

Inhalt

Monatsrückblick

R-PG Engine	3
Sailormoon / Gesangskünste	5
Neuer rm2k-Patch / Halloween-Gedichte	6
Nordtreffen / Spellcast	7
Forenroman "Göflas Liberation"	8

Preview

Fires at Midnight	9
-------------------	---

Test

Die Bücher Luzifer's 1	11
------------------------	----

Specials

Was wird aus Sternenkind Saga?	15
Maker - The Gathering Kartenspiel	19
Das neue Pay-System von rpg-maker.com	23
Interview: Kelven	25
Homepage des Monats	27
Inelukis Rätselkammer	28
Steckbrief: Leisli	29
Spiele - Terminliste	30

Heftbetreffend

Vorwort	2
Impressum und Rechtliches	31

Vorwort

Das erste Wort zum Magazin

Neuigkeiten und Änderungen auf einen Blick

Vorwort

Hallihallo,

und ein herzliches Willkommen zu dieser neuen Ausgabe der Maker's Mind, dem Magazin, das sich rein und ausschließlich um den RPG-Maker und die deutsche Community des Makers dreht. Wenn ihr unser Werk – quasi noch warm vom Blitzdownload – in den Händen haltet, dann haben wir es rechtzeitig geschafft, alle Artikel zu layouten, alle groben Schnitzer auszumerzen und alle Tests abzuschließen – keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, das es sich diesen Monat als sehr schwierig gestaltete, an Testversionen heranzukommen, schwieriger noch als es wäre, Kelven das Makern zu verbieten. Es wird euch somit auffallen, das sich in dieser Ausgabe lediglich zwei Spieletests und ein Special befinden – unglücklicherweise das Ergebnis von internen personellen Umstellungen des Teams, als auch das Ergebnis von der Unzuverlässigkeit mancher Spielersteller, die uns versprochene Testversionen nicht haben zukommen lassen. Aus diesem Grunde noch einmal unsere eindringliche Bitte: Was auch immer ihr gerade scriptet, woran auch immer ihr gerade arbeitet, schickt uns doch einfach mal eine kleine Testversion zu. Es wird sicherlich nicht euer Schaden sein, wenn euer Spiel auf diese Art und Weise in aller Munde ist und damit bekannter wird.

Dies gilt natürlich auch gerade im Hinblick auf den letzten Coup, den wir unserem Chefredakteur Sunny zu verdanken haben, der es dank beständiger Arbeit geschafft hat, eine Kooperation mit dem Spiele-Magazin ScreenFun zu erzielen. Dieses Magazin wird ab diesem Monat in jeder Ausgabe das aktuellste Exemplar der Maker's Mind auf seine Cover-CD pressen und damit die Inhalte – eure Spiele und Gedanken – einer breiten Leserschaft von bis zu einer halben Millionen Lesern pro Ausgabe, im deutschsprachigen Raum zugänglich machen. Wer träumt nicht von solcher Publicity?

Doch neben den drei Artikeln über Spiele sind wir stolz darauf, auch diesen Monat wieder taufrisch von den aktuellsten Ereignissen der Community berichten zu können. Neben dem obligatorischen Monatsrückblick, findet sich ein großes Special zum heißdiskutierten Thema der kostenpflichtigen Downloads. Außerdem präsentieren wir euch ein umfangreiches Interview mit Kelven und als besondere Dreingabe ein witziges, nicht allzu ernstes, Kartenspiel deren Protagonisten einigen von euch bekannt vorkommen könnten. Alles in Allem – unsere bisher seitenstärkste Auflage und damit auch das Flaggschiff unserer Hoffnung, uns in der deutschen Community-Szene etablieren zu können.

In diesem Sinne: Auf eine weitere schöne und gemeinsame Zeit.

Im Auftrag des Maker's Mind Teams,

Daniel Baumgartner aka Daen vom Clan
stellvertr. Chefredakteur

DvC

Monatsrückblick: R-PG Engine

Wichtigen Geschehnisse

Die Makerszene

Neuigkeiten aus der Makerszene

SmokingFish stellt R-PG Editor vor

Vor wenigen Tagen hat der User SmokingFish mittels Video die nützlichen Fähigkeiten eines RPG-Editors präsentiert, einer durchaus würdigen Alternative zum RPG-Maker2k. Als besondere Features führte der im Allgemeinen recht unbekannte User Folgendes an:

- flexible dx8(d3d) Engine
- Vollbild/Fenster Modus
- komplette Enumeration der Hardware
- Directsound3d Sound Engine
- Particle Engine
- komplexes RPG Menü System
- flash mäßiges Animationssystem
- eigene Text Engine

Die einzelnen Punkte werden weiter unten noch genauer erklärt:

Die Engine selber wird komplett in Visual Basic scripted sein.

Die Textengine basiert dabei komplett auf einem Fontset und kann unter Anderem HTML-ähnliche Tags (Befehle) verarbeiten. So kann der Text beispielsweise farbig gemacht, mit Lichteffekten oder mit diversen anderen Effekten versehen werden.

Die Particle Engine steckt noch in den Kinderschuhen, man kann jedoch schon soviel sagen, das beliebig Bilder als Pixel verwendet werden können, um sie anhand der Angabe von Geschwindigkeit, Winkel und Gravitationsparametern abspielen zu können, was laut Hersteller eine sehr gute Darstellung von

Magieeffekten oder beispielsweise Wasserplätschern zulässt.

Die Menü-Engine ist sehr komplex, laut der Homepage des Betreibers aber einfach zu handhaben. So soll es möglich sein, die einzelnen Seiten eines Menüs per Script zu erstellen, wobei man auf eine Objektpalette wie „Buttons“ „Frames“ oder „Bilder“ zurückgreifen kann. Die Menüseiten lassen sich untereinander verlinken oder via Script abspielen. Auch das Design lässt sich komplett durch ein Script den eigenen Wünschen anpassen.

Das Geheimnis des Animationssystems ist die Adaption einer Idee von Flash, welche anstatt mehrere Bilder stumpf hintereinander abzuspielen, einfach eine Animation als Szene darstellt, welche wiederum aus einzelnen Frames besteht. In jedes Frame können einzelne Sprites gepackt werden, was die Erstellung selbst komplexer Animationen zumindest laut Hersteller stark vereinfachen soll.

Bezüglich des neuen 3D-Soundsystems gibt der Hersteller an, dass unendlich viele Soundquellen unterstützt werden sollen, die unter Berücksichtigung des Abstandes und des Winkels auf die Boxen des Rechners verteilt werden sollen.

Eine weitere wichtige Frage, die so manchem User auf der Zunge brannte, drehte sich um das Release-Datum. Dieses wurde von Smoking-Fish auf Ende dieses Jahres datiert. Bis dahin sollte es einem, vom

Sehr
komplex,
einfach zu
bedienen



So könnte später einmal das Kampfsystem aussehen.



Dieses Bild aus dem Präsentations-Thread machte die Runde und wusste zu beeindrucken. Auffallend sind die Vielzahl an übereinander gelegten Textboxen, sowie das in Echtzeit berechnete Feuer.

Monatsrückblick: R-PG Engine

Wichtigen Geschehnisse

Die Makerszene

Hersteller ausgesuchtem Team möglich sein, probeweise eine Demo zu erstellen. Zeitgleich will auch das R-PG-Team eine Präsentationsdemo veröffentlichen.

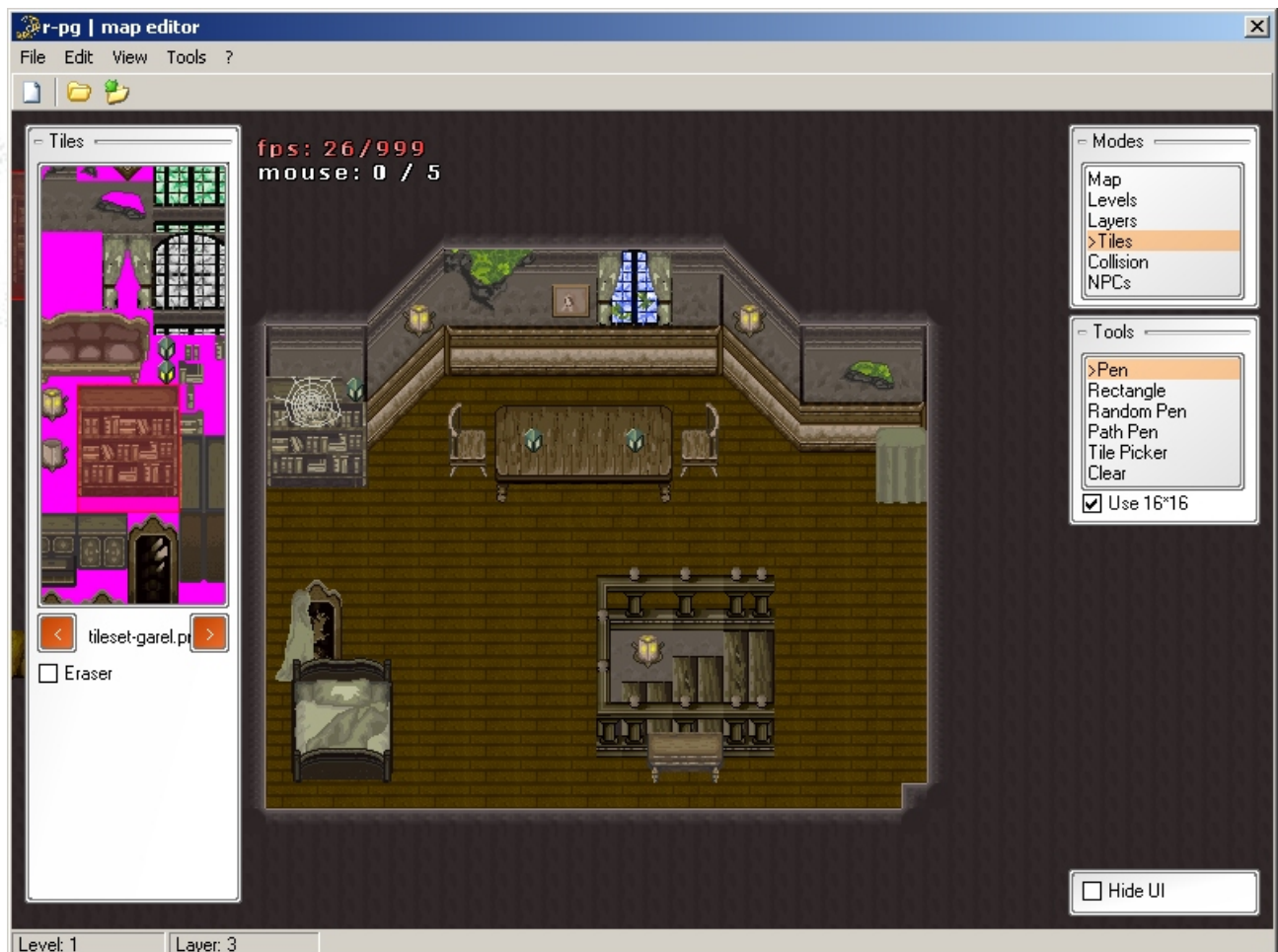
Ende des
Jahres soll
eine Demo
stehen

Wie auch der RPG-Genesis04 aus dem Hause Freezys, soll diese Maker-Alternative ebenfalls unentgeltlich zu erhalten sein.

Oben genannte Informationen wurden der Homepage des 17-köpfigen Teams, rund um Projektleiter Fab96, entnommen. Für weitere Informationen, wendet euch bitte direkt an die Homepage unter ["Klick"](#)

Das Präsentationsvideo selbst, das unter den Usern wahre Begeisterungstürme hervorgerufen hat, findet sich unter folgendem Download: ["Klick"](#)

Das Video und die gesamte geleistete Arbeit des R-PG-Teams sind Wasser auf den Mühlen der Selbstzweifel Freezys, seines Zeichens Projektleiter und Programmierer des Genesis04-Projektes, der angesichts solcher Präsentationsleistungen vorsichtig vom Stop seiner Arbeit an seinem Maker sprach. Diese Nachricht, die wie ein drohendes Damokles-Schwert über der G04-Fan-Gemeinde schwebt, rief eine Welle der Empörung hervor, die Freezys Arbeit großes Potential zusprach und ihn weiterhin ermunterte, an seiner Lösung weiterzuarbeiten, zumal einige Stimmen nach der ersten Durchsicht des Präsentationsmaterials aus dem Hause R-PG diese als zu schwierig und weniger anfängerfreundlich titulierten; ein Umstand den SmokingFish mit dem Hinweis, das nach seiner Auffassung die Scriptsprache innerhalb eines Tages zu lernen sei, dementierte. **DvC**



So sieht der Editor in seiner Arbeitsoberfläche aus. Wichtiges Tool für Anfänger in Sachen Mapping: Der „Random-Pen“ pflastert die Karte nach dem Zufallsprinzip beispielsweise aus einem Repertoire von 6 unterschiedlichen Grasflächen. Laut Hersteller sollen Grasflächen damit realistischer wirken.

Monatsrückblick: Sailormoon / Gesangskünste

Wichtigen Geschehnisse

Die Makerszene

Rätsel um ominösen SailorMoon-Hype aufgeklärt.

Wie uns vor einigen Tagen aus gut unterrichteten Quellen zugetragen wurde, scheint das Mysterium der so plötzlich und epidemieartig aufgetretenen SailorMoon-Avatare und Signaturen gelöst. Ein hochrangiges Mitglied der Vereinigung brach sein Schweigen und setzte die Öffentlichkeit über die Hintergründe in Kenntnis. Hier das Original-Statement des Insiders:

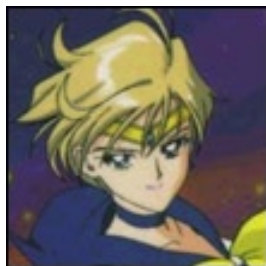
Wischmop: „Auf Tele5 lief bis vor 3 - 4 Wochen jeden Tag Sailormoon. Als die Serie am 8. September zuende war, haben wir viel im Chat rumdiskutiert, und so kamen wir drauf, dass sehr viele an der Serie hängen. Sie ist zwar "alt", aber irgendwie doch....zeitlos genial. Kurzerhand entschlossen wir uns im Chat, angespornt durch nen Pseudohype untereinander und durch das Ende der Serie, dass jeder eine Sailorkriegerin bzw. einen Protagonisten aus der Serie schnappt, sich Avatar und Verwandlungsszene in die Sig wirft, und schon war der perfekte Hype geschaffen.

Letztendlich....sofern ich mich erinnere, war es der User Ziek, der mal geglaubt hat, dass die Sailormoon-Avatare deswegen genommen wurden, weil er nen Hellsing-Ava hat und wir uns dadurch irgendwas abgeschaut hätten. Das wird hiermit dementiert! Der Sailormoonhype kam eindeutig aus dem Chat, unabhängig vom Forum."

Soweit die Aussage des Szenekenners Wischmop. Ungeachtet



Sailor-Mars - der Avatar von Moderator Thornado



Sailor-Uranus - der Avatar des Moderatoren TheByteRaper

dessen, verzeichnen jedoch unabhängige Stellen einen leichten Rückgang des Hypes, der das Forum mehrere Wochen lang im Würgegriff hatte. Ob und wann der Hype jedoch im Ganzen verschwunden sein wird, gibt neuen Anlass zu Spekulation und kann selbst von kompetenter Stelle aus nicht beantwortet oder eingeschätzt werden.

