

- Preview

A Gate Into Eternity - 1
Der Feind - 3

- Test

Unterwegs In Düsterburg - 5
Dreamland 2 - 7

- Interview

Marlex - 10
Grandy - 12

- Sonstiges

Wichtige Infos - 14

Preview: A Gate Into Eternity

RPG für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: Demo

Infos: Keine Homepage bekannt

Das Tor in die Unendlichkeit...

Lügen, Intrigen, Wendungen. Aus diesen Stoffen sollte eine Story von einem guten RPG bestehen. Und genau dies ist auch der Fall. Doch eines vorweg: Man sollte die englische Sprache schon beherrschen, ansonsten kann man die geniale Story nicht genießen oder weiterkommen, da sich die Rätsel nicht nur auf einfache finde Gegenstand A und bringe diesen zu Ort B beschränken.

Das Intro zeigt ein kleines Gemetzel, welches Schwarzwald, eine Elfin, veranstaltet. Mit angeheuerten Söldnern und ihrer Magie wird ein ganzes Dorf ausradiert. Es gibt einen Überlebenden, welcher jedoch gleich wieder von einer mächtigen, ominösen Person getötet wird. Diese wird dem Spieler sehr oft begegnen und auch bis zum Ende der Demo weiß man nicht welche Rolle sie trägt. So vieles bleibt im Verborgenen zum Schluss und das macht Appetit auf mehr. A Gate into Eternity bietet neben einer sehr genialen Story, ein eigenes, Grandia ähnliches KS und ein Menü, dass nicht nur das alte ersetzt sondern es auch noch durch einige Extras ersetzt. Es gibt zum Beispiel Abilities, welche im Kampf wirksam werden und welche die nicht für den Kampf wichtig sind. Durch Level Ups kriegt man Punkte um neue Abilities zu erlernen.



Das eigene KS des Spieles



Das Menü welches das Standartmenü komplett ersetzt



Für Abwechslung sorgen verschiedene Orte wie dieser Tempel oder ein idyllisches Dörfchen

Preview: A Gate Into Eternity

RPG für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: Demo

Infos: Keine Homepage bekannt

A Gate into Eternity ist einer der wenigen Titel, welches nicht nur durch sehr gutes Gameplay überzeugt, sondern auch durch eine Story, welche es sehr selten in einem RPG-Maker Spiel zu finden ist. Leider wird man durch die Spielzeit doch etwas enttäuscht, da man schon nach knapp einer halben Stunde die Demo durch hat. Und am Ende sind noch viele Fragen offen, jedoch macht dies Appetit auf mehr. -Arazuhl



Am Eingang einer Stadt...



Großes Panoramabild eines Dorfes. Das Detail fällt sofort ins Auge, hübsches Chipset und sehr gelungenes Mapping. Links im Bild eine Fotomontage, der Innenraum ist ebenfalls in ein schönes Chipset getaucht und harmonisiert gut mit der Außengrafik im Dorf. NPC's suchen sie aber vergeblich, daran wurde im Spiel leider gespart.

A Gate Into Eternity

Genre: Rollenspiel

Ersteller: Kokibi

Schwierigkeitsgrad: Normal

Status: Demo

Wertung: Genial

Preview: Der Feind

Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Demo

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

Was für Spielchen treibt Der Feind?

Die Geschichte beginnt als ein Laster in den Hof einer bis dahin noch unbekannten Firma fährt und von ein paar Sicherheitsleuten gecheckt wird. Dann gibt es einen Szenenwechsel und man sieht erstmals seinen Hauptcharakter der gerade mit dem Personalchef redet. Denn Jeff (so heißt er unser Hauptcharakter) wird gerade von dem Sicherheitskonzern angestellt als schon etwas Aufregendes am ersten Arbeitstag seines Sicherheitsangestellten da-sein passiert. Der Laster der am Anfang erwähnt wurde ist voller bewaffneter Terroristen die versuchen dieses Gebäude in ihre Gewalt zu bringen. Wir machen einen kleinen Sprung: Die Terroristen haben inzwischen das Gebäude unter ihrer Kontrolle



Im Spiel lassen sich allerhand Waffen finden mit denen man dem Gegner ordentlich einheizen kann.



