebuch scheint es nicht zu geben. Wer Angst hat ihm könnten Neuigkeiten entgehen, der kann sich einen Newsletter abonnieren.

Letzten Endes ist zu sagen, dass sich hinter einer eher detaillosen und unauffälligen Hülle ein interessanter Kern verbirgt, den man sich im Gedächtnis behalten sollte. Wer an Alternativen zum Maker interessiert ist, dem ist zu empfehlen öfter mal einen Blick auf die Seite des R-PG Teams zu werfen.

Jn

Steckbrief: Göfla

Forenmoderator und Spammafia-Gründer

Infos: <http://forum.world-for-rpg.com>

Kurz vorgestellt: Göfla

Berühmter Gründer der Spammafia und Chatherumtreiber

Name: Oliver Weber**Geburtsdatum:** 24. Mai 1986**Makerprojekte:** Grandma's House**Tätigkeit :** Auszubildender**Interessen:** Computer, Internet, RPG Maker, lesen, Moped fahren, Spaziergänge über die regionalen Berge**Homepage:** <http://forum.world-for-rpg.com>**Lieblingessen:**

Schweinbraten mit Semmelknödel

Lieblingfilm:

Der Herr der Ringe

Lieblingsmusik:

Alles aktuelles aus den Charts

Was ich nicht mag:

Hinterlistigkeit und Lügen.

3 Adjektive die dich beschreiben:

- faul
- freundlich
- verträumt

3 Grabbeigaben für die Ewigkeit:

- PC + RPG-Maker
- Klavier
- J.R.R Tolkien's Meisterwerke

Ein Tag im Leben welcher Makerfigur?

Malthur aus UiD, oder Alex aus vielen Spielen

Traumberuf:

Pilot

Zukunftsvision für's Forum:

Eine Community die auch wirklich eine Gemeinschaft ist. Keine Streits, kein sinnloses Flaming. Neulinge, die es für wichtig halten die Netiquette zu befolgen. Und vor allem mehr (Spiele-)Versprechen die auch gehalten werden...

Wem hast du was zu sagen, und was?

Erst einmal danke an meine vielen Freunde im RL und auch im Internet! Danke dass ihr immer so gut drauf sein

@RPG Maker Community: Danke für die schöne Zeit, die ich mit euch immer verbringen konnte.

@Freezy: Viel Glück noch mit dem Genesis, und ich hoffe du bringst ihn zu ende.

Und vielen Dank an alle Leute, die Vertrauen in mich gehabt haben und es möglich erst gemacht haben, dass ich

Moderator werde...

Lebensmotto:

Ein Pessimist ist ein Narr, ein Optimist ein noch viel Größerer. Bleib deswegen immer ein Realist!

DvC

Spiele - Erscheinungstermine

Kommende Spiele auf einen Blick

Erscheinungstermine

Name	Version	Genré	Ersteller	Termin
Aldaran	Demo 1	Rollenspiel	Killathome	Februar 04
A Gate into Eternity	Demo 4	Rollenspiel	Kokibi	Ende Dezember 04
Church of Skatan	Demo 2	Sonstiges	NO USE	Ende Februar 04
Das Vermächtnis des Krudar	Demo 1	Rollenspiel	Good Twin / Evil Twin	Sommer 2004
 Demokrit Deluxe	Deluxe-Version	Adventure	RPG_Goldenboy / KeeperX	Unbekannter Termin*
 Die Rache des Türstehers	Demo 1	Fungame	Mew	April 2004
Dragonball Z - The Adventure Quest	Demo 1	FanFic	SetoKaiba	1. Quartal 04
Du gegen den Rest der Welt	Vollversion 1.0	Action	B.K. - Tight	Mitte 04
End of Hope	Demo 2	Rollenspiel	WilderDudelSack	Anfang Januar 04
Final Dimens	Demo 1	Rollenspiel	SSJ4 Goku	1. Quartal 04
Forgotten Time	Demo 1	Rollenspiel	ToJoK	2. Quartal 04
 Herr Der Ringe	Demo 1	Rollenspiel	[_Heaven_]	Unbekannter Termin*
Hibernat	Demo 1	Sci Fi	TheByteRaper & Wischmop	März 04
 Im Reich der Drachen	Demo 1	Adventure	The_question	Unbekannter Termin*
 MG: SOLID SNAKE Re-Armed	Demo 1	Action	Ziek	Unbekannter Termin*
MGS3:The Patriots	Demo 1	Action	Iroquois Pliskin	Sommer 04
Mydhenard	Demo 1	Rollenspiel	Leisli	2005 (auf Genesis)
 Pasttime Paradise	Demo 1	Rollenspiel	Neo23	Unbekannter Termin*
 Resident Evil - Labor des Grauens	Demo 1	Horror	Neo23	Unbekannter Termin*
Schatten Über Prinzenburg	Demo 1	Rollenspiel	Feldherr	Ende Februar 04
 Seiya no Densetsu	Demo 1	Rollenspiel	Chbi_TrnkZ	1. Quartal 04
 Shadows of CED	Demo 3	Rollenspiel	Neo-chan	Unbekannter Termin*
 Star Force 2	Demo 1	Sci Fi	Neo23	Unbekannter Termin*
Sternenkind Saga	Demo 2	Rollenspiel	Daen vom Clan & Shinshrii	1. Quartal 04
 Taladan	Demo 1	Rollenspiel	Javis	Unbekannter Termin*
 The Godchild Saga	Demo 1	Rollenspiel	Seiken	Unbekannter Termin*
The Nightmare Project	Vollversion 1.0	Rollenspiel	Square	1. Quartal 04
 UID - Tarius Edition	Vollversion SE	Rollenspiel	Grandy	Unbekannter Termin*
 Vampires Dawn 2 - Ancient Blood	Vollversion 1.0	Rollenspiel	Marlex	Unbekannter Termin*
 Wings of Fantasy	Demo 1	Rollenspiel	Arazuhl	Unbekannter Termin*
Winterlong	Vollversion 1.0	Rollenspiel	Timmy & one-cool	Ende 2004