Maker's Mind bleibt auf jeden Fall für euch am Ball

DvC

Der Abspasterverein singt - reelle Gefahr für zahlreiche Boybands?

Wie unserem Musikkorrespondenten vor einigen Tagen mitgeteilt wurde, ist es nun möglich, die musikalische Vollwertkost des Abspastervereins aus dem Netz unentgeltlich herunterzuladen und Probe zu hören. Zu den Hintergründen sei erläutert, dass der Verein sich selbst als gemeinnützige Organisation mittelloser Maker sieht, die Musik machend auf die Missstände und Probleme der Makerszene hinweisen wollen. Ein sozialkritisches Motiv konnte ihnen bis jetzt nicht nachgewiesen werden, doch eine Sache steht wohl fest: Jensma, TheByteRaper, Ayanami und Wischmop werden weitersingen!

Wer sich selbst einmal davon überzeugen will, der kann auf folgender Adresse ein paar Musikstücke beziehen:

Knabenchor oder Kult - entscheidet selbst!

"Klick"

DvC

Navigation
News
Staff
Links
Link zu uns
Impressum
ASV & Konsorten

RPGMaker & Co.
hibernate
Tutorials
Previews
Reviews

Partner
[AD-SIZE]
Links
[AD-SIZE]

Abspasterverein & Konsorten

Die mental verstossene Selbsthilfegruppe Abspasterverein und andere geistig kranke Individuen bieten hier ihre vokalen Verbrechen an! Wenig Spass wünschen wir...

Altes Abspaster Cover

Abspasterverein - Anisogamic Shitmobiles (2:56)	2.63 MB
Abspasterverein - Forbidden Pensée (3:22)	3.04 MB
Abspasterverein - Tanzdroge (3:04)	2.75 MB
Abspasterverein - Cruel Angel's Thesis (ultra hoemoe version) (4:03)	3.64 MB
Ayanami - He-Man (0:29)	445 KB
Ayanami - Sleeping Sun (0:49)	764 KB
JensMa - Biene Maja (0:53)	676 KB
TBR & wischmop aka Oesi Brothers - Ab in den Süden (1:01)	922 KB
TBR & wischmop aka Oesi Brothers - Super Mario Rap (0:42)	644 KB
TBR - Call me call me (1:38)	1.26 MB
JensMa - Catterjens (0:31) [WAV]	368 KB
JensMa - Newbirds (0:21) [WAV] - NEU	154 KB

Die Liste möglicher Liedstücke lässt sich auf der Homepage von TheByteRaper und Wischmop einsehen und liest sich wie das „Who-is-Who“ des Schlagers und der Charts

Monatsrückblick: Neuer Patch / Halloween-Gedichte

Wichtigen Geschehnisse

Die Makerszene

Sunny entdeckte neuen Maker-Patch

Sunny, seines Zeichens Macher des Actionspieles „Der Feind“ und um Antworten im Technikforum nie verlegen, präsentierte vor einigen Tagen einen Patch, welcher in seiner Eigenschaft wichtige Mankos des RPG-Makers beheben kann. Dazu zählen unter anderem eine Erhöhung der Variablen- und Switchzahlen von 5.000 auf 30.000, sowie eine Erhöhung der Battleframes auf eine geschätzte Anzahl von 9999 Frames. Ebenso wurden annähernd alle Grenzen die meist 5000 Werte umfassten, gebrochen, sodass dem Makerer nun auch 30.000 Heros, Conditions, Items, Attribute, Common Events, Monster und Chipsets zur Verfügung stehen. Sunny selber betont an dieser Stelle noch einmal,

durchaus zum Download feilbieten würde, sofern sie auf seinem Rechner testweise einwandfrei liefen. Eine repräsentative Umfrage unter einigen Usern, welche mit diesem Patch bereits arbeiten, brachte folgende Meinungen zutage:

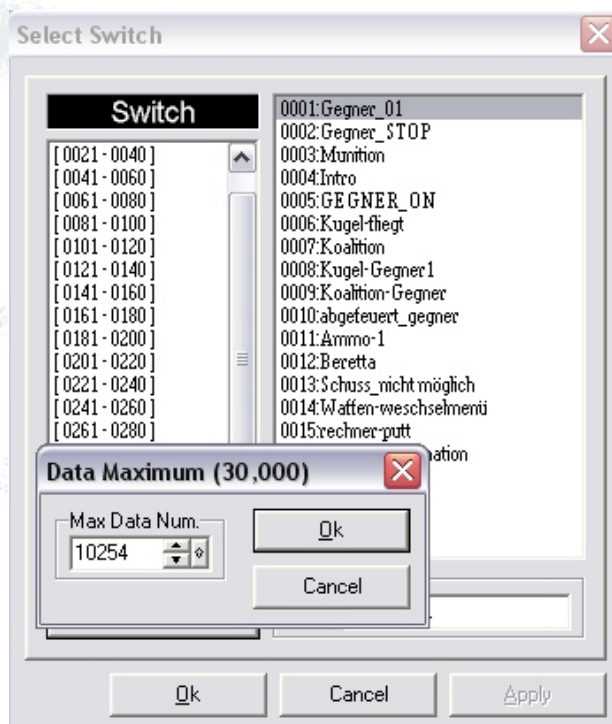
Naruto2k: *Ich muss sagen das der Patch mir persönlich eigentlich ganz gut gefällt , aber mir fast kaum nützt da ich kaum einer bin der 1000 Variablen oder Switches brauche. Schön ist noch das man auch einfach seine "gepatchten" Projekte im Maker wieder mit der grossen Anzahl der BA's wie im "gepatchten" Maker benutzen kann , ohne das es einen Fehler gibt .*

30.000
Switches,
9999 BA-
Frames

Göfla: *"Also, ich habe oft mit dem Patch gearbeitet und bin wirklich mehr als zufrieden damit. Nicht nur damit dass z.B. die maximale Switch Zahl gestiegen ist, sondern auch dass man den Maker mehrmals aufmachen kann hat sich als besonders praktisch erwiesen, da man während dem laufenden Testspiel Änderungen vornehmen verändern kann. Ich bin glücklich damit und werde ihn auch weiterhin verwenden."*

Alle Interessierten, finden den Patch unter folgendem Link: ["Klick"](#)

DvC



Wer mal Bedenken hatte, die 5000 Items, Switches oder Variablen würden ihm nicht ausreichen, dem sei nun mit Hilfe des neuen Patches geholfen. Die Grenzen sind nun auf großzügige 30.000 ausgelegt, das sollte selbst für die größten Projekte ausreichen.

das der Patch nicht aus seiner Feder stammt, ruft aber zur Toleranz und zum experimentiellem Umgang mit dem Patch auf.

Aus rein technischer Sicht handelt es sich hierbei um eine gehackte .exe. Gefahr für laufende Projekte in welche der Patch eingespielt wird, würde jedoch laut Sunny nicht bestehen. Sozusagen „gesellschaftsfähig“ wird der Patch nicht zuletzt durch die Aussage GSandSDS's, welcher einräumte, dass er Spiele, die mit diesem Patch erstellt wurden,

Halloween-Gedichtwettbewerb

Während die gruselige Halloween-Nacht näher rückt, hält das Feiern dieser Tradition auch im Forum Einzug. Ineluki initiierte zu diesem Zweck einen Wettbewerb, dessen Ziel es ist, ein gruseliges Gedicht zum Thema „Halloween“ zu schreiben. Die schwierige Reimform jedoch, welche die Voraussetzung für den Sieg ist, hat das Teilnehmerfeld im Vorfeld ein wenig Licht werden lassen, aus diesem Grunde wird das Kriterium, sehr zum Leidwesen des Initiators, vielleicht noch ausgesetzt. Dadurch erhofft sich die Jury ein gesteigertes Interesse am Wettbewerb, da Viele bereits durch das Kriterium der vorgegebenen Reimform abgeschreckt wurden und die Mühe scheuten, ein Gedicht zu schreiben. So schwierig die Bedingungen auch in den ersten Tagen zu sein schienen, insgesamt vier Einsendungen sind noch in der alten Wettbewerbsform eingegangen. Das lag wohl nicht zuletzt am Hauptpreis des Wettbewerbes, der ein wahrer Hingucker für Jedermann ist:

Der erste Preis ist ein, von Ineluki höchstpersönlich handsigniertes, und gebundenes Compendium aller eingesandten Werke, inklusive Illustrationen der 5 Jurymitglieder Göfla, Ky, Ineluki, Freezy und Daen.

DvC

Monatsrückblick: Forenroman "Göfla's Liberation"

Wichtigen Geschehnisse

Die Makerszene

Forenroman „Göfla's Liberation“ ist vorläufig beendet

Was als kleine, witzige Idee seitens Daen vom Clan am 12.07.2003 im Forum der Spam-Mafia begann, hat sich durch die Monate als wahre Zerreißprobe der jungen Autoren des Schreiberzirkels in Spe, den „Chronisten der Unterwelt“, herausgestellt. Ungeachtet des oftmals eher sporadischen Interesses, seitens der Community, haben sie diesen Monat ihren Roman fertiggestellt, der mittlerweile an die 50 Seiten umfasst und vielen aktiven Mitgliedern der Maker-Foren eine aktive Gastrollen- oder Hauptprotagonistenerscheinung einräumt. Dabei wechselten die Schreiber sich unabgesprochen ab und so oblag es jedem Künstler selber, dem Werk eine unvergleichliche persönliche Note zu geben, oder aber die Geschichte in die eigene, gewünschte Richtung zu lenken.

Im Roman selber geht es um die moralisch verwerflichen Umtriebe der Spam-Mafia, welche eine namenlose Kleinstadt heimsuchen und sich dabei einen steten Kampf und Kleinkrieg mit der Sonderkommission der Anti-Spam-Polizei liefert. Gegen Mitte des Romans betrat noch eine dritte größere Gruppierung die Bühne, die Asuka-Chan-Triaden, welche in den Kleinkrieg auf ganz eigene Weise mit hineingezogen werden.

Laut einer repräsentativen Umfrage, haben den Roman nur sehr wenige Leute gelesen, gerade mal 10% gaben an, ihn komplett durchgelesen zu haben, immerhin 30% haben ihn teilweise angelesen und 60% haben es aufgrund der Länge oder der Thematik unterlassen. Trotzdem wollen die Chronisten der Unterwelt, Repko, DJ N, Daen vom Clan, Göfla, Schattenläufer, Desmond, the_Question, Savage the Dragon und Gark'Azul ihrer treuen Stammleserschaft Dank für die Unterstützung und das Feedback sagen.

Und das meinen die Autoren zu ihrem Roman und der, ihnen gegebenen Möglichkeit, sich schriftstellerisch richtig auszutoben:

Göfla: "Das schreiben an Göfla's Liberation fand ich immer wieder sehr lustig. Vor allem gefiel mir es, das man nicht selber Alles im voraus plante, sondern alle Autoren ihre eigenen Ideen einbrachten, und es somit immer wieder zu überraschenden Wendungen kam. Leider konnte ich das Ende noch nicht lesen, darum bitte nichts verraten *zwinkert*. Ich gehe fix davon aus dass es einen zweiten Teil geben wird. Auch wenn er keine direkte Fortsetzung vom ersten Teil wird; irgendwie werden sich schon die Chronisten der Unterwelt einfallen lassen und eine neue Geschichte zu Papier tragen..."

Desmond: „Hm .. wüsste ich jetzt selber nicht mehr ... ich glaube, das ich das ganz spontan getan habe, da ich in nachdenklicher Stimmung war *lacht* Fand, die Abende damit zu verbringen, die Story weiterzulesen, eigentlich recht unterhaltsam. Und das Ende .. nun ja, das Klischee verlangte es eigentlich, das einer der Paten stirbt. Fand es klasse .“

Daen vom Clan: „Ich persönlich begrüßte die Gelegenheit meine Liebe zum Texten und Geschichtenerzählen mal wieder voll ausleben zu können. Die Geschichte hat deshalb seinen eigenen, ganz speziellen, Reiz, weil man im Endeffekt niemals wusste, wie der Schreiberkollege den literarischen Ball, dem man ihm zugespielt hatte, verwerten würde und in welche Richtung er die Geschichte weiterlenken würde. An einem zweiten Teil würde ich sofort wieder mitschreiben!“

Und das sind einige Stimmen aus dem Forum:

Freezy: „Ich hab den Roman nicht bis zum Ende mitverfolgt, aber was ich gesehen hab, war für Hobbyautoren echt nicht übel! Durch die Fortführung der Zeilen von verschiedenen Schreibern hatte der Roman einen ungeahnten Abwechslungsreichtum... TOP“

Manga-Protector: „Naja, ziemlich übertrieben und unlogisch von der Story her, zum Beispiel chinesische Triaden gegen die Mafia gegen die Cops gegen den Rest der Welt. Das ist mir persönlich schon etwas zu sehr durchgekauft, nix Neues eben. Und die Namen fand ich sehr unpassend, Spam-Mafia, Asuka-Chan-Triaden, Anti Spam Einheit... das hört sich alles ziemlich lächerlich an.. klar, es soll ja ums Forum gehen... aber trotzdem.“

Aber sonst war's nett geschrieben, nur einige Fremdwörter hätte man austauschen sollen, so etwas gehört einfach nicht in einen Roman. Lesen kann man, ist ne nette Unterhaltung, aber kaufen würde ich so etwas nicht.

TheByteRaper: „Nein, leider habe ich ihn nicht gelesen, und zwar aus folgenden Gründen: Zum Einen, zu viel und zu lang: Das Forenformat ist nicht besonders gut geeignet, um sich mal für ein paar Stunden davor zu setzen und es komplett durchzulesen. Vielleicht sollte man das Leseformat etwas abändern, ne druckbare Version oder so wäre sehr vorteilhaft...“

Außerdem sprach er mich nicht an: Irgendwie kam es mir vor, dass dieser Forenroman nicht unbedingt für Außenstehende gedacht war, das ist jedenfalls mein Eindruck. Da das damals unter der Spam-Mafia gestartet wurde, fühlte ich mich da irgendwie nicht motiviert, das zu lesen, oder vielleicht gar "ausgeschlossen"... Vielleicht hol ich es nach?" **DvC**

Preview: Fires at Midnight

Adventure für Anfänger bis Fortgeschrittene

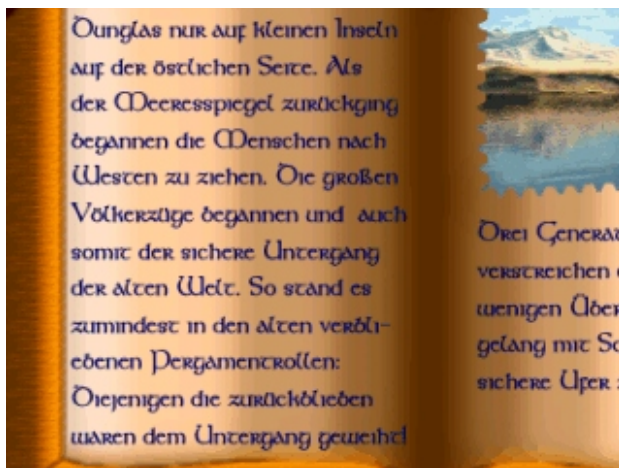
Status: Demo 2.0

Infos: Homepage nicht bekannt

Des Wertvollsten beraubt...