Die Grafik ist für ein RPG-Maker Spiel sehr gut da es viel selbst gemalte Chipset gibt. Man sieht sehr viele Details wie Anzeigen ob die Tür offen oder verschlossen ist, Brandflecken die sehr gut aussehen, Schusseinschläge und, und, und. Auch viele Battle Animations sehen sehr gut und mal überraschend anders aus. Sehen sie oben in dem dritten Bild (von oben ab) den Blitz der an dem Schaltautomaten zuckt? Oder auch die eingeschränkte Sicht die sehr schön gemacht wurde. Im Spiel selbst sieht das in Bewegung natürlich noch besser aus. Jetzt kommen wir mal zu den Mankos der Grafik, es gibt zwar nicht viele davon aber es gibt sie: Wie z.B. bei Gesprächen werden leider nie Faces gezeigt nicht mal bei

Gebracht und ihr müsst euch durch das Gebäude einen Weg kämpfen, am Anfang nur ausgerüstet mit einem Messer bestreitet ihr sehr spannende Kämpfe die die schon sehr gute Atmosphäre noch an die Spitze treiben. Etwas später habt ihr euch nun mit einer P99 ausgerüstet und müsst selten kleinere Rätsel lösen die sich aber oft nur auf „Ich-muss-die-ID-Karte-für-diese-Tür-finden-Rätsel“ beschränken. Das nimmt dem Spiel aber keinerlei Atmosphäre und ist auch nicht weiter schlimm da es einfach nicht zu dem Spiel passt.



Die Terroristen versuchen mit allen Mitteln die Angestellten der Forschungsstation im Gebäude festzusetzen. Dazu sprengen sie auch die Fahrstuhlschächte welche zur Freiheit führen. Jetzt ist schnelles Denken gefordert, ein Ausweg muss her.

Preview: Der Feind

Actionspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Demo

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

gezeigt nicht mal bei deinem „Helden“. Die Chipsets sehen zwar alle sehr schön aus, es gibt aber leider nur sehr wenige und das ist wie ich finde auf Dauer etwas eintönig dauernd an den gleichen Wänden oder Tischen vorbeizulaufen. Man hat manchmal das Gefühl das man in einem Raum schon mal gewesen ist obwohl man dort eigentlich noch nie vorher gewesen ist. Das war aber auch das einzige wo man über die Grafik meckern könnte.

Dieses Spiel lebt von seinen sehr schönen und abwechslungsreichen Kämpfen da es durch den Tastenpatch von Ineluki sehr einfach ist die Waffe nachzuladen oder die Waffe auszuwählen. Auch durch die Computergegner die trotz der schwierigen Umsetzung der KI (Künstlichen Intelligenz) des RPG-Makers erstaunlich gut und nicht so dumm wie in manch anderen Spielen agieren, wo die Gegner oft an Gegenständen wie Fässern oder Ecken hängen bleiben (erst wenn man näher heran tritt bewegen sie sich wieder auf dich zu). Das Spiel lebt auch von seiner genialen Atmosphäre die durch die Kämpfe und die geniale

Sounduntermalung durch die MP3's ebenfalls noch angehoben werden. Auch in punkto Grafik und Story steht es anderen ähnlichen Spielen wie DBL (Die Bücher Luzifers) oder Calm Falls in nichts nach! Die Story passt perfekt in diese Zeit von Terror und in Sachen Grafik ist es den anderen Spielen, wie ich finde, weit voraus.

Ich hoffe das dieses Spiel bald kommt es macht nämlich verdammt viel Spaß und ist jetzt schon so gut wie andere Spiele desselben Genres. In Sachen Grafik und KS ist es sehr vielen anderen Spielen überlegen. -Anaching



Hier ist Taktik gefragt. Die Laserschranke lässt sich nur per Tastencodeeingabe deaktivieren, den Zahlencode dazu trägt einer der Wachen bei sich. Noch dazu wird die gesamte Szene von einer Kamera aufgenommen, bei Eintritt ins Sichtfeld wird sofort der Alarm ausgelöst. Beim nicht-lautlosen Angriff auf einen der Gegner wird man sofort vom zweiten Gegner angegriffen.