* Der letzte Termin war auf 2003 festgelegt, durch den Wechsel zu 2004 steht nun kein Termin mehr fest, somit wurde das Erscheinungsdatum auf Unbekannt verschoben. Betroffene Entwickler mögen sich melden, wenn sie neue Informationen zum neuen Termin haben. 

Wollt ihr euer Spiel hier eintragen? Dann schreibt eine E-Mail an Tille, er wird die Liste dann vervollständigen. Die E-Mailadresse findet ihr auf der letzten Seite im Impressum.

Wichtige Inforamtionen

Rechtliches und Haftung

Impressum

Rechtliches und Haftung

Die Inhalte dieses Magazins unterliegen dem Copyright der Redakteure und deren 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:

TBR	Janusz Antkowiak Nick: TheByteRaper Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: tbr@makersmind.de	Mg	Heiko Lewandowski Nick: Meister Gloom Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: meistergloom@makersmind.de
DvC	Daniel Baumgartner Nick: Daen vom Clan Aufgabenbereich: Monatsrückblick, stellv. Chefredakteur Kontakt: daen@makersmind.de	Jn	Thorsten Louis Nick: Jonn Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: jonn@makersmind.de
Gk	Markus Gaißer Nick: Gekiganger Aufgabenbereich: Technik-Ecke Kontakt: gekiganger@makersmind.de	Sh	Julia Meister Nick: Shinshrii Aufgabenbereich: Community-Kartenspiel Kontakt: shinshrii@makersmind.de
Sy	Stefan Hof Nick: Sunny Aufgabenbereich: Heftlayout, Chefredakteur Kontakt: sunny@makersmind.de	Js	Rico Preiss Nick: Javis Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: javis@makersmind.de
Mn	Manuel Kammermeier Nick: Manuel Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: manuel@makersmind.de	Ti	Christian Tille Nick: Tille Aufgabenbereich: Spielerscheinungsliste Kontakt: tille@makersmind.de
MM	Axel Köhler Nick: Magic Magor Aufgabenbereich: News der Quartiere Kontakt: magicmagor@makersmind.de	Ine	Dominik Wondrousch Nick: Ineluki Aufgabenbereich: Inelukis Rätselkammer Kontakt: ineluki@makersmind.de

Bei Fragen zum Heft oder zu den Inhalten könnt ihr uns eine E-Mail zukommen lassen: info@makersmind.de. Hast du speziell an einen Mitarbeiter eine Frage so wende dich bitte an die E-Mail Adresse welche dem Mitarbeiter beigefügt ist. Für direkte Informationen zu den nächsten Themen oder gerne auch Kritiken und Anregungen könnt ihr unser Forum besuchen, unter: [Http://forum.makersmind.de](http://forum.makersmind.de)

Zusätzlich bieten wir eine Website an, die immer die neuesten Informationen parat hat. Habt ihr eine Ausgabe verpasst, wollt ihr euch über die Themen der nächsten Ausgabe informieren oder fehlen euch noch einige Spielkarten unseres Community-Kartenspiels, ein Besuch unserer Homepage reicht aus um all diesem nachzukommen. Die Seite ist unter folgender Adresse zu erreichen: [Http://makersmind.de](http://makersmind.de) **Sy**