Ein Adventure der etwas anderen Art. Story, Dialoge und Atmosphäre machen das Spiel interessant und lassen die wenig abwechslungsreichen Kämpfe zur Nebensächlichkeit verkommen. Doch leidet selbst was Fires at Midnight zu bieten hat.

Wenn man sich zu Beginn des Spiels entschließt das Intro anzuschauen, wird einem die Geschichte von Dunglas präsentiert. Leider zieht die schlecht lesbare Schrift zu schnell an einem vorbei, so dass das Verständnis des Textes recht schwer fallen dürfte. Danach laufen einige wenig aussagende Spielszenen von selbst ab, die scheinbar die wichtigen Personen des Spiels zeigen. Direkt danach übernimmt man die Rolle von Argus, der gerade auf der Heimreise nach Burg ist und dabei durch eine von lebenden Skeletten verseuchte Stadt kommt. Mit Hilfe eines alten Hexers kann er sich retten und erreicht Burg. Einen Tag später schon werden Argus und der Hexer von Daar, einem mächtigem Hexenmeister, getötet. Ab jetzt übernimmt man die Rolle des Mörders, der schon kurz nach seiner Tat von einer kleinen Gruppe von Hexen zur Rechenschaft gezogen wird. Als seine Lage aussichtslos erscheint, teleportiert ihn die Göttin Reeza persönlich zu sich. Sie klärt Daar darüber auf, dass er so eben die Hoffnung Aller ins Jenseits befördert hat. Als Strafe nimmt sie ihm seine Macht und teleportiert ihn zurück in eine Welt, die plötzlich ganz neue Gefahren aufweist.



Die Schrift ist schwer lesbar und zieht schnell vorüber. Eile ist beim Lesen geboten.



Auf Technik wie ein eigenes Kampfsystem wurde im Spiel kein Wert gelegt, leider haben sich auch hier Fehler eingeschlichen, man kann aus dem Kampf fliehen, obwohl diese eigentlich unmöglich sein sollte. Ergreift man dennoch unwissend die Flucht, so spielt sich die Sequenz erneut ab und einige Positionsfehler treten auf.

Diese recht innovative Story, in der man mal den Bösen durch die Welt bewegt, ist in einem Spiel verpackt, das sowohl seine, wie sollte es auch anders sein, Stärken als auch Schwächen aufweist. Die wohl größten Schwachpunkte sind die Technik und das häufige Auftreten von Bugs (Fehlern). Zu letzterem ist zu sagen, dass es sich dabei um kleine unbedeutende Bugs, wie zum Beispiel, dass manche Stellen das Drücken einer Taste benötigen, wo



Ein schönes Beispiel für die Detailtreue und das schöne Mapdesign bietet dieser Raum, ein selbsterstelltes Chipset, schöne Grafik und gute Gestaltung machen das Spiel grafisch zu einem sehenswerten Erlebnis.

Preview: Fires at Midnight

Adventure für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: Demo 2.0

Infos: Homepage nicht bekannt

eigentlich die Berührung durch die Spielfigur ausreichen sollte, handelt, wie ebenso auch um schwerwiegende Fehler. Als Beispiel eines schweren Bugs lässt sich nennen, das in einem Endgegnerkampf die Möglichkeit der Flucht besteht, die das Wiederholen der vorher gesehenen Spielszene zur Folge hat. Das kann auf Dauer nervend sein und die eigentliche Spieltiefe ein wenig ankratzen. Wie bereits erwähnt ist die Technik des Spiels auch nicht sonderlich berauschend. In dieser Hinsicht ist das Spiel in allen Belangen standard und besonders bei den häufig auftretenden Kämpfen kann das Standard-Kampfsystem, das meistens nicht mehr verlangt als das Bestätigen des normalen Angriffs, stören und schnell langweilig werden. Wenigstens sind die Kämpfe umgehbar, wobei ich nicht sagen kann ob man es sich erlauben kann, zu viele ausfallen zu lassen.

Allerdings ist Fires at Midnight nicht eine einzige Katastrophe, wie es vielleicht bisher wirkt. Auch vieles was gut umgesetzt wurde ist vorzufinden. Wie man schon lesen konnte ist die Story, so weit sie in der Demo durchschaubar ist, mal etwas Neues und keinesfalls gewöhnlich. Ebenso sind auch die Dialoge größtenteils gelungen, auch wenn die relativ häufig vorkommenden Rechtschreibfehler oft ins Auge springen. Seinen qualitativen Höhepunkt findet das Spiel wohl in der Grafik. Vieles wurde selbst gezeichnet und editiert, was schon bei den Massen an Charakterposen im Intro auffällt. Ebenfalls wurde mit guten Chipsets sehr detailliert gemappt. Die einzelnen Maps sind durch eine Vielzahl an Chipsets sehr abwechslungsreich gestaltet. Das ist neben dem gutem und passendem Sound, sowie den bereits erwähnten Dialogen, ein Hauptgrund, für die mitreißende Atmosphäre. Ein weiterer Pluspunkt für Fires at Midnight ist die unterschiedliche Charaktergestaltung. Jeder hat seine eigene Persönlichkeit und seine eigene Art zu sprechen und sich auszudrücken. Während Daar immer schon ein mehr oder weniger freundliches „Das geht dich nichts an!“ auf den Lippen trägt, fällt es seiner, in dieser Demo vorübergehenden, Begleiterin Kayla schwer ihre natürliche Neugierde zu verstecken. Argus hingegen, mit dem man nur kurz das Vergnügen hat, ist freundlich, wenig Vorlaut und besitzt einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn.

Schlussendlich bleibt zu Sagen, dass es sich mit Fires at Midnight um ein stark verbesserungswürdiges, aber in einigen Aspekten bereits gutes Spiel handelt bei dem sich das Anspielen durchaus lohnt. **Jn**



Detailliert gemappt, schöne Charsets und auch der Rauch ist gut animiert. Was kann man mehr von der Grafik erwarten?



Einer von leider recht vielen Bugs. Auf diesem Chipset sind einige Stellen passierbar, man kann einfach in den Hintergrund hinein laufen.

Fires At Midnight

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Mysterylady	Normal
Status:	Termin:	
Demo 2.0	Bereits erschienen	
Ersteindruck:	Ein gutes Spiel das in einigen Punkten sehr aus der breiten Masse heraus sticht und in anderen klar den Kürzeren zieht. Die Grafik lässt wirklich kaum Wünsche offen und überzeugt durch viel Selbstgezeichnetes und Editiertes, sowie gutem detailliertem Mapping mit abwechslungsreichen Chipsets. Technisch ist es einfach gehalten, was schnell dazu führt das die zahlreichen Kämpfe im Standart Kampfsystem eintönig werden.	
		76%

Test: Die Bücher Luzifers

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion 1.0

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

Sieben Bücher musst du finden...

Das Rätselspiel für alle Actionfreunde! Schießereien, Schiebe- und Denkrätsel und eine unheimlich dichte Atmosphäre machen aus Die Bücher Luzifer's auch heute noch einem der besten Vertreter der Horror-Actionsparte.

Im Spiel 'Die Bücher Luzifer's' übernimmt man die Rolle des Privatdetektivs John Malcolm. John sitzt in seinem Büro als die Türe sich öffnet und eine Frau das Zimmer betritt. Die Kundin glaubt, dass die Firma, in der Ihr Mann arbeite, in kriminelle Machenschaften verwickelt sei. John macht sich dann sogleich auf den Weg zu dieser Firma, um dort, als normaler Kunde getarnt, die Begebenheiten zu untersuchen. Seltsamerweise scheint das Büro vollkommen leer zu sein, von den Mitarbeitern keine Spur! Doch bereits im Nebenraum ist es mit der Ruhe zu ende, eine seltsame Kreatur springt aus dem Lüftungsschacht und will John ans Leder.

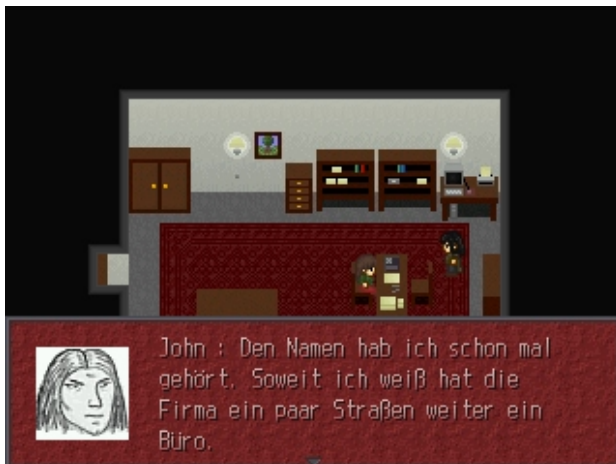
Die Firma
ist völlig
verlassen

Dieser kann sich aber gegen das kleine Biest mit Hilfe seiner Handfeuerwaffe wehren. Nachdem er den Beweis für die Steuerhinterziehung gefunden hat macht er sich schleunigst auf den Weg, diesen seltsamen Ort zu verlassen. John beschließt, diesen Vorfall für sich zu behalten und erzählt am nächsten Tag der Kundin vom Steuerbetrug der Firma.

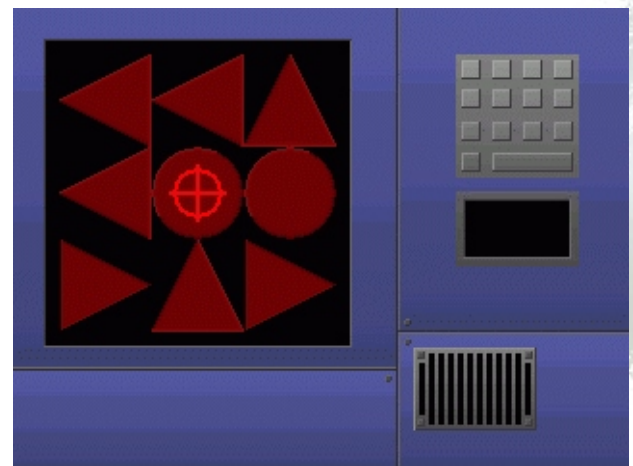
Ein paar Tage später: Ein mysteriöser unbekannter Mann bittet John, ein Buch zu finden. Nicht irgendein Buch, sondern ein ganz besonderes, das anscheinend für den Unbekannten von immenser Wichtig-

keit ist. Der Unbekannte macht John ein Angebot, das er nicht abschlagen kann, obwohl vom gesuchten Buch nicht mehr als eine Notiz existiert. Um mehr zu erfahren, besucht der Detektiv eine Kirche in deren Bibliothek er das verschollene Buch vermutet. Und er findet etwas Unglaubliches heraus: Das Buch, welches John für den Unbekannten beschaffen soll, ist eines von sieben Büchern, die von Luzifer höchstpersönlich geschrieben worden sind. Der Unbekannte lockt John in einen Hinterhalt und versucht ihm das Buch abzunehmen, nur ein glücklicher Zufall verhindert dass er getötet wird. Ein Wesen, das Ähnlichkeit hat mit dem, was John einst in der Firma begegnet war, tötet den ominösen Unbekannten. Eine Gruppe von dunkel gekleideten Männern geht auf den Detektiv los, John erkennt, dass es sich bei den Schergen um eine Art Sekte handelt. Es beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, John muss unbedingt die anderen sechs Bücher finden, bevor es diese Sekte tut. Denn diese Bücher verbergen die Macht, Monster direkt aus der Hölle, wie sie John in der Firma gesehen hat, in die Welt zu bringen, sollten sie in falsche Hände geraten.

Er muss diese
Bücher finden



Eine besorgte Frau macht John mit einem vermeintlich einfachen Auftrag vertraut, doch dieser erweist sich bald als Wettlauf mit dem Tod.



Viele kleine Rätsel stellen den Spieler immer wieder auf die Probe. Hier ist Hirnakrobatik gefordert.

Das Spiel ist ein klassisches Action-Adventure und hat mit einem normalen Rollenspiel nicht mehr viel zu tun. Der Spieler bewegt sich durch selbstgezeichnete Sets und detaillierte Orte, in denen oftmals die Wesen der Hölle lauern. Sollte es zu einem Kampf kommen, schaltet das Spiel automatisch in einen speziellen Kampfmodus um. Dort gilt es, mit Hilfe der verschiedenen Handfeuerwaffen die John ab und

Test: Die Bücher Luzifers

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion 1.0

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



Einer der Endgegner. Dieser Roboter ist extrem gefährlich denn er verfügt über einen Granatwerfer, (die Granaten werden in die Höhe geschossen und fallen auf den Spieler herunter) einen Flammenwerfer und Lenkraketen die den Spieler orten.

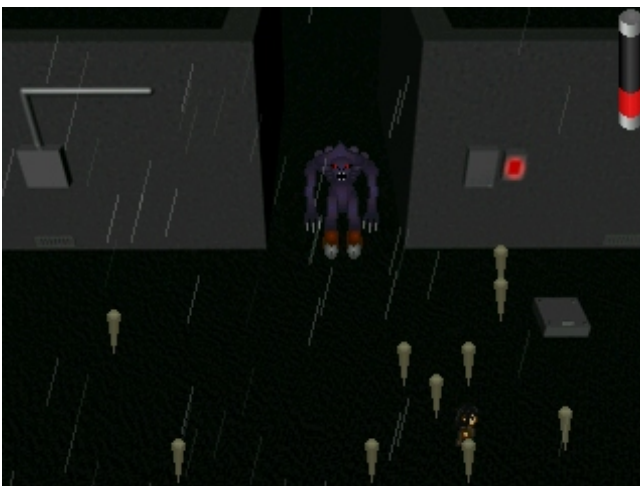
zu findet, die Wesen zu bekämpfen. Dabei gibt es die unterschiedlichsten Kreaturen, manche sind widerstandsfähiger, andere können auch auf John zurückfeuern, wieder andere können sogar neue Monster erschaffen. Sind alle Monster besiegt, geht es im Spiel weiter.

Der Kern des Spiels sind aber die knallharten Rätsel. Schon ganz am Anfang wird dem Spieler klar, dass der Rätselgrad sehr hoch ist, und teilweise auch unfair schwer Rätsel vorhanden sind. Schwierig sind sie fast alle, dennoch unterscheiden sie sich von einander. So muss man mal einen Zahlencode für

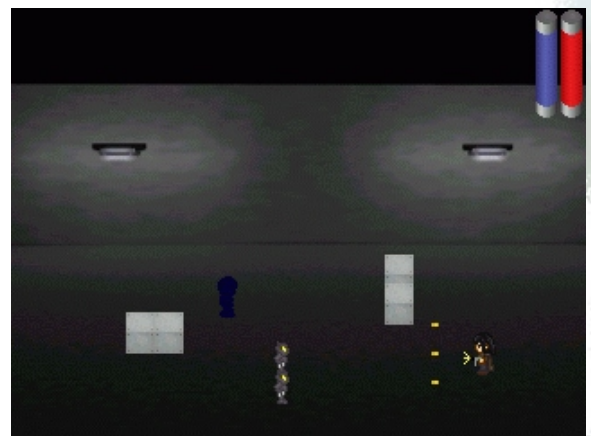
eine gesicherte Türe finden, ein andermal müssen Gegenstände auf bestimmte Positionen verschoben werden. Trotz dem Abwechslungsreichtum bleibt oftmals nichts als Frustration und man bleibt hoffnungslos stecken, zu schwere Rätsel blockieren den Spielfluss andauernd. So bestehen die meisten Ortschaften nur aus großen Hallen und Gängen, die alle nacheinander abgeklappert werden müssen, Hinweise aufgesammelt und Schalter betätigt, und erneut nach neu geöffneten Türen abgesucht werden müssen. Als Beispiel für ein Rätsel, in welcher Weise verbirgt das Wort "Tirlon" in Verbindung mit "Trinitrotoluol" wohl den Code "322231"? Auf den ersten Blick wird einem wohl nicht klar was genau damit gemeint ist. Schwierig sind vor allem auch die Rätsel in denen es aufs Glück ankommt, die zum Beispiel folgendermaßen aussehen können: In einem Raum laufen vier unbesiegbare und ungefährliche Wesen herum. Diese Wesen müssen einen bestimmten, deutlich markierten Bereich betreten.