Der Feind

Genre: Action

Ersteller: Sunny

Schwierigkeitsgrad: Schwer

Status: 2te Demo

Wertung: Genial

Test: Unterwegs In Düsterburg

RPG für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: Vollversion 1.13

Infos: <http://duesterburg.de>

Wandel auf düsteren Pfaden...

Ein Professor der mit seinem Experiment versuchte die Menschen unsterblich machen wollte, jedoch scheiterten seine Experimente jedes Mal kläglich! Bei seinem letzten Versuch aber war es irgendwas anderes, dass das Experiment scheiterte! Eine dunkle Gestalt kommt nach dem Experiment ins Schloss und nimmt schließlich alles von Professor Dankwart sogar seine Frau! Im Intro wird sogar ein Mysteriöser Held erwähnt! Wer kann das sein...?

Es fängt schließlich so an bei UiD, dass der Junge "Grandy" aus einem dunklen geheimnisvollen Nebel hervorkommt! Der Junge "Grandy" hat sein Gedächtnis verloren

und weiß schließlich nichts mehr! Er findet direkt am Anfang Begleitung, seinen Hund Julie!

Eine Art Widerstandskämpfergruppe wollen genauso wie Grandy und seine Mitstreiter das Regime von dem Bösen Herr Wahnfried stoppen! Es ist genau 20 Jahre her seit Herzog Dankwart vom Thron gestoßen wurde!

Die Story wird Anfangs ein bisschen schon hervorgehoben, jedoch wird man später des Spieles immer noch was neues von der Lückenhaften Story erfahren! Das Spiel wird in Kapiteln unterteilt und es noch spannender macht, da man schließlich das jeweilige Kapitel zu Ende bringen will und dann ins nächste Kapitel einzutauchen!



Die Szene Aus dem Intro, Dankwart versucht den toten Körper wiederzubeleben. Der Versuch scheitert kläglich...



Eine der Besonderheiten im Spiel ist das extrem aufgebesserte Standart-KS, welches nicht nur durch schöne Animationen glänzt sondern auch sehr aktiv ins Spielgeschehen eingreift. Anhand der Verschiedenen HP und Gegnern lässt Grandy verschiedene Sprüchlein und Reaktionen zu Tage.



Das Spiel wird an vielen Stellen durch diese hübsch gezeichneten Zwischensequenzen weitererzählt. Doch die Grafiken sind nicht nur stille Objekte, nein, sie verfügen ebenfalls über Mimik und Mundbewegungen.

Test: Unterwegs In Düsterburg

RPG für Anfänger bis Fortgeschrittene

Status: Vollversion 1.13

Infos: <http://duesterburg.de>

Der Entwickler Grandy und sein Team haben sich auch sehr viel Mühe mit ihren Zeichnungen gemacht! Im Intro werden die Szenen auch in Bildern dargestellt, sogar die Weltkarte ist selbst gezeichnet! Dies gibt die Atmosphäre auch wieder etwas wieder! Adventure Pur ist angesagt mit UiD! Selbst für Abwechslung haben Grandy und sein Team gesorgt, diese wird mit Sidequest erreicht! Manchmal muss man einem Geist seine Gebeine wiederauffinden und ihm bringen oder sogar kleine Kinder finden und nach Hause bringen! Selbstverständlich gibt es damit Belohnung und zum Schluss geben sie eine Art Überraschung! Mehr dazu will ich aber nicht sagen! Der Entwickler Grandy hat aber auch sehr erstaunlich gute Rätsel eingebaut und somit puscht er das Spiel noch höher!

Grandy und die Mitarbeiter des Spiels haben für das Spiel Chip-Sets wie Mac& Blue benutzt! Und Sie benutzten den Standard Kampfspiel aus der Ego- Perspektive aber sie machten es so, dass am Anfang eines Kampfes die Kämpfer kurz eingeblendet werden! Und auch die Zeit die man spielt kann man ermitteln.

Das Spiel bringt Abwechslung und sehr viel Spaß für ein RPG-Maker Game! Ein Manko ist aber, dass zu viele RTP Char-Sets verwendet wurden! Und das Spiel für manche Spieler am Anfang etwas zu lau ist aber je weiter man kommt desto vertiefter spielt man dieses Spiel! -Meister Gloom



Viele Karten werden eindrucksvoll durch Lichteffekte geschmückt.



Ein Kartenausschnitt der riesigen Welt. Dies Kartestücke werden nach und nach aufgedeckt, vorerst sind sie von dichtem schwarzen Nebel umhüllt.

Unterwegs In Düsterburg		Gelungene Zwischensequenzen, viele Nebenaufgaben, sehr gelungene Dialoge, extrem aufgebessertes Standard-Kampfsystem
Genre: Adventure	Ersteller: Grandy	
Schwierigkeitsgrad: Normal	Status: Vollversion	Leider öfters zu RTP-Charsets gegriffen, welche nicht immer gut dazu passen.
Grafik: 78%	Sound: 80%	
Atmosphäre: 86%	Story: 80%	
Gesamt: 83%		

Test: Dreamland 2

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

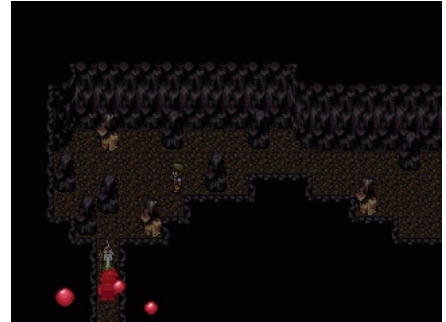
Status: Vollversion v1.0

Infos: Homepage nicht bekannt

Horror auf den ersten Blick...

Dreamland 2 ist schon etwas älter und obwohl es schon einen dritten Teil davon gibt (und bereits ein "Dreamland R" angekündigt ist), finden sich viele Leute, die trotzdem den zweiten Teil der Serie besser finden.

Die Geschichte beginnt mit einem automatisch ablaufendem Intro: Es wird von einer Stadt erzählt, aus denen Wesen "direkt aus der Hölle" gekommen sind. In dieser Stadt sind einige Personen spurlos verschwunden, unter anderem Brad Collins. Der Spieler schlüpft in die Haut von dessen Bruder, Adrian, der, so das Intro, trotz zahlreicher Suchaktionen immer noch nicht die Hoffnung auf- gibt und die Suche nach seinem Bruder auf eigene Faust regeln will. Nach anfänglichen Misserfolgen von Nachforschungen trifft Adrian auf einen Unbekannten Mann, der von Brad weiß und ihm den Tipp gibt, auf einer erst vor kurzem neu entdeckte Insel nach seinem Bruder zu suchen. Dort, so sagt er, seien schon viele Menschen spurlos verschwunden. Adrian macht sich sogleich auf dem Weg zum Hafen. Und urplötzlich ist er in einer Welt, in denen Fleischfressende Zombies ihm nach dem Leben trachten. Adrian läuft ihnen davon und... Ein paar Minuten später ist alles vorbei, und er steht am Pier eines Schiffes. Und zwar genau dem Schiff, mit dem Adrian zur neu entdeckten Insel fahren wollte. Hat er etwa nur davon geträumt?



Blutige Szenen gibt es im Spiel genug, auch wenn das Pixelblut nicht immer besonders realistisch aussieht.

Szenenwechsel: Ein Privatdetektiv namens Jeff streitet sich gerade mit einem Reiseführer. Jeff erzählt von seinem Job: Er sucht ein Mädchen namens Rinoa Clockfield, die auf der neu entdeckten Insel verschwunden ist. Er wirkt genervt, weil im der Reiseführer nur widerwillig den Pfad zur Höhle erklärt, der zu der Insel führt. Der Reiseführer zeigt ihm aber doch noch den Weg. Zumindest solange, bis aus dem Nichts ein paar Monster auftauchen und sich seiner entledigen. Von da an ist Jeff auf sich allein gestellt... und trifft, wie Adrian, auch auf Zombies...