Dummerweise ist kein System erkennbar, wie diese Wesen laufen. Mit einem scharfen Blick erkennt man noch, dass die Kreaturen vor John Reißaus nehmen, das war's dann aber schon. Somit kann man, wenn man sehr viel Pech hat, ziemlich lange in einem Raum festhängen, und das nur, weil eines dieser Viecher einfach nicht den Platz einnehmen will, für den es bestimmt ist.

Wie eingangs erwähnt, sind nahezu alle Objekte, alle Ortschaften, alle Charaktere und alle Monster selbst erstellt. Diese Grafik pflegt einen ganz eigenen Stil, den man so noch in noch keinem RPG



Nach jedem Spielabschnitt kommt ein extra schwerer Endgegner der John ganz schön einheizt. Sie alle haben besondere Fähigkeiten und halten extrem viele Treffer aus. Dieser Gegner hiebert z.B. die Pflöcke herbei die aus dem Himmel auf den Spieler herunter fallen.



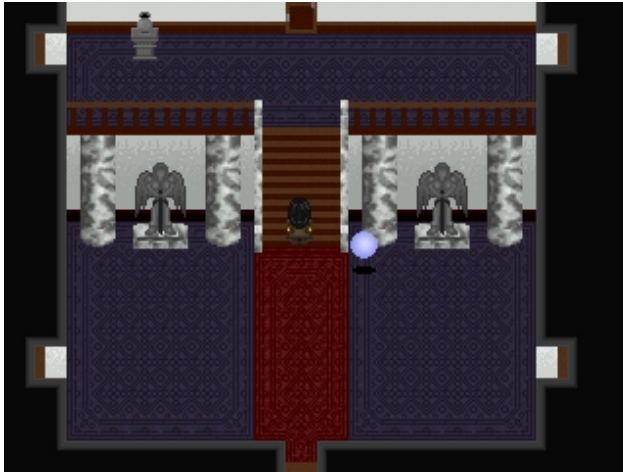
Immer wenn man auf einen Gegner trifft wird dieser Kampfbildschirm geöffnet. Dabei werden Hindernisse wie diese Kisten zufällig platziert. Diese sind aber für richtige Wummen kein Problem, 2 - 3 gezielte Schüsse und die Kisten verschwinden. Die Gegner reagieren leider meist recht simpel und laufen ohne Rücksicht auf Verluste auf den Spieler zu.

Test: Die Bücher Luzifers

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion 1.0

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



Zur Fabrikhalle und dem Büro bietet dieses schöne Anwesen eine nette Abwechslung. Gespeichert werden kann nur an den Speicherstellen welche durch einen blauen Ballon gekennzeichnet sind.



Eine der zahlreichen animierten Zwischensequenzen. Diese sind meist sehr schön anzusehen und heben die Atmosphäre und die Spannung an. Dazu gibt es stimmige Musik im Hintergrund.

Zuvor gesehen hat. Dieser passt ganz wunderbar zu der Atmosphäre, die im Spiel vermittelt wird. In Sachen Musik schlägt es sogar die erfolgreiche Dreamland-Reihe, und auch in anderen Bereichen, wie etwa der Story kann es der Horrorserie mindestens das Wasser reichen. Fast schon alltäglich und dennoch etwas besonderes in diesem Spiel ist das eigene Hauptmenü, in dem sich z.B. Handfeuerwaffen oder bestimmte Gegenstände, wie verstreute Zettel und seltsame Artefakte, anwählen lassen. Das vom RPG-Maker vorgesehene Menü bekommt man nie zu Gesicht, es wird auch nicht benötigt weil das eigene Menü bestens zum Spiel passt und alles Erdenkliche damit verbunden ist.

Ein paar wenige Rollenspielerlemente lassen sich dennoch finden, ab und an werden, nach einem Kampf, die Lebenspunkte von John erhöht. In welchem System diese "Level-Ups" stattfinden, erschließt sich dem Spieler jedoch nicht, es gibt lediglich eine kurze Mitteilung, dass der Held ein Level gestiegen sei. Ab einer bestimmten Stelle im Spiel verfügt man zusätzlich zu den Waffen noch über eine besondere Kraft, mit der es

dem Spieler gestattet ist, sich zu heilen oder eine Feuerkugel auf die Gegner zu schleudern. Doch Fehler schleichen sich überall ein, das Kampfsystem ist davon auch nicht unbetroffen, sodass gelegentlich ein Gegner getroffen wird, dieser sich aber eigentlich hinter John befindet. Ein anderes Mal schießt die Kugel durch das Monster hindurch.



Äußerst verdächtig, im Büro ist keine Menschenseele zu sehen. Noch ist alles ordentlich an seinem Platze, nichts weist auf die schrecklichen Ereignisse hin die in Kürze folgen werden. Vielleicht wäre es John aber auch lieber wenn das so bleiben würde, doch er ist nicht ganz allein...

Test: Die Bücher Luzifers

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion 1.0

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



Das Menü wird später noch durch einen Zusatzpunkt "Kräfte" erweitert der spezielle Fähigkeiten wie heilen oder einen Energieball ermöglicht.

Persönliche Einschätzung - Manuel:

Es gibt nicht viel was mich an diesem Spiel stört, doch eines dafür recht stark - Die Rätsel. Obwohl die am Anfang stets abwechslungsreich sind, werden ab einer bestimmten Stelle kaum noch Hinweise dafür gegeben. Sogenannte "Zahlenrätsel", in dem eine bestimmte, meist 6-Stellige Zahlenkombination erraten werden muss, kommen im Spiel viel zu häufig vor.

Dennoch, das Spiel versprüht eine dichte Atmosphäre, und fast schon alleine deshalb lohnt sich das Spielen. Die Endgegner sind grafisch und spielerisch ein Highlight: Schon mal gegen eine überdimensionale Schachfigur gekämpft? Solche Kämpfe bestehen nicht aus einer "schießen - weglaufen - schießen" Strategie, sondern müssen taktisch gelöst werden, weil jeder einzelne eine eigene, besondere Geheimwaffe hat.

Dennoch treten diese Fehler nicht allzu oft auf, sodass das Spiel größtenteils fehlerfrei zu genießen ist.

Auffallend abwechslungsreich sind die Kämpfe gegen die Endgegner gestaltet, welche John nach jedem Spielabschnitt auflauern. So kämpft man mal gegen einen Roboter, ein anderes Mal gegen ein Monster oder eine Schachfigur. Dabei verfügt jeder Gegner über spezielle Fähigkeiten, schießt Raketen, feuert Mörsergranaten ab oder hat einen Laserstrahl parat. Dementsprechend schwer gestalten sich manche dieser Kämpfe, da die Munition auch oftmals knapp wird.

Zu besonderen Ge-schehnissen im Spiel läuft eine kleine Zwischensequenz ab und erzählt die Story weiter. Dabei trifft man auch schön gezeichnete Grafiken ebenso wie auf gerendert 3D Objekte.

Die richtige Musik im Hintergrund macht daraus die perfekte Szene, welche nebenbei noch für Abwechslung sorgt.

Wie bereits erwähnt sind die Rätsel aber der Knackpunkt im Spiel, bleibt man bei einem dieser Rätsel hängen, kann man viel Zeit damit verbringen, die Lösung zu finden. Wer allerdings in solchen Rätseln gerne die Herausforderung sucht und sich lange mit der Lösung eines Problems auseinander setzen kann, für den bietet 'Die Bücher Luzifers' reichlich Futter fürs Gehirn. Zusammengefasst eignet sich das Spiel also für Rätsel-Köner die schnellen Waffengefechten nicht abgeneigt sind und auch ein klein wenig Pixelblut vertragen, welches ebenfalls im Spiel vertreten ist. **Mn**



Der Friedhof verbirgt Geheimgänge und kleine Passagen mit zusätzlicher Munition und einer neuen Waffe. Allerdings auch untote Gegner und sehr schwere Rätsel, wie kommt man wohl in das verschlossene Grab?

Die Bücher Luzifer's 1			
Positiv:	Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
- Stimmige Musik	Horror	Kelven	Schwer
- Geniale Endgegner	Status:	Termin:	
- Gute Atmosphäre	Vollversion 1.0	Bereits erschienen	85%
- schöne selbsterstellte Grafik	Grafik:		
	Die Grafik ist sehr überzeugend, da sie beinahe komplett selbst erstellt ist und einen eigenen Stil hat welcher gut zum Spiel passt.		85%
Negativ:	Sound:		
- Sehr schwere Rätsel	Die Musik ist passend und nie eintönig. Die Schusseffekte hören sich meist gut an und passen zur jeweiligen Waffe.		85%
- Technisch leicht veraltet	Atmosphäre:		
	Hier läuft alles aus einem Guss, deshalb ist auch die Atmosphäre einfach toll.		86%
	Story:		
	Die Story entwickelt sich während des gesamten Spielverlaufs nur langsam, wird ab einer bestimmten Stelle jedoch sehr spannend.		86%

Special: Was wird aus Sternenkind Saga?

Das Teamprojekt von Daen vom Clan und Shinshrii

Erscheinungstermin: 1. Quartal 04

Infos: ["Klick"](#)

Unter dem Stern geboren...

Das Spiel Sternenkind Saga erzählt eine gigantische Geschichte zur Zeit, als noch heftige Schlachten um Königreiche und Schatztümer geführt wurden. Die Geschehnisse entführen euch in das Land Karadon, dabei handelt es sich um eine wikingergähnliche Zivilisation. Karadon befindet sich derzeit im Krieg mit einer menschenähnlichen Wolfsart, genannt die „Garzesh“. Diese haben eine kleine Nachbarinsel angegriffen und befinden sich im Vormarsch auf das Festland. Der Krieg dauert an, und es werden Soldaten und Kämpfer gesucht, die sich den Feinden entgegenstellen sollen. Zum Dienst an der Waffe melden sich auch Haaki Weykenson, ein junger Mann aus Karadon, seine Kindheits-Freundin Svenja, Gorath der Pionier und Arson, ein Mann mit rätselhafter Vergangenheit. Alle paar Tage suchen Haaki seltsame Visionen heim, er kann sich den Sinn nicht erklären und hofft im Dienste des Landes, der Bedeutung näher zu kommen. Als Ausbilder der neuen Rekruten heißt sie der Warlord Kaylar auf seine besondere Art willkommen, tägliche Schuftereien, Lauftrainingsstunden und Aufräumarbeiten stehen den jungen Soldaten bevor. Doch die Zeit drängt, der Feind rückt näher und schon bald ereignen sich Geschehnisse welche das Leben der jungen Kämpfer deutlich zeichnen wird, ein mächtiger Feind erhebt sich.

Die Welt um Karadon ist bis ins kleinste Detail



Wer würde bei diesem Bild denken, dass es sich um das einst so auf RTP- Grafik basierende Spiel, Sternenkind Saga handelt?



Die Umgebungen wurden mit vielen netten kleinen Details, wie die Karten auf dem Tisch, versehen. Und wer genau hinsieht dem wird der Sonneneinfall links auffallen.

geplant, es gibt die unterschiedlichsten Gottheiten und Geschichtshintergründe das man sich fast schon hineinsetzen könnte. Man startet in der Kaserne der Drachenhalle, einem riesigen Gebäudekomplex das einer Burg gleicht. Tempel, ein Lazarett, der Exerzierplatz, Wachtürme, die Bibliothek und unzählige kleine Räume verleihen dem Spiel ein ungeheures Ausmaß an Möglichkeiten, welche noch dazu durch ein durchdachtes Fähigkeiten- und Talentsystem geprägt sind. Zu Anfangs wählt man einen Stern, unter dem man geboren werden will. Diese Wahl entscheidet zu Beginn über die Grundfähigkeiten, später sollen das Sternzeichen und die Taten des Spielers sogar Einfluss auf die Reaktionen der anzutreffenden Personen im Spiel nehmen. Im Verlauf des Spieles entwickelt sich so jeder Spieler eine eigene Persönlichkeit, man kann Entscheidungen treffen wie man anderen Personen gegenüber erscheinen oder handeln will und erhält ganz nach dem Sternzeichen, zu dem Grundtalent hinzukommend, drei Fähigkeiten die zum Symbol des Sternes passen.

Special: Was wird aus Sternenkind Saga?

Das Teamprojekt von Daen vom Clan und Shinshrii

Erscheinungstermin: 1. Quartal 04

Infos: ["Klick"](#)

Zusätzlich zu den Talenten kommen noch die speziellen Fähigkeiten hinzu, welche jeder Charakter anders entwickelt. Haaki wird später z.B. über die Heilungsfähigkeit verfügen, hingegen Svenja wird sich im Bereich des Bogenschießens verbessern. Diese Fähigkeiten werden aber nicht von selbst erlernt, sondern müssen mühselig erworben werden. Durch Aufgaben, Lehrmeister oder magische Bücher kann man Fähigkeitspunkte erhalten, diese können dann genutzt werden um sich die erwünschten Fähigkeiten anzueignen.

Doch das Sternzeichen spielt noch eine wesentlich größere Rolle als hier bereits besprochen, denn laut den Herstellern Daen und Shinshrii soll man im späteren Spielverlauf die Herrschaft über ein Dorf erhalten, welches dann

Der Spieler
darf ein
ganzes Dorf
verwalten

je nach Sternzeichen anders aufgebaut sein wird. Geboren unter dem Stern des Kaufmannes sind die Häuser z.B. prachtvoll und edel, wählt man den Seefahrer so gibt es einen großen Hafen, viele Händler sind in der Stadt und der Ruf steigt. Wer den Dieb gewählt hat wird eine verwahrloste Stadt auffinden, überall treiben sich schräge Typen umher und das Schwarzmarkt-Angebot steigt. Man munkelt ebenfalls, dass es eine



Die Tempelanlagen sind prachtvoll gestaltet. Man bedenke, auch dieser Tempel befindet sich in der Drachenhalle, einer riesigen Burg in der es viele solcher Ortschaften gibt.

unterirdische Diebesgilde geben soll. Das Dorf hat aber auch noch ganz andere Bedeutung, so kann man sich beim städtischen Schmied eine Waffe fertigen lassen oder die Siedlung ausbauen und verwalten. Das ganze ist zwar erst als Konzept vorhanden, dafür aber schon sehr gut durchdacht und sicher schon in Planung.

Der Wandel der Grafik im Detail

Gut zu erkennen ist links eine Szene aus der ersten Demoversion, die Grafik wirkt veraltet. In der Testversion, die der Redaktion vorliegt, wurden solche Grafikschwächen bereits ausgebessert, wie man anhand des Bildes rechts gut erkennen kann. Viel mehr Details, verbogene- und kaputte Waffen liegen im Burggraben, morsche Leitern und verschiedene Bodentexturen sorgen für eine wesentlich bessere Optik als es noch in der aktuellen Demo v.1 der Fall ist. So wie diese Szene sind die meisten anderen Stellen im Spiel ebenfalls ausgebessert worden, mehr Details, teils selbst erstellte Grafik und ein verbessertes Mapdesign macht das Spiel endlich auch in Sachen Grafik ansprechend.



Special: Was wird aus Sternenkind Saga?

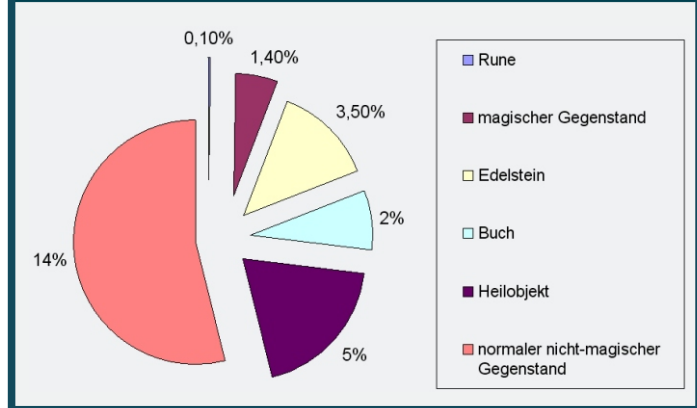
Das Teamprojekt von Daen vom Clan und Shinshrii

Erscheinungstermin: 1. Quartal 04

Infos: ["Klick"](#)

Objekte sollen ebenfalls ganz anders gefunden werden als bisher in den Spielen. Eine Zufallszahl wird generiert und ergibt in allen Objektkategorien am Ende eine 26% Chance, ein Objekt zu finden. Wie viele kommerzielle Spiele es haben, so gibt es bei magischen Objekten erst einmal nicht den Gegenstand selbst mit allen Fähigkeiten und Eigenschaften, sondern einen „Platzhalter“ der erst von einem Magier identifiziert werden muss. Erst dann lässt sich das Objekt einsetzen und gebrauchen. In den 26 Prozent sind alle möglichen Items vereint, welche zufällig gefunden werden können. Es besteht so z.B. eine 0,1 prozentige Chance, eine Rune zu finden, sehr gering, dagegen 3,5 prozentige Chance das der Gegner einen Edelstein hinterlässt, oder eine 14 prozentige Chance einen normalen, nicht magischen, Gegenstand zu erhalten. Die anderen Prozente dazwischen bilden Bücher, magische Waffen, Amulette, Ringe oder andere Kleinigkeiten. Bei den Edelsteinen gibt es aber auch Qualitätsunter-

Die Fund-Chance aller Gegenstandsgruppen auf einen Blick:

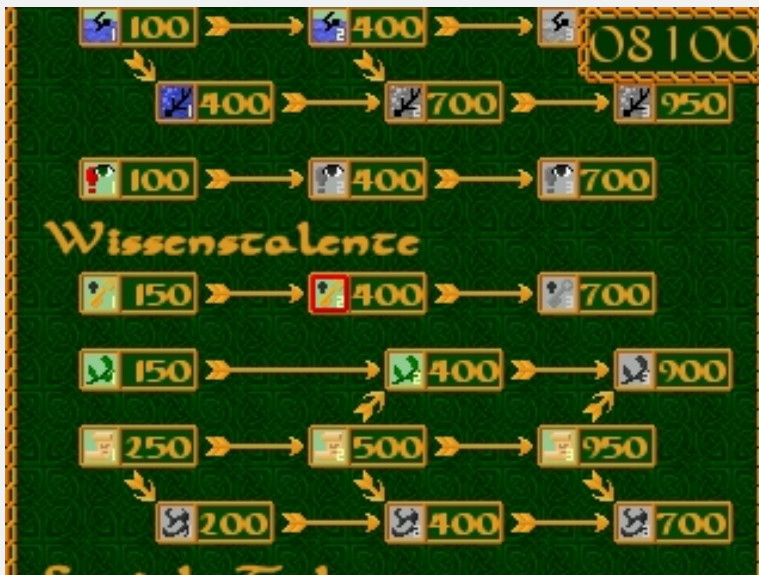


schiede, so gibt es die Edelsteine in unreiner-, ungeschliffener-, normaler-, geschliffener- und reiner Form. Ebenso sind im Spiel Bücher nicht gleich Bücher, so findet man manchmal Anleitungen zum Bau von Waffen, Schatzpläne oder einfach nur Geschichten über die Götterwelt.

Das Talentmenü genau betrachtet:

Wer gerne mal ein Rollenspiel spielen will, das wirklich Spieltiefe besitzt, der wird mit Sternenkind Saga genau sein Spiel gefunden haben. Eine Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten stehen zur Wahl, damit zwangsläufig verbunden sind die Talente und Fähigkeiten sowie das Sternzeichen welches man zu Spielbeginn wählen kann.

Das Talentmenü beeinflusst das Spielgeschehen aktiv, denn hier kann man sich Fertigkeiten aneignen die die verschiedensten Wirkungen auf das Spiel haben. Sobald sich Haaki beispielsweise die Fähigkeit der Sinnesschärfe angeeignet hat, kann er in Höhlen Geheimgänge leichter auffinden, da ihm schon der leichteste Luftzug auffällt. Anderes Beispiel - für das bloße Auge nicht als nützliche Kräuter zu erkennen, bleiben die Pflanzen, welche aufgenommen werden könnten, einfach unsichtbar. Hat man allerdings vorher die Kräuterkunde erlernt so werden gewisse Kräuter sichtbar, das ist dann abhängig von der Stufe des Talents. Jedes dieser Talente lässt sich in 3 Stufen ausbauen, wobei immer mit der Nächsthöheren weiter gemacht werden muss. In manchem Fall kann es auch sein, das bestimmte Talente ein anderes Talent erfordern um erlernt zu werden. Dann muss man z.B. erst die Fähigkeit, Schriften zu identifizieren, erlernen, und das auf Stufe 2, bevor man Kräuterkunde Stufe 2 erlernen kann. Dabei sind es immer logische Verbindungen, denn bevor man Tauchen kann muss man schließlich vorher Schwimmen können.



Um sich nun diese Talente anzueignen werden Talentpunkte benötigt, diese erhält man nach Kämpfen oder Aufgaben. Doch man sollte diese Punkte mit Bedacht einsetzen, da die Talente einen großen Einfluss haben können, wie eine Person auf den Spieler reagiert.

Special: Was wird aus Sternenkind Saga?

Das Teamprojekt von Daen vom Clan und Shinshrii

Erscheinungstermin: 1. Quartal 04

Infos: ["Klick"](#)

Magische Gegenstände findet man zwar viel seltener als herkömmliche Objekte, allerdings kann man dem auch nachhelfen, indem man das Talent „Schatzsuche“ erlernt welches die Fundquote um 5 Prozent erhöhen.

Bei den nichtmagischen Waffen gibt es ebenfalls andere Regeln als bei herkömmlichen Rollenspielen, die Waffen sind eingeteilt in Material und Waffengattung. Beide verfügen über festgelegte Stärkewerte die addiert werden. So kann z.B. jede Waffe aus jedem der Materialien bestehen und unterschiedliche Angriffswerte haben, ein Bronze-Langschwertschwert im Vergleich zum Stahl- oder Drachen-Langschwert wird sicher den Kürzeren ziehen. Dazu hat jede Waffe und jedes Material einen kritischen Treffer Wert, dieser wird wie der Angriffswert, addiert, und ergibt am Ende bei Kritischen Attacken den Kritischen-Angriffswert.

Doch genug nun den technischen Werten, dies ist sicher alles schön und gut durchdacht, ein sehr komplexes System beschreibt es wohl passend, aber wie sieht es denn mit den spielerischen Werten aus?

Die Welt von Sternenkind Saga ist sehr umfangreich, eine Menge NPC's lassen sich gerne zu einem Gespräch hinreißen und erzählen auch gerne mal mehr als den üblichen „Hallo, wie geht es dir“ Satz. So etwas bekommt man nur sehr selten zu hören, die Gespräche haben eigentlich immer einen besonderen Stellenwert und verraten eine Menge über das Spielgeschehen, Priester predigen von ihren Göttern und die normalen Bürger berichten von lebensnahen Szenen, plaudern über den Tagesablauf oder erzählen so ihre eigene Geschichte, was sie machen und wer sie sind. Eins sollte klar sein, Sternenkind Saga ist kein Spiel für lesefaule Spieler, es gibt eigentlich immer und überall etwas zu lesen. Die Dialoge dauern manchmal bis zu mehreren Minuten und sind sehr



Im Vergleich zu anderen Spielen ist das Mapdesign in keiner Hinsicht schlechter anzusehen. Im Bild, der Raum in dem die Missionen besprochen werden.



In der Nacht wird Haaki oft von Träumen geplagt, deren Sinn er sich nicht zu erklären vermag. In welchem Zusammenhang steht diese Alte Ruine zu dem angehenden Soldaten?

detailliert und lebensnahe beschrieben, man könnte meinen, der Ersteller wollte durch die Priester im Spiel von einer neuen Religion überzeugen, so lebensecht predigen sie ihren Glauben. Dazu kommen die angesprochenen Talente wie Überreden, Betören oder Einschüchtern. Mit diesen Talenten ist es möglich, Leute, welche gerade noch von an ihrem Willen eisern zu hängen schienen, davon abzubringen und die eigene Meinung aufzuzwingen. Das ermöglicht einen großen Handlungsfreiraum im Spiel. Da aber nicht nur geredet wird, gibt es ebenfalls die Fähigkeiten, zu Schwimmen, in Gewässern zu tauchen, Felswände zu erklimmen, Schlösser zu knacken oder alte Schriften zu entziffern.

Wer sich nicht mit der Standard-RTP-Grafik abfinden kann, der soll nun durch schönes Mapdesign, bessere Grafiken und neue Chipsets überzeugt werden. Viele neue Details sorgen für schönere Optik, die Sets wurden größtenteils neu zusammengestellt und bieten eine weitaus schönere Darstellung des Spieles als es der Vorgänger getan hat.

Im Vergleich zur aktuellen Version des Spieles blieb kaum etwas gleich, wie erwähnt wurden und werden Grafiken derzeit noch neu erstellt und ausgetauscht, die Räumlichkeiten werden umgestaltet und die besagten Fähigkeiten und Talente werden eingebunden, sodass zum Schluss ein Spiel entsteht welches nur so vor lauter Handlungsmöglichkeiten überläuft. **Sy**

Die Talente verleihen viel Raum für freie Handlungen

Maker - The Gathering



„Es wird kommen eine Zeit voll Schrecken und
 Dunkelheit
 wenn der Lauf der Gestirne sich verändert und der
 Alexgeborene Sohn des Bösen dereinst unter den
 Lebendigen wandelt. Von düsterem Orte er wird
 kommen durch
 einen Maptree der Festplatte und des Speichers,
 fehl der einhaltgebietenden Sortierung durch die
 grossen Admins vom Pfad der Götter jedoch wird
 er weichen doch trachten
 er wird uns nach unseren Spielen und unserer
 unsterblichem Ruhm
 groß und schrecklich anzusehen werden seine
 missgestalteten Armeen sein
 RTP-Chips wo einst Mac and Blue, Suikoden oder
 Editiertes gewesen war!
 Ihr Götter, errettet uns!
 Dereinst er wird stehen vor unseren Häusern und
 Feldern,
 vor Tempeln und Hainen
 auf Strassen wie Brücken
 und mit ihm wandeln und einhergehen werden
 Kritiken und Hass
 Banns und Verwarnungen
 Spams und Flames
 selbst die Gestirne werden wanken unter dem
 Ansturm des mächtigen Bösen,
 entfesselte Stürme der Grausamkeit,
 fleischgewordener Wahnsinn des Makerns,
 Denn wisset selbst und der Gewissheit der
 Wissenden das ein dunkles Zeitalter
 anbrechen wird, indem Söhne und Töchter des
 Makers
 vom Antlitz mordend hinweggefegt werden „

Prophezeiungen Dusterburgs, Kapitel 5

Die Geschichte:

Jahrelang herrschte Frieden und Wohlstand in den Ländern des Forums. Die Menschen achteten einander und schufen so friedvoll und hilfsbereit Spiel um Spiel, auf das sie die Herzen der anderen Maker erfreuen sollten.

Doch düstere Wolken zogen am Horizont auf, und die uralten Weisen sprachen von der Erfüllung einer uralten Prophezeiung...!

Und so wie das Wort geschrieben stand, so erfüllte sich die Weissagung in einer sturmumtosten Gewitternacht! Aus der dunkelsten Hölle der Erdmitte grub sich unter donnerndem Getöse der Dämon Alex frei und mit ihm seine schaurige Schar Skelette und Zombies! Für die Maker jedoch schien die letzte Stunde geschlagen - alle großen Helden und Makerlegenden waren im Strudel der Zeit verschwunden und während die Welt brannte, versammelten sich die wenigen Neulinge einem Eichenhain um den Worten des letzten Weisen

zu lauschen. Dieser befragte über Nächte hinweg seine Knochen, nahm weder Speise noch Getränk zu sich und eröffnete den jungen Makern dann seine Vision: Ein einzelner junger Maker ward auserwählt gegen den bösen Imperator Alex zu kämpfen! Nur einem einzigen Maker konnte dies gelingen, doch waren die Nebel des Schicksals so dicht, das der alte Seher nicht erfahren konnte, wer dieser junge Held sei.

So trug er den wenigen Versammelten die Aufgabe auf, die zerstörte Welt zu bereisen und alle jungen Maker zu einen. Diese sollten dann in einem großen Wettstreit gegeneinander antreten und die Kräfte der großen, weisen Makerlegenden beschwören. Mit diesen Kräften und Kreaturen sollten sie gegeneinander antreten, um herauszufinden, wer der Stärkste, Mächtigste und Würdigste unter ihnen sei. Alleine ihm sei es vorbehalten gegen den dunklen Alex zu ziehen....!



Special: Maker - The Gathering

Die Members von rpg-maker.com als Spielkarten

Zum Spiel:

In diesem Kartenspiel übernimmt man die Rolle eines dieser jungen Makertalente, genannt Spieler. Gekämpft wird gegen andere menschliche Spieler, indem man aus einem Kartenstapel Karten ziehen kann, um so mit Hilfe von Ressourcen mächtige Kreaturen zu beschwören. Diese lässt man gegen die Kreaturen seines Opponenten kämpfen, um so alle Monsterkarten des Opponenten unter 0 Lebenspunkte zu bringen. Geschieht dies, muss der Spieler seine Kreatur aus dem laufenden Spiel nehmen. Hat ein Spieler keine Kreaturen mehr, so wird seine Figur symbolisch angegriffen. Diese verfügt ebenfalls über Lebenspunkte. Fallen diese durch die Kreaturattacken unter oder gleich 0, dann ist das Spiel verloren.