Die Geschichte ist insgesamt passabel erzählt, nichts geht zu schnell, als das es der Spieler nicht verstehen würde. Es gibt einige Sequenzen, die vom Dialog her Filmreif überbracht werden. Sie sind zwar nur selten anzutreffen, aber wenn, dann im richtigen Moment. Der Spieler führt immer abwechselnd die Abenteuer von Jeff und Adrian weiter. Besucht werden unter anderem ein Gefängnis, ein Lager von Soldaten, mehrere unbewohnter



Häuser, eine menschenleere Stadt, ein Friedhof und ein Schiff. Die Grafik der einzelnen Ortschaft ist zwar abwechslungsreich, innerhalb einer Ortschaft sieht jedoch nahezu immer alles gleich aus. Zum Glück gilt das nicht für die Zombies, gegen die sich unsere Helden hier erwehren müssen. Die Zombies sind übrigens, im Gegensatz zu Innenortschaften, mehr als sehenswert. Je nachdem, Welcher Typ Sie

Test: Dreamland 2

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion v1.0

Infos: Homepage nicht bekannt

sind, werden Sie sich erschrecken oder Ihnen ein leicht verdecktes Grinsen auf die Lippen bekommen, wenn Sie die Armlosen, Kopflosen etc. sehen. Diese sind selbst auf Bezug des Makers sehr originell und abwechslungsreich gemacht worden, und sehen grafisch einfach klasse aus.

The Real Kenji verstand es hervorragend, ein Spiel ohne große Features, aber dafür mit viel Atmosphäre zu designen. Adrian, Jeff und eine dritte Charakterin: Sakura (über die jetzt nichts verraten werden soll) haben, mit Ausnahme des Berufs, keinerlei Biografien oder eine Vorgeschichte, was dem Spiel aber sehr zugute kommt. Unterwegs werden viele Zombies getötet, und der Spieler fragt sich die ganze Zeit unbewusst, warum sie darauf so abgebrüht reagieren. Bunte oder abwechslungsreiche Farben werden von Anfang an vermieden, grauer Nebel, weißer Schnee und blass-braune Häuser sorgen dagegen für eine unwohlige und Angsteinflößende Atmosphäre. Diese übertriebene düstere



Die erste Stadt im Spiel. Doch keine Menschenseele ist da, sie scheint völlig verlassen zu sein. Die Türen sind fest verriegelt und man steht auf dem Schlauch... Was ist hier wohl passiert?



Der ältere Herr hier redet in Rätseln, er prophezeit ein Katastrophe

Stimmung hat aber auch einen unwohlige und Angsteinflößende Atmosphäre. Diese übertriebene düstere Stimmung hat aber auch einen Nachteil: Gelegentlich ist es so dunkel, dass der Spieler bei seinem Monitor die Helligkeit und den Kontrast erhöhen muss, um nicht an Türen oder Ausgängen vorbeizulaufen. Wenn die drei Charaktere mal nicht gegen Zombies kämpfen müssen, werden Rätsel gelöst: Mal müssen Steine verschoben, mal Schlüssel gesucht und mal der Ausgang zu einem Labyrinth gefunden werden. Die Rätsel sind zwar meistens leicht (manchmal aber auch nur mit Papier und Bleistift) zu lösen, allerdings wirken sie einfach nur aufgesetzt, um die Spielzeit anscheinend künstlich zu verlängern. Spätestens, wenn man das Spiel erneut nochmal von vorn spielen will, nerven diese Knocheleinlagen.

Das Action-Kampfsystem ist spielerisch gut umgesetzt, man geht auf einen Zombie zu oder lässt ihn kommen, dann hämmert man wie von Sinnen auf die Leertaste oder auf Enter ein. Natürlich können auch die Zombies angreifen, was - typisch für ein Action-Kampfsystem - mehr zufällig passiert. Ebenfalls üblich für diese Genre ist die Tatsache, dass man nicht überall speichern kann. Speichern kann man nur auf leuchtendem blauen Feuer. Darüber hinaus kann man auch

Test: Dreamland 2

Horrorspiel für Fortgeschrittene bis Profis

Status: Vollversion v1.0

Infos: Homepage nicht bekannt

Heiltränke gegen Erfahrungspunkte eintauschen, das hängt allerdings davon ab wie viele Zombies man vermöbelt hat und dementsprechend Erfahrungspunkte kassiert hat.

Das Spiel kommt leider, wie oben erwähnt, ohne große Features aus, eine transparente Textbox oder ein eigenes Hauptmenü fehlen völlig. Besonders ein Hauptmenü zum Beispiel mit nur vier anwählbaren Punkten "Morphium nehmen", "Verbandskasten nehmen", "Gegengift nehmen", "Spiel beenden" hätte dem Spiel sicher gut getan. Vor allem Anfänger, die noch nie mit dem RPG-Maker hantiert haben, werden verwirrt sein über nutzlose Funktionen zum Beispiel im Ausrüstungsmenü - weil man im Spiel nie etwas finden wird, was man ausrüsten könnte. -Manuel



Das Mapping ist leider alles andere als gut, wenig Detail und wenig Abwechslung. Links das Bild z.B. Bietet keine verschiedenen Gras Texturen und Büsche, nur eine Baumart und auch noch zu gerade angeordnet. Das bild rechts zeigt einen Innenraum ohne realistisches Design, ebenfalls auch hier keine Details wie Möbel oder Ähnlichem vorzufinden.

Dreamland 2		Dichte Atmosphäre, lange Geschichte, verschiedene Gegner und auch Endbosse
Genre: Horror	Ersteller: The Real Kenji	
Schwierigkeitsgrad: Normal	Status: Vollversion	Langweilige Rätselnüsse, passables bis unterdurchschnittliches Mapping, keine nennenswerten Features
Grafik: 60%	Sound: 88%	
Atmosphäre: 91%	Story: 60%	
Gesamt: 75%		

Interview: Marlex
 Ersteller von Vampires Dawn
 Infos: <http://vampiresdawn.de>

Ein Blick in die Welt der Vampire...

Anaching:

Wie bist du auf den Maker gestoßen?

Marlex: Hab vor 4 Jahren mal im Internet nach RPG's gesucht, und bin dann auf den RPGMaker95 gestoßen, den hab ich aber nur mal (also aber nie ein Spiel gemacht, da mir die Zeit gefehlt hat). Nach meiner Bundeszeit dann hab ich mal nach einer neuen Version gesucht und den 2000'er gefunden ;)

Anaching:

Und was war dein erstes Spiel und wie lange hat es gedauert?

Marlex: Dunkle Schatten, hat knapp 6 Monate gedauert.

Anaching:

Was hältst du von anderen großen Makerer?(wie Grandy)

Marlex: Gratulation an alle, die eine Vollversion geschafft haben:). Und mit Grandy und Square verstehe ich mich bestens, mit Kelven habe ich jetzt keinen Kontakt, ebenso wenig mit Ani-Kun. The real Kenji kenn ich eigentlich auch nicht wirklich gut^^. Mehr Schaffer von „großen“ Vollversionen fallen mir gerade nicht ein.

Anaching:

Wird Vampires Dawn 2 dein letztes Spiel sein?

Marlex: Glaub nicht, aber VD3 wird's nicht geben;)

Anaching:

Was macht dir am meisten Spaß beim Makern?

Marlex: Hm, eigentlich alles, kommt drauf an. Mal hab ich Phasen, da mappe ich nur, und dann kommen Phasen, da lieb ich es, Menü's oder ähnliches zu erstellen;)

Anaching:

Gab es einen Augenblick wo du überhaupt keine Lust hattest zu makern?

Marlex: Ja, direkt nach der Fertigstellung von VD1, weil's dann einfach 12 Monate Dauermakern war :D. Da brauchte ich unbedingt eine Pause. Wird wohl nach VD2 wohl auch so sein.

Anaching:

Wann wird dein aktuelles Vampires Dawn 2 fertig sein?

Marlex: Hoffentlich im Dezember, aber sich bin ich wirklich nicht, VD2 wird mehr als doppelt so groß wie Teil 1, und das dauert eben seine Zeit.

Anaching:

Gibt es Freunde die dir helfen oder selbst mit dem Maker hantieren?