Die Karten:

Insgesamt gibt es drei verschiedene Arten von Karten, mit denen dieses Spiel gespielt wird. Am Anfang hat jeder Spieler seinen Stapel zu mischen und verdeckt vor sich zu legen, wobei er die ersten drei Karten zieht und diese nun „auf der Hand hält“.

A) Die Ressourcenkarten

In den Zeiten der alten weisen Maker, wurden in den Foren viele geistreiche Diskussionen geführt. Mit diesen Kräften beschwören die Spieler ihre Kreaturen und Sonderfertigkeiten. Es gibt drei verschiedene Ressourcen: Community-Threads, Technik-Threads und Entwickler-Threads. Diese können je nach Gewichtung des dort angesprochenen Forenthemas eine Gewichtung von einem bis zu vier Punkten haben. Zieht man eine Ressourcen-karte aus dem Stapel, so wird diese sofort „aktiviert“ und aufgedeckt vor dem Spieler gelegt. Die Wertigkeit der Karte wird ebenfalls sofort auf einem Notizzettel vermerkt. Es empfiehlt sich, die drei Ressourcenarten wie Bankkonten zu führen, d.h. sämtliche Ausgaben durch Beschwürungen oder Einnahmen durch neue Ressourcenkarten auf dem Notizzettel zu vermerken. Die Abkürzungen „C“, „T“ und „E“ stehen für die drei Ressourcenarten und kennzeichnen die Beschwürungskosten der Kreatur oder Sonderfertigkeit.



Der Nordallianz-Treffen Thread gibt die Kraft von 4 Community-Punkten frei. Eine gewaltige Kreatur kann damit beschworen werden.

B) Sonderfertigkeiten

Wird eine Sonderfertigkeit aus dem Stapel gezogen, so ist diese erst einmal „inaktiv“, im Folgenden „auf der Hand“ bezeichnet. In der obersten Zeile stehen Werte hinter den Buchstaben „C“, „T“ und „E“. Diese Werte stellen die Ressourcen-Kosten dar, um diese Sonderfertigkeit zu aktivieren. Dies bedeutet, steht hinter dem „C“ eine 2, so ist eine Ressourcenkarte aus dem Bereich Community mit der Wertigkeit 2 vonnöten um auf diese Sonderfertigkeit zurückgreifen zu können. Selbstverständlich gehen auch 2 Communitykarten der Wertigkeit 1 oder eine Communitykarte der Wertigkeit 3, hier bleibt jedoch 1 Wertigkeitspunkt übrig. Bei den Sonderfertig-

Sonderfertigkeiten:	
Name der Karte →	Ineluki Technikpatch C - T 1 E -
Kurze Erklärung der Hintergründe und Fertigkeiten der Karte →	Ineluki sitzt in seiner dunklen Zitadelle und forscht von dort aus nach neuen Patches für die Community. Spielt man diese Karte aus, wird der Technikwert einer Kreatur um 1 erhöht.
Zitat der Kreatur →	"Und wenn es dann immer noch nicht klappt, dann patch ich es einfach." Ineluki

keiten unterscheidet man zwischen „permanent“ und „einmalig“. Eine Sonderfertigkeit, die z.B. einer eigenen Kreatur einen Stärkebonus gewährt, bleibt solange im Spiel (und wird neben die Kreatur gelegt), bis die Fertigkeit gebannt wurde, oder die Kreatur besiegt wurde. Danach wandert die Karte wieder verdeckt in den Kartenstapel des Spielers. Sonderfertigkeiten, die nur einmal zum Einsatz kommen, (z.B. sofortige Schadenswirkung bei einer gegnerischen Kreatur) werden nach dem Bezahlen der Ressourcen sogleich wieder verdeckt in den eigenen Kartenstapel gemischt.

C) Kreaturen

Wahrscheinlich die wichtigsten Karten im Spiel, denn mit den herbeibeschworenen Kreaturen werden die Kriege zwischen den beiden Opponenten geführt.

Ebenso wie die Sonderfertigkeiten, kostet auch die Aktivierung (spieltechnisch das „Beschwören“) der Kreaturen Ressourcen. Ist eine Kreatur aktiviert worden, so legt der Spieler die Karte aufgedeckt vor sich. Eine Kreatur, die beschworen wurde, muss nach der Beschwörung noch eine Runde warten, eh

Special: Maker - The Gathering

Die Members von rpg-maker.com als Spielkarten

sie entweder die Spielerfigur oder - wenn vorhanden - die Kreaturen des Gegners attackieren kann. Eine herbei beschworene Kreatur wird immer zuerst die Kreaturen des Gegners bekämpfen, bis dieser über keine Kreaturen mehr verfügt. Erst dann können die Kreaturen den Spieler an sich angreifen. Jede Kreatur besitzt drei Werte, das sind:

Technik: Der Angriffswert der Kreatur

Grafik: Der Verteidigungswert der Kreatur

Story: Die Lebenspunkte der Kreatur

Über den Einsatz dieser Werte wird im Kapitel „Kampf“ noch näher darauf eingegangen.

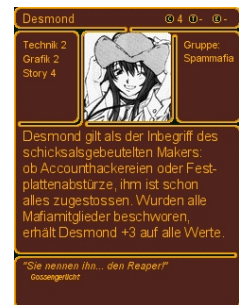
Viele Kreaturen sind Teile einer größeren Truppe, wie z.B. die Anti-Spam-Polizei oder die Spam-Mafia. Auf dem rechten oberen Teil der Karte gibt es einen Punkt namens „Gruppe“, darin stehen alle Namen, die Teil dieser Gruppe sind. Hat es ein Spieler also geschafft, alle Kreaturen dieser Gruppe, beispielsweise im Falle der Gruppe „Spam-Mafia“ Göfla, Desmond, Repko und Mr. Z, zu beschwören, dann werden die Kreaturen im Normalfall um ein Vielfaches stärker und mächtiger. Im oben genannten Beispiel würden alle vier Kreaturen der Mafia einen +3 Bonus auf sämtliche Werte bekommen.

Die jeweiligen genauen Spezifikationen stehen im erklärenden Context der Karte.

Abwehrfertigkeit der gegnerischen Kreatur wird von der Attackefertigkeit der eigenen Kreatur abgezogen. Fällt die Differenz in den positiven Bereich, so wird diese Differenz von den Lebenspunkten der gegnerischen Kreatur abgezogen und umgekehrt.



VS.



Das bedeutet: Schaden an eigener Kreatur = Attackefertigkeit der gegnerischen Kreatur - Paradenfähigkeit der eigenen Kreatur.

Selbstverständlich ist es möglich, dass die Paradenfähigkeit der eigenen Kreatur, die Attackefähigkeit der gegnerischen Kreatur bei weitem übersteigt und damit ein Minuswert als Differenz übrigbleibt. Das bedeutet natürlich nicht, dass die eigene Kreatur ein Plus an Lebenspunkten bekommt, sondern dass die gegnerische Kreatur einfach zu schwach war um die eigenen Kreatur zu verletzen.

Es ist möglich, dass zwei eigenen Kreaturen gleichzeitig eine gegnerische Kreatur angreifen. In diesem Fall wird zuerst der Kampf zwischen der Feindkreatur und eigener Kreatur Nummer 1 ausgetragen, der LP-Verlust dieses Kampfes wird im Kopf behalten, sofort anschließend kämpft die eigene Kreatur Nummer 2

gegen die feindliche Kreatur. Erst nach diesem Kampf werden die LP-Verluste aller drei Kreaturen abgezogen und gegebenenfalls aus dem laufenden Spiel genommen.

Es folgt ein kleiner Kampf als Beispiel-situation:

Die Kreaturenkarte:

Name der Kreatur →

Attackefertigkeit: 2
Paradenfähigkeit: 3
Lebenspunkte: 2 →

Erläuterung des Hintergrundes der Kreatur, gegebenenfalls Aufzählung der Boni bei kompletter Gruppe →

Sunny 01 02 01

Technik 2
Grafik 3
Story 2



Gruppe: -

Sunny, der Skeptiker der Community erfrischt durch klare, unverblühte Aussagen und geht Dingen sehr gerne auf den Grund. Er allein hat den Mut, Fragen zu stellen, die kein anderer zu fragen wagt!

*„Daen - ist das ein Fungame?“
Sunny, NATO-Treffen 1*

← Ressourcenkosten der Kreatur, um sie aktiv zu schalten, 1 Community-Punkt, 2 Technik-Punkte, 1 Entwickler Punkt

← Gruppe, welcher der Kreatur angehören kann

← Zitat der Kreatur

Der Kampf:

Haben zwei Spieler ein oder mehrere Kreaturen aktiv, das heißt, durch den Einsatz der geforderten Ressourcen beschworen, dann können diese gegeneinander kämpfen.

Befinden sich zwei Kreaturen im Kampf, so werden ihre Werte gegengerechnet, das heißt, die

Special: Maker - The Gathering

Die Members von rpg-maker.com als Spielkarten

Beispielkampf:

„Spieler A“ beschwört die Kreatur „Kelven“ in dem er die geforderten Kosten zur Beschwörung zahlt. Dies sind 1 Community-Punkt, 2 Technik-Punkte und 1 Entwickler-Punkt, Spieler B hingegen beschwört die Kreatur „Desmond“ indem er die notwendigen 4 Community-Punkte bezahlt.

Beide Spieler entschließen sich nun, die beiden Kreaturen gegeneinander kämpfen zu lassen.

Die Attackefertigkeit (Technik) der Kreatur Kelven ist 3, die Attackefähigkeit der Kreatur Desmond beträgt 2. Diese beiden Werte werden nun mit der jeweils gegnerischen Paradenfähigkeit gegengerechnet, das heisst:

Schaden der Kreatur Kelven: (Attackefertigkeit Desmond) **2 - 4** (Paradenfähigkeit Kelven) = -2 Die Zahl ist negativ, das bedeutet, das Desmond nicht stark genug ist, um Kelven zu verletzen.

Schaden der Kreatur Desmond: (Attackefertigkeit Kelven) **3 - 2** (Paradenfähigkeit Desmond) = +1 Die Zahl ist im positiven Bereich, d.h. die Kreatur Desmond erhält 1 Schadenspunkt, der von den Lebenspunkten (Story) abgezogen wird.

In der nächsten Runde hat Desmond also nur noch 3 Lebenspunkte.

Der Spieler B bemerkt, das die Kreatur Desmond, so wie sie jetzt in den Kampf gezogen ist, zu schwach ist, um die Kreatur Kelven zu verletzen, also wird sich Spieler B noch Einiges einfallen lassen müssen. So könnte er z.B. versuchen, eine Sonderfertigkeitenkarte auszuspielen, die Desmond stärker macht, oder aber er könnte versuchen, die fehlenden drei Kreaturen der Spam-Mafia-Gruppe zu beschwören eine äußerst ressourcenkostspielige Angelegenheit zwar, aber durchaus lohnenswert.

Ablauf eines Spieles:

Beide Spieler mischen ihre Kartenstapel gut durch und legen diese verdeckt vor sich.

Nun nehmen beide die ersten drei Karten ihres Stapels auf die Hand.

Das Spiel beginnt mit dem ersten Spieler (Münzwurf entscheidet) dessen Spielsequenz sofort beginnt. Eine Spielsequenz besteht immer aus folgenden Schritten:

- 1.) Ziehen einer Karte aus dem Stapel
- 2.) Gegebenenfalls Aktivieren einer Sonderfertigkeit/Beschwören einer Kreatur
- 3.) Gegebenenfalls Attacke des gegnerischen Spielers (sofern Gegner kein aktives Monster hat) oder Attacke einer gegnerischen Kreatur (ein angegriffenes Monster wird noch in derselben Kampfsequenz zurückschlagen, d.h. wird in einer Spielsequenz ein Monster angegriffen, dann wird der Schaden für die involvierten Monster beider Spieler ausgerechnet)

Ist die Spielsequenz vorüber, ist der zweite Spieler mit denselben drei Schritten an der Reihe.

Das Ende des Spieles

Ziel des Spieles ist es, den gegnerischen Spieler auszuschalten. Jeder Spieler verfügt im Spiel über 3 Lebenspunkte und eine Paradenfähigkeit von 3. Hat ein Spieler keine einzige Kreatur mehr, die für ihn kämpfen kann, so kann sein Gegner, sofern er über aktive Kreaturen verfügt, diese nun dazu einsetzen, den gegnerischen Spieler direkt zu attackieren.

Wird ein Spieler direkt attackiert, so kann er sich nur

verteidigen, der Kampf gegen ihn läuft nach denselben Regeln, wie ein Kampf gegen eine Kreatur, mit dem Unterschied, das ein Spieler selber nicht attackieren kann. Wird ein Spieler angegriffen, kann er nur versuchen weitere Kreaturen herbeizubeschwören, da Kreaturen immer zuerst gegen Kreaturen kämpfen.

Fallen die Lebenspunkte eines Spieler auf oder unter 0, so hat dieser das Spiel verloren.

Nachwort:

Dieses Kartenspiel ist in scherzhafter Form dem großen Trading-Card-Game „Magic-The Gathering“ nachempfunden und ist als erheiternder Zusatz für die Zeitschrift Maker's Mind gedacht, welche in jeder Ausgabe weitere Karten anbieten wird.

Ich bitte alle in dem Spiel Vorkommenden sich die „Bewertungen“ durch die Attacke- und Paradenfähigkeiten, nicht allzu zu Herzen zu nehmen, denn diese sind in keinsten Weise als Bewertung oder Kritik an der Person als Mensch gedacht, sondern sollen ausschließlich helfen, ein spannendes Spiel zu gestalten und unterschiedlich wirkende Spielkarten zu erschaffen.

Für Rückfragen, Tipps oder Verbesserungsvorschläge bitte einfach an diese E-Mail Adresse mailen: daen@makersmind.de

Mit freundlichen Grüßen

Daen vom Clan (Idee, Konzeptionierung, Regeln, Kartentexte)

Shinshrii (Idee, Konzeptionierung, Kartendesign)

Sunny (Layout im Heft)

Die Karten liegen dem Archiv der Maker's Mind bei

Special: Das neue Pay-System von rpg-maker.com

Gründe für die Einführung des neuen Zahlungssystems für Spiele-Vollversionen

Traffickkosten steigen enorm an... Erste Folgen für Spieler und Spielehersteller...

Kaum ein Thema wurde die letzten Tage so heiß diskutiert, wie der Plan seitens GSandSDS und Sesostris', dem zunehmenden Downloadtraffic und der vielerorts praktizierten Fremdverlinkung auf die forenheimische Server durch Downloadgebühren Einhalt zu gebieten. Wie Sesostris in einer öffentlichen Bekanntmachung verlauten ließ, wurde der Traffic durch stark zunehmende Downloads der gehosteten Spiele kritisch erhöht, die vielfache

9 Cent des
einen Euro
erhält der
Hersteller

direkte Fremdverlinkung anderer Spiele-Downloadseiten im Netz auf die Forenserver taten ihr Übriges um das Limit zu durchbrechen. Plan der Administration ist also, neue Vollversionen und andere stark begehrte Spiele mit dem

symbolischen Obolus von einem Euro zu belegen, um den Traffic zu bremsen und darüber hinaus Geld in die leeren Kassen des Ringes zu spülen. Laut Sesostris sollen Demos, Previews und Scripte jedoch weiterhin kostenlos feilgeboten werden.