Marlex: Von einigen bekomme ich Midis zugeschickt, von einem Freund Selbsterstellte Grafiken und Chipsets.

Interview: Marlex

Ersteller von Vampires Dawn

Infos: <http://vampiresdawn.de>

Anaching:

Was ist das wichtigste für dich beim makern?

Marlex: Das man Spaß hat, und später Stolz auf das sein kann, was man geschaffen hat. Wichtig ist auch realistische Ziele setzen.

Anaching:

Hattest du am Anfang beim Makern ein Vorbild?

Marlex: Nein, gab ja niemanden, der wirklich ein ernstes herausragendes Projekt hatte, als ich mit dem Makern anfang :D

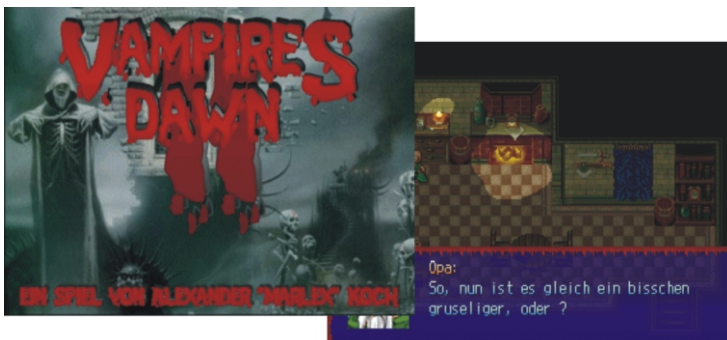


Sein erstes Spiel, damals mit fast ausschließlich nur RTP Grafiken, Dunkle Schatten

Ebenfalls zur Vollversion gebracht.



Sein zweites Spiel welches er veröffentlichte, ein riesen Erfolg in Fernsehen und Zeitung, Vampires Dawn 1



Sein aktuelles Spiel, der offizielle Nachfolger zu seinem Erfolgshit Vampires Dawn 1

Interview: Grandy

Ersteller von Unterwegs In D sterburg

Infos: <http://duesterburg.de>

Blicke in die Burgen Grandy's



Meister Gloom

Wie bist du eigentlich in die RPG-Maker Branche gekommen?

Grandy: Ich hab im Internet nach kostenlosen Rollenspielen zum Download gesucht. Dabei bin ich  ber rpgmaker2k.de gestolpert. Don's Adventure hat mich zwar nicht gerade von den M glichkeiten des Makers  berzeugen k nnen, aber zum Gl ck gab es ja auch noch ein paar andere Spiele, die eindrucksvoll bewiesen, was alles geht. Die ersten Spiele, die ich ausprobiert habe, waren "Kindred Saga", "A Blurred Line" und "Vampires Dawn" - danach wollte ich auch eins machen. Ich hab dann auch direkt angefangen - das war im Oktober 2001. Anfang November kam dann die erste Demo raus.

Meister Gloom

Was war dein schlimmstes Erlebnis in der RPG-Maker Branche?

Grandy: Der Anti-Hype. Das ging kurz nach der dritten Demo los, hielt sich aber noch in Grenzen. Die Argumentation ist eigentlich immer die gleiche: Alle Leute die UiD toll finden, haben keine Ahnung, was ein wirklich gutes Spiel ausmacht und der Maker hat doch noch andere sch ne(re) T chter. Und die Technik ist ja sowieso unter aller Kanone, wobei dass der ma gebliche Punkt an einem Maker-Spiel ist... mal ganz abgesehen von der Klischeebeladenen Story etc. Pp. Allerdings habe ich gewusst, dass diese Entwicklung kommen w rde. In dem Moment, wo ein Spiel erfolgreicher ist, als die meisten anderen, fangen einige Leute in der Community an, zu bef rchten, ihr "Wahnninns-Spiel, dass jedes andere Game toppen wird" k nnte m glicherweise  bersehen werden.

Meister Gloom

Wie kamst du darauf so ein Spiel wie UiD zu machen?

Grandy: Ach ich hab einfach alles in einen Topf geschmissen, was ich gerne mal kombiniert in einem Rollenspiel unterbringen wollte. Als ich dann festgestellt habe, dass es wohl auf eine ziemliche R uberpistole herauslaufen wird, habe ich die ganzen Gags eingebaut, um zu vermitteln, dass sich das ganze selbst nicht so ernst nimmt. Eigentlich sollte das Spiel aus maximal 100 2x15 Maps bestehen, drei Kapitel beinhalten und in drei Monaten fertig sein - damit habe ich mich wohl ein klein wenig versch tzt.

Meister Gloom

Was w rdest du bei UiD  ndern, wenn du k nntest?

Grandy: Wir arbeiten ja derzeit an einem neuen Soundtrack f r das Spiel und davon erhoffe ich mir einen deutlichen Atmosph reschub. Ansonsten gibt es eigentlich nicht viel - ich w rde heute wahrscheinlich Charaktere im Chrono-Trigger Stil nehmen, wenn ich noch einmal anfangen, und wahrscheinlich die Chipsets st rker editieren, so wie ich es in den letzten beiden Kapiteln gemacht habe.

Interview: Grandy

Ersteller von Unterwegs In Dösterburg

Infos: <http://duesterburg.de>

Meister Gloom

Die frage wird dir bestimmt häufiger gestellt aber würdest du dich bereitstellen ein neues RPG-Maker Game zu machen oder willst du dich lieber erst selbst erst mal beurlauben?

Grandy: Ich werde mit Sicherheit kein neues RPG-Maker-Spiel machen, weil mir dafür einfach die Zeit fehlt. Die Entwicklung bei UiD sah ja so aus, dass jedes neue Kapitel mehr Arbeitszeit erfordert hat, als das vorige. Mit einem neuen Spiel wäre ich also sicherlich zwei Jahre lang beschäftigt. Das kann ich mir momentan einfach nicht erlauben.

Meister Gloom

Bist du Stolz auf das was du erreicht hast?

Grandy: Wie Oskar... nicht unbedingt, weil das Spiel so toll ist (das entscheidet letzten Endes jeder Spieler für sich selbst), sondern weil ich es durchgezogen habe, auch wenn ich zeitweise versucht war, alles hinzuschmeißen.

Ach, und außerdem bin ich stolz auf ein paar Innovationen, die UiD in die Szene gebracht hat und die sich durchgesetzt haben, z.B. das Verwenden von Charsets, um die Chipsets aufzubohren, oder die Multiple-Choice Dialoge.

Meister Gloom

Und nun zum Schluss kannst du den Spielern sagen was du ihnen auch schon immer mal sagen wolltest!

Grandy: Oje... äh... Erwartet nicht zu viel, wenn ihr eure erste Demo ausbringt. Bis zur dritten Demo war UiD eher so ein Insider-Spiel für Leute, die sich an den Adventure-Aspekten und den Dialogen erfreut haben. Ich habe mir nach jeder Demo das Feedback angehört (viel war das übrigens nicht, der Feedback-Thread bei rpgmaker2k.de war eine Seite lang), und konsequent an den Schwachpunkten gearbeitet, ohne es jedem Recht machen zu wollen.



Ziemlich zum Anfang des Spieles finden sie sich ohne Erinnerungen wieder in den Ostmarken. Es gilt erst einmal in Erfahrung zu bringen was denn überhaupt passiert ist.



An allen Ecken und Kanten wurde im Spiel ein Licht-Effekt eingesetzt. Ob nun als Picture über die gesamte Karte oder wie hier, der Lichtschein auf den Boden projiziert, gespart wurde damit in keinem Falle.

Sonstiges: Wichtige Infos

Rechtliches und Haftung

Impressum

Rechtliches und Haftung:

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

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

Impressum:

Chefredaktion:

Anaching

Redaktion:

Meister Gloom

Manuel

BlackExecutor

Freie Mitarbeiter:

Arazhul

Heftgestaltung:

Sunny

Nachbearbeitung:

Anaching

Sunny

Tips und Tricks:

Yami Modi

Bei Fragen zum Heft oder zu den Inhalten können sie uns eine E-Mail zukommen lassen: sunny.derfeind@gmx.de , ich leite die Frage oder den Betreff dann an die jeweiligen Mitarbeiter weiter.