Wer nun genau von der Regel profitiert und einen Teil des Geldes erhält zeigt der folgende Infokasten: Während im Stammbereich der RPG-Maker.com-

So wird der eine Euro verrechnet:

a.) Belastet werden nur die Vollversionen großer Titel

B.) 57 Cent des symbolischen 1-Euro-Preises gehen an die Telefongesellschaft, welche die Technik für das Abrechnen der anfallenden Gebühren bereitstellt.

c.) 9 Cent des Obolus' gehen an den Maker, was erstmalig zur Folge hat, das ein Maker mit seiner Arbeit den gerechten Lohn seiner Mühen einfährt. Ob, und wenn ja, in welchem Rahmen, das nun zum Einen die Geschäftstüchtigkeit der Maker ankurbelt, die Bemühungen in Richtung Werbung verstärkt, und Spiele in Zukunft mit deutlich besserer Qualität aufwarten lässt, wird die Zukunft zeigen.

Seite und dem Ring noch durchaus besonnene Stimmen zu hören waren und man sich gemeinschaftlich zusammensetzte um Lösungsstrategien zu erörtern, schlugen die Wellen im zweitgrößten Maker-Forum, den Quartieren, dementsprechend hoch. Selbst die „De-Eskalationsstrategie der ruhigen Information“, die von Sunny und TheByteRaper im betreffenden Thread angewandt wurde, konnte kaum die Flut der unbesonnenen Flames aufhalten, welche größtenteils eine konstruktive Diskussion unmöglich machten. In vielen Posts dieses Forums las man vom drohenden Untergang des Ringes und zotige Beleidigungen gegen diese Entscheidung, fühlten sich doch viele der Stammgäste des Quartiers in ihrer Wahl der Forenplattform bestätigt, wiederum Öl in das Feuer des sporadisch auftretenden Kleinkrieges der beiden größten RPG-Maker-Seiten im Netz zu schütten. Erst durch die Intervention der beiden Administratoren konnte das Niveau des Threads auf ein Maß gezogen werden, in dem sachlich diskutiert werden konnte. Währenddessen veröffentlichte GSandSDS folgenden erklärenden Text, sowohl in den Quartieren, als auch im Ring, um noch einmal an das Verständnis der User zu appellieren:

„Auf die Gefahr hin, dass ich hier jetzt Sachen erzähle die eh jeder kennt, möchte ich unsere Entscheidung erklären. Fast jeder glaubt, wenn er von einem Server eine Datei kostenlos runterlädt, wäre es halt eine kostenfreie Datenübertragung und damit fertig. Dem ist leider nicht so. Jede Datei, die vom Server verschickt wird, kostet dem Inhaber des Servers je nach Größe der jeweiligen Datei unterschiedlich hohe Traffic-Gebühren an den Netzbetreiber, also an die Firma, die die Verbindungsleitungen stellt. Dieser Traffic ist das Grauen jedes Serverbesitzers. Schon gesunde Firmen sind an diesem Punkt zerbrochen und mussten Konkurs anmelden. Webspacianbieter wie Tripod oder was weiß ich wer behindern immer mehr die Verwendung des Webspaces für Downloads.“

Wer glaubt,
Ein Download
kostet den
Serverinhaber
nichts, irrt
sich gewaltig

  Kostenpflichtige Downloads ? JEP ! (1 2 3 4 ... Letzte Seite)	space.jumper	124	1996	20.10.2003 00:02 von gangstville
 Download auf www.rpg-maker.com nun für immer kostenpflichtig [Gehe zu Seite: 1 ... 11, 12, 13]	183	Dynamike	2448	Fr Okt 17, 2003 10:57 Joe Mallar

Auch nach Ablauf einiger Wochen ist das Thema noch immer in den beiden größten Foren in aller Munde und erfreut sich reger Diskussion

Special: Das neue Pay-System von rpg-maker.com

Gründe für die Einführung des neuen Zahlungssystems für Spiele-Vollversionen

Amerikanische Privatseiten sieht man immer mehr nur mit Lücken, in denen dann steht, dass das Traffic-Limit überschritten wurde. Und nun stellt euch uns, den RPG-Ring, vor. Wir sind keine Firma, wir können auf keine großen Firmenkonten zurückgreifen. Im Notfall müssen wir alles aus eigener Tasche bezahlen. Und wir sind sicherlich nicht reicher als ihr. Ich selbst z.B. bin Student und habe gar kein Einkommen. Die Einnahmen durch Werbebanner kann man eigentlich auch mehr oder weniger vergessen. Da dort eh niemand hinschaut, zahlen die Werbekunden dafür auch so gut wie nichts mehr.

Ein besonderer Fall wie sehr uns die Folgeschwere von Traffic-Gebühren wieder mal ins Gedächtnis gerufen wurde, war sicherlich der Fall T-Online. Selbst heute noch verlinkt T-Online in ihrer eigenen "Unterwegs in Düsterburg" Seite (die natürlich ungefragt erstellt wurde) direkt auf unseren RTP Download. Wer es nicht glauben will schaut hier "[Klick](#)" oder noch besser hier "[Klick](#)"

Und scrollt mal runter. Dort werdet ihr die Direktverlinkung auf unseren [RPGfiles.net](#) Downloadserver sehen. Und geschätzt die 400€ Schaden sind kein Pappeltstil. Sowas kann uns zick-zack das Genick brechen. Da klingt der Gedanke,

Werbanner
sind keine
effektive
Geldquelle
mehr...

dass ein Verein der Traffic klaut, selbst zu einem Mutterkonzern gehört, der als Netzbetreiber genau solch geklaute Traffic-Gebühren dann auch noch einfordern könnte, schon fast wie ein schlechter Scherz.

Die einzige für uns bislang mögliche Lösung ist der Weg

den Traffic von den Personen, die ihn generieren, wieder einzunehmen. Aufgrund der beschränkten Tarrifizierungsmöglichkeiten (wir benutzen ja die Variante über das Telefon, da können wir nicht beliebig verlangen was wir wollen), wir zugegeben bei einigen Downloads ein klein wenig mehr verlangt (ich rede ich vom Cent-Bereich, als wir "für diesen Download" bräuchten. Aber erstens gibt es dafür wiederum weiterhin freie Downloads für die wir alle Kosten auf uns nehmen, und den Überschuss bei den Bezahl-Downloads behalten wir ja nicht etwa, sondern geben ihn gleich wieder an die Spielersteller ab. Wir nehmen wirklich nur so viel für uns selbst, wie wir gerade für die Refinanzierung des Traffics benötigen, mehr nicht. Ich selbst sehe z.B. von den Einnahmen keinen Pfennig und bleibe auch weiterhin der arme Student, der ich im Moment bin. Ich habe also selbst nichts davon... doch halt, eines habe ich weiterhin: die Arbeit. Den Vorwurf wir würden Abzocke betreiben kann ich übrigens nicht ganz nachvollziehen. Für 1€ bekommt man heutzutage nicht mal einen Döner Kebap oder einen Klebehaken im Baumarkt."



Dieses Schreckensszenario werden in Zukunft viele User erleben, bei dem Versuch, die Top-Titel (ausschließlich Vollversionen) der Maker-Szene herunterzuladen.

Währenddessen bleibt die umstrittene Übergangslösung einer 0190er-Nummer weiterhin ein großer Zankapfel, denn viele der jüngeren Mitglieder des Ringes, prognostizieren großen Ärger, wenn z.B. ihre Erziehungsberechtigten die Wahl einer 0190er-Nummer auf der Telefonrechnung finden, obschon sich die 0190er-Nummern als Möglichkeit der Abrechnung bereits auch bei den Support-Hotlines namhafter deutscher Großkonzerne durchgesetzt haben, z.B. Siemens-Mobile. Betreffend dieses Punktes jedoch, verspricht die Leitung des Ringes baldige Abhilfe, wenn auf ein neues Kosten-System umgestiegen werden soll. [Sh](#) / [DvC](#)



Die Meinungen der User gingen in diesem Thema stark auseinander. Doch nur wenige haben sich mit den Hintergründen befasst, von großen Teilen der Community gab es nur solche Aussagen.

Interview: Kelven

Forenmitglied mit zahlreichen Vollversionen

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

Einfach nur Kelven...

Wieder einmal war unser Reporter in der Weltgeschichte unterwegs um sein Bonusmeilen-Konto in schwindelerregende Höhen zu katapultieren. Seine letzte Reise führte ihn in das wunderschöne Griechenland, wo er in den lauen Abendstunden Michael aka Kelven bei einem Glas griechischen Weines traf und mit grandiosem Blick auf die Akropolis sein Interview führte. Herausgekommen ist ein lockeres Interview, das bis tief in die Nacht andauerte und erst durch den massiven Einsatz griechischer Tänzerinnen sein Ende finden mochte.

Daen: Was war dein erster Gedanke, als du zum allerersten Mal den Maker geöffnet hast?

Kelven: Hm ... da muß ich erstmal überlegen. Also ich denke ich hab erstmal versucht mich zurechtzufinden, aber das ist auch schon so lange her.

Daen: Woher beziehst du die Ideen und Inspirationen für deine Spiele, immerhin hast du mit deinen Spielen schon einige Genres abgedeckt?

Kelven: Bei den Action-Adventures lehne ich mich sehr stark an Spiele an die ich gespielt habe.

4 - 6

Stunden
täglich
makern

Daen: Die da wären zum Beispiel?

Kelven: Zum Beispiel bei „Die Bücher Luzifers“ an „Devil May Cry“, bei „Calm Falls“ an „Silent Hill 2“ und bei „Aliminator“ an eine Mischung aus „Silent Hill 2“ und „Event Horizon“, bei den Rollenspielen fließen dann alle möglichen Eindrücke von gespielten Spielen und meiner eigenen Phantasie zusammen.

Daen: Was war die Inspiration bei „Alex - der Weltenretter“?

Kelven: Ach ja, Kenjis „Destroy the Postbote Series“

Daen: Wieviel Zeit investierst du in den Maker, um diese riesigen Menge an Spielen herausbringen zu können?

Kelven: Ich schätze so ca. 4-6 Stunden pro Tag

Daen: Vor welchem Makerbefehl graust es dir, welchen Befehl hast du noch nie ganz verstanden?

Kelven: Der Maker ist mein Freund, vor dem hab ich keine Angst. Verstanden hab ich eigentlich alles denke ich mal.

Daen: Und welchem Befehl stehst du trotzdem mit Argwohn gegenüber?

Kelven: Hm ... Timer Operations. Den würde ich nie benutzen, da sich das mit selbstgebauten Timern viel einfacher machen läßt

Daen: Was ist dein blamabelster oder ärgerlichster Fehler den du je im Maker gemacht hast?

Kelven: Was mich immer wieder aufregt ist, daß ich bei selbstgemachten Messageboxen ständig das Löschen vom Picture vergesse

Daen: An welchem Spiel arbeitest du gerade?

Kelven: Eigentlich an „Jenseits des Tores“, aber jetzt gerade zeichne ich was für „Die Bücher Luzifers 2“



Kelvens Aktuelles Spiel ist der Nachfolger zu seinem Hit Die Bücher Luzifers 1, hier sehr schön zu erkennen, die geheimnisvollen Rituale mit einem der 7 Bücher.

Daen: Fühlst du dich bezüglich des Makers in deinen Fähigkeiten eingeschränkt und würdest gerne auch mal ein anderes Tool ausprobieren?

Kelven: Ich hab - bevor ich den Maker benutzen konnte - die Spiele mit Visual Basic programmiert. Auf der einen Seite vermisste ich die Mächtigkeit einer höheren Programmiersprache, aber auf der anderen Seite gefällt mir die Einfachheit des Makers. Falls mal ein Tool rauskommt was ähnlich gut zu bedienen ist aber mehr kann würde ich es mir bestimmt anschauen.

Interview: Kelven

Forenmitglied mit zahlreichen Vollversionen

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

Daen: Für viele junge Maker hast du sicherlich eine Art Vorbildfunktion inne - Was würdest du den jungen und unerfahrenen Makern da draussen auf den Weg geben?

Kelven: Ich würde ihnen raten sich erstmal nicht zu viel vorzunehmen, niemals aufzugeben und vor allem sich durch Kritik nicht unterkriegen zu lassen.

Daen: Wie beurteilst du die Kritikfähigkeit des Forums?

Kelven: Ich finde es manchmal nicht gut wie einige gerade über Newbies herfallen. Seltsamerweise sind das meistens immer selber die Newbies.

Daen: Was denkst du, kann oder sollte da verbessert werden?

Kelven: Ich weiß nicht ob man da etwas verbessern kann. Einen Maulkorb vorlegen ist ja auch keine Lösung.

Daen: Sollten vielleicht die Mods sozialer agieren und einschreiten um bekannte Kritiker ohne Gegenvorschläge zur Ruhe rufen?

Kelven: Sie sollten zumindest übertriebenes Flamen sofort unterbinden

Daen: Erik, John oder Alex, wer wärest du lieber, wer hat am meisten von dir und welche Vorlagen liegen den Hauptcharakteren deiner Spiele zugrunde?

Kelven: Erik, da ich diese optimistischen Helden am liebsten mag. Alex ist ja eine Parodie gewesen; die Vorlage war der "echte" Alex. John sollte dieser typische zynische, desillusionierte Detektiv aus den Film Noirs sein. Für Erik standen die solche RPG-Helden wie Vyse oder Justin Pate

Daen: Welchen Helden hast du davon besonders ins Herz geschlossen und warum?

Kelven: Luna aus Jenseits des Tores. Ich finde es sollte mehr von solchen selbstbewußten Protagonistinnen geben *lacht*

Daen: Kommen wir zu deinem privaten Leben ausserhalb des Makerns: Ein Tag im Leben des Michael aka Kelven - wie beginnt dein Tag, womit endet er?

Kelven: Gibt es etwas außerhalb des Makerns?
lacht Die meiste Zeit makere ich morgens, Abends mach ich eher selten was, aber zwischenzeitlich esse ich dann mal, schaue Fernsehen oder plane was am Schreibtisch. Ab und zu übe ich dann auch mal für eine Prüfung auf der Uni.



Ebenfalls derzeit in der Mache, Jenseits des Tores. Man mag es Kelven anhand seiner Spiele nicht ansehen, aber er erstellt lieber Rollenspiele als Actiongames. Neben diesem Spiel gibt es dennoch nur noch Eterna, diese beiden müssen sich gegen 4 Vertreter der Actionkategorie erweisen.

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

Assoziation 1: 3 Spiele für die einsame Insel?

Kelven: Skies of Arcadia, Grandia und Vagrant Story

Daen: RPG-Genesis2004?

Kelven: Ich bin auf jeden Fall interessiert.

Daen: Kuchen?

Kelven: Lieber Torte, Schwarzwälder-Kirsch

Daen: Vorbild aus Funk und Fernsehen?

Kelven: Ich habe generell keine Vorbilder

Daen: Urlaubsland?

Kelven: Alles wo es interessante altertümliche Gebäude gibt

Daen: Welche Epoche?

Kelven: So ab Mittelalter und älter

Daen: Und ein Schlusswort?

Kelven: Öhm ... lebt lange und in Frieden

Daen: Jau, dann danke ich dir für die Zeit, die du dir für dieses Interview genommen hast.

DvC

Erstmal
nicht zu
viel
vornehmen

Homepage des Monats

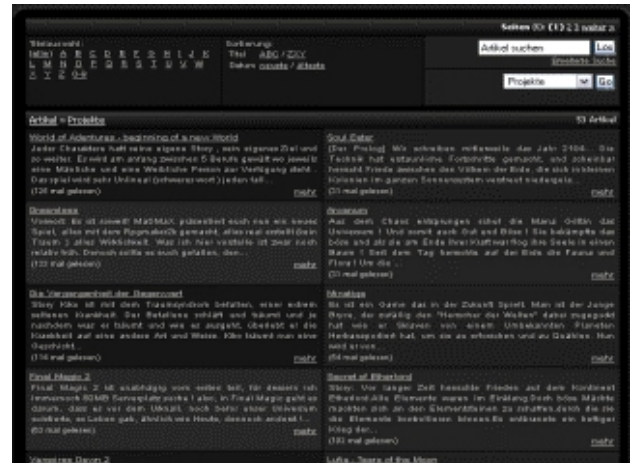
Dieses Internetangebot ist eine Datenbank in der viele Rm2k Projekte gespeichert sind und vorgestellt werden. Jeder kann dort sein Projekt anmelden und vorführen. Man könnte sie als das Lexikon der Makergames sehen.

Das Design ist in reinen Grautönen recht schlicht gehalten und wirkt etwas kühl und dunkel, aber das ist zum großen Teil auch Geschmackssache. Die Funktionen und Unterseiten sind jedoch leicht zu erreichen durch ein übersichtliches Menübar an der Seite. Highlight hier sind auch eine Liste für die Top 5 eingetragenen Projekte und eine Anzeige der 5 neuesten eingetragenen Projekte. Die Seite ist immer recht up to date und es gibt eigentlich nie uralte News zu sehen.

Außerdem bietet die Seite noch eine Interview Sektion und eine Download Sektion mit einigen Specials, aber die sind noch recht leer und im Aufbau.

Die Datenbank mit allen dort gespeicherten RM2k Spielen ist sehr übersichtlich und gut zu bedienen aufgebaut. Aktuelle Projekte werden gleich auf der ersten Seite mit einer kleinen Beschreibung angezeigt. Dazu kann man die gesamte Datenbank alphabetisch ordnen lassen bzw. nach Anfangsbuchstaben. Doch damit noch nicht genug. Es gibt auch eine direkte Suchenfunktion und auch die Möglichkeit nach Datum zu sortieren. Man wird sich sicher nicht verlaufen und schnell finden was man sucht.

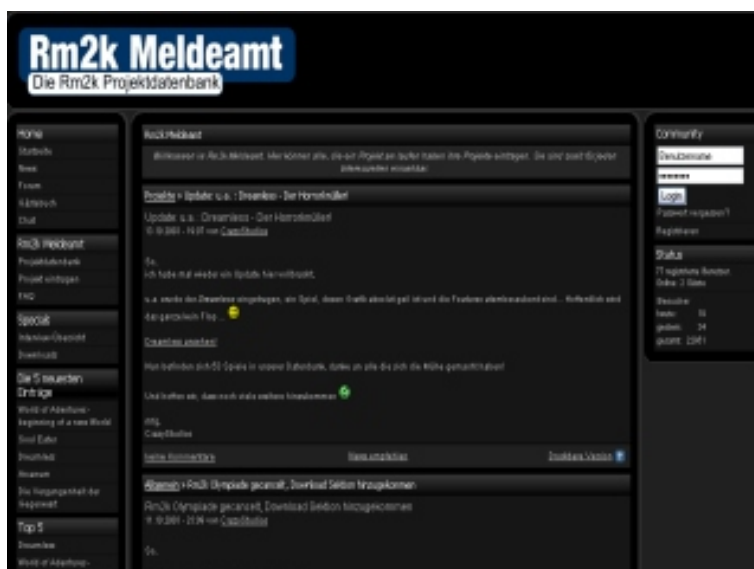
Wer sein eigenes Projekt hinzufügen will muss nicht viel tun. Einfach den Nick, Spielname und die e-Mail eingeben und dann nur noch den Text zum eigenen Spiel, in dem auch Links und Bilder sein dürfen, als



würde man in einem Forum sein Spiel vorstellen. Einfacher geht's nicht. Nach dem Eintrag dauert es jedoch bis zu 24 Stunden bis das Spiel in der Datenbank ist.

Es wird auch noch ein Forum geboten, ein IRC Chat und ein Gästebuch. Die Community kommt also auch nicht zu kurz. Die Bewertungen sind meiner persönlichem Meinung nach nicht immer objektiv und fair was ein recht großer Kritikpunkt ist. Ein Beispiel: Das Spiel hatte kaum Text der viel ausgesagt hätte und keine Screenshots wurden gezeigt, aber es wurde sehr gut bewertet. Dagegen viel bessere Präsentationen nicht so gut und richtige Top Games bekommen auch nicht gerade die Note die sie verdienen.

Das Forum ist derzeit noch recht leer und wenig besucht. Jedoch kann sich das mit der Zeit noch ändern.



Die Seite ist ein praktisches Nachschlagewerk und auch kleinere RM2k-User können so ihr Projekt besser an die Öffentlichkeit bringen. Leider sind die unfairen und oft recht miesen Bewertungen ein Grund es sich zweimal zu überlegen, dort sein Spiel zu posten. Ich musste feststellen, dass sehr viele Spiele besser dargestellt wurden als sie sind oder Top Games absichtlich schlechter bewertet werden. Es ist sehr schade das dort mehr Neid und Schadenfreude herrscht als objektive Bewertung. Dieser Mangel hebt die Vorteile fast alle schon wieder auf. Ich hoffe das sich das in Zukunft ändern wird. **Neo**

Inelukis Rätselkammer

Das riskante Spiel mit dem Herrn der Patches,
Ineluki präsentiert knackige Rätsel mit Preisen rund
um die Makerwelt

Inelukis Rätselkammer

Alles um dich herum ist düster und der Korridor, durch welchen du schreitest, ist nur vom schwachen, unstillen Flackern deiner rußenden Fackel erhellt. Die grob behauenen, vor Feuchtigkeit glitzernden Mauersteine reflektieren unheimlich das Lichtspiel, welches aus Schatten und dem Staub der Jahrhunderte Furcht einflößende Monstren entstehen läßt. Deine Schritte hallen schwer in diesem endlosen Gang wieder und lassen dich von Zeit zu Zeit zusammenfahrend zurückblicken. Letztendlich gelangst du zu einer schweren, eisenbeschlagenen Eichenholztür, welche du mit einem lauten Knarren aufschwingen läßt und durch die du in die dahinter befindliche Halle trittst. Kaum hast du die große Tür durchschritten, schlägt sie hinter dir ins Schloß und versiegelt so den einzigen Ausgang. Du befindest dich in einer Art Arbeitszimmer. Auf schweren Tischen liegen allerlei Gegenstände, darunter Totenschädel, alte vergilbte Pergamente, nebelverhangene Glasgeräte mit blubbernden Flüssigkeiten, und Gerätschaften, deren Bedeutung du nicht einmal erraten kannst. Dir gegenüber am anderen Ende des Raumes befindet sich ein reich verzierter Thron, auf dem eine große, in eine grauschwarze Robe gehüllte Gestalt sitzt, welche die Kapuze bis weit in ihr Gesicht gezogen hat. Gerade, als du denkst, die Gestalt würde schlafen, hebt sie bedächtig ihre Hand und ihren Kopf, so daß du direkt unter die Kapuze sehen kannst, unter welcher sich nichts, als zwei leuchtend rote Augen in absoluter Dunkelheit befinden. Angsterfüllt weichst du einen Schritt zurück, bist jedoch schon im nächsten Augenblick wie gebannt, als sich die unheimliche Gestalt erhebt und mit bedächtiger und weiser Stimme zu dir spricht:

Dir wird schwindlig, und die Welt um dich herum beginnt sich zu drehen. Du verlierst das Bewußtsein. Als du wieder zu dir kommst, ist Ineluki und mit ihm sein ganzes Arbeitszimmer verschwunden. Du befindest dich in einer sonnendurchfluteten Säulenhalle. Licht fällt in langen Strahlen durch farbige Fenster auf kunstvolle Ornamente, und vor Dir auf dem Boden liegen folgende Aufgaben ...

Aufgabe 1:

Durch geschicktes Zahleneinsetzen in das Quadrat soll zum Schluss jede Zeile, Spalte und die beiden Diagonalen den Wert 30 ergeben.

4	3	9		8
				8
7		8		2
6				
8		0	10	4

Aufgabe 2:

Hinter jedem Buchstaben verbirgt sich eine Ziffer. Gleiche Buchstaben sind gleiche Ziffern, verschiedene Buchstaben sind verschiedene Ziffern. Finden Sie heraus, welcher Buchstabe in der folgenden Aufgabe welcher Ziffer zugeordnet ist!

ALAINE · MARLEX = ASGAR

Die Aufgabe ist bereits jetzt vollständig lösbar. Für diejenigen, die aber noch ein paar kleine Tipps brauchen hier einige Hinweise (die anderen bitte wegschauen ^^)

X > E | E > N | I - L = 1 | N = 3

Viel Glück und gutes Gelingen
Euer Ineluki ^ _ ^

Ie

Steckbrief: Leisli

Ersteller des rm2k Spiels Mydhenard

Infos: <http://homepage.hispeed.ch/Studio-DL/>

Kurz vorgestellt: Leisli

Ersteller von Mydhenard und RPG-Ring - Forenmember

Name: Lazer Lazri

Geburtsdatum: 24. Oktober 1981

Makerprojekte: rm2k Spiel - Mydhenard

Tätigkeit : Informatikstudent

Interessen: Zeichnen, Volleyball, Mangas, Animes, Games

Homepage: <http://homepage.hispeed.ch/Studio-DL/>



Lieblingessen:

Nichts Spezielles

Lieblingfilm:

Herr der Ringe

3 Adjektive die dich beschreiben:

- energisch
- introvertiert
- temperamentvoll

3 Grabbeigaben für die Ewigkeit:

- Herr der Ringe Trilogie,
- Block und Stift,
- meinen Glückstalisman

Ein Tag im Leben welcher Makerfigur?

Schwer zu sagen, ich kenne die Makerspiele nicht richtig gut. Sprich hab sie zwar 5 Stunden gespielt, aber niemals zu Ende gespielt. Kann ich nicht sagen.

Traumberuf:

Mangaka, Zeichner, Illustrator, Grafikdesigner

Zukunftsvision für's Forum:

Also für die Deutsche Maker-Szene wünsche ich mir, dass Zusammenarbeit mal endlich funktionieren würde und zwar in größerem Masse. Ich denke Zusammenarbeit wird zunehmenst wichtiger, umso höher die Anforderungen der Spieler an die Spiele selber werden. Natürlich kann man sagen, man macht ein Spiel für sich selber, das stimmt jedoch nicht ganz. Man möchte ja diese Welt, welche man in einem Spiel aufbaut, auch mit anderen teilen und diese den Leuten präsentieren. Wenn Zusammenarbeit funktionieren würde, dann würde ich sagen, dass Spiele erscheinen würden, welche eine ungeheure Qualität haben (vielleicht sogar SNES Niveau?).

Wem hast du was zu sagen, und was?

@Freezy: Beende bitte deinen RPG Genesis 2004. Ich finde dein Projekt höchst interessant und hoffe dass du es zu Ende bringst, weiter so.

@Thorno, Unfixi, TBR, Wischmop (jetzt hab ich hoffentlich^^ keinen Mod vergessen): Also Ihr macht euren Job gut und seid im Chat immer duft.

@Bush Junior: Ich hab noch nie soviel Dummheit, welche an einem Punkt konzentriert war, gesehen. Der Typ sollte für seine Schandtaten büßen.

Lebensmotto:

"Lebe deine Träume und träume dein Leben "

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
Der Feind	Demo 3	Action	Sunny	1. Quartal 04
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_]	Dezember 03
Hibernate	Demo 1	Sci Fi	TheByteRaper & Wischmop	März 04
Im Reich der Drachen	Demo 1	Adventure	The_question	Dezember 03
Jenseits Des Tores	Demo 1	Rollenspiel	Kelven	November 03
MG: SOLID SNAKE Re-Armed	Demo 1	Action	Ziek	November 03
MGS3:The Patriots	Demo 1	Action	Iroquois Pliskin	Sommer 04
Mydhenard	Demo 1	Rollenspiel	Leisli	2005 (auf Genesis)
Pasttime Paradise	Demo 1	Rollenspiel	Neo23	Ende Dezember 03
Resident Evil - Exodus	Demo 1	Horror	Csg	Ende Dezember 03
Resident Evil - Labor des Grauens	Demo 1	Horror	Neo23	Anfang Dezember 03
Schatten Über Prinzenburg	Demo 1	Rollenspiel	Feldherr	Ende Februar 04
Seiya no Densetsu	Demo 1	Rollenspiel	Chbi_TmkZ	Ende Dezember 03
Shadows of CED	Demo 3	Rollenspiel	Neo-chan	Ende Dezember 03
Star Force 2	Demo 1	Sci Fi	Neo23	Mitte Dezember 03
Sternenkind Saga	Demo 2	Rollenspiel	Daen vom Clan & Shinshrii	1. Quartal 04
Taladan	Demo 1	Rollenspiel	Javis	Dezember 03
The Godchild Saga	Demo 1	Rollenspiel	Seiken	Dezember 03
The Nightmare Project	Vollversion 1.0	Rollenspiel	Square	1. Quartal 04
UID - Tarius Edition*	Vollversion SE	Rollenspiel	Grandy	4. Quartal 03
Vampires Dawn 2 - Ancient Blood	Vollversion 1.0	Rollenspiel	Marlex	Ende Dezember 03
Wings of Fantasy	Demo 1	Rollenspiel	Arazuhl	Dezember 03
Winterlong	Vollversion 1.0	Rollenspiel	Timmy & one-cool	Ende 2004

*UID in der Tarius Edition soll neue Gebiete, Quests und einen eigenen professionellen Soundtrack enthalten

Ti

Wichtige Inforamtionen

Rechtliches und Haftung

Impressum

Rechtliches und Haftung

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

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

Impressum:

DvC	Daniel Baumgartner Nick: Daen vom Clan Aufgabenbereich: Monatsrückblick, stellv. Chefredakteur Kontakt: daen@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	An	Martin Schönfelder Nick: Anaching Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: anaching@makersmind.de
Neo	Michael Krohn Nick: Neo23 Aufgabenbereich: Homepage des Monats Kontakt: neo23@makersmind.de	Ti	Christian Tille Nick: Tille Aufgabenbereich: Spieleerscheinungsliste Kontakt: tille@makersmind.de
Mg	Heiko Lewandowski Nick: Meister Gloom Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: meistergloom@makersmind.de	Ik	Dominik Wondrousch Nick: Ineluki Aufgabenbereich: Inelukis Rätselkammer Kontakt: ineluki@makersmind.de
Jn	Thorsten Louis Nick: Jonn Aufgabenbereich: Spieleberichte Kontakt: jonn@makersmind.de		

Bei Fragen zum Heft oder zu den Inhalten können Sie uns eine E-Mail zukommen lassen: info@makersmind.de. Habt ihr speziell an einen Mitarbeiter eine Frage so wendet euch 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 seit Kurzem eine Website 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**