

# RPG-Times

| Test: The Apartment

| Interview: Evil Lord Canas

| Tutorial: Manga zeichnen lernen





Willkommen zur ersten Ausgabe der *RPG-Times*!



Nach einigen Jahren hat sich erneut ein Team von Freiwilligen zusammengeschlossen, um das Projekt eines Magazins in Angriff zu nehmen, welches sich mit der umfangreichen internationalen RPG-Maker-Szene befasst. Eigentlich war geplant, die Ausgabe bis Mitte April fertig zu haben, doch es kam während den Arbeiten daran zu größeren Problemen; dennoch denke ich, dass sich sicher einige Leser finden werden, die an diesem Magazin Spaß und Interesse haben. Des Weiteren möchte ich mich für das erst späte Erscheinen der Ausgabe entschuldigen - leider sind manche Artikel nicht mehr ganz zeitgemäß.

In welchen Abständen die RPG-Times erscheinen wird, steht nicht fest, da wir nun nach der ersten Ausgabe schon festgestellt haben, dass man sich in einem freiwilligen Team kaum an feste Termine halten kann. Die Ausgaben kommen, wenn ausreichend Artikel fertig sein.

Für Kritik und Verbesserungsvorschläge wird man auf <http://forum.rdn-online.com> ein Forum finden, wo Neuankömmlinge jederzeit gern gesehen sind.

Zuletzt möchte ich mich noch bei all jenen bedanken, ohne die diese Ausgabe nicht möglich gewesen wäre:

- Die Rpg2k.de-Community, über die wir einige hilfreiche Teammitglieder bekommen haben
- 3mmis, der einen Großteil an der Ausarbeitung des Wertungssystems übernommen hatte
- rgb, der beim Aufbau des Teams geholfen und auch ein Forum für seine Vorbereitung gespendet hat
- Nathrael und John Locke, ein paar der Wenigen, die bei der Arbeit an der Ausgabe geholfen haben
- Erzengel, der uns beim Ausbessern von Fehlern in den Artikeln geholfen hat
- Darek, der sich sehr aktiv von Beginn der Arbeiten beteiligt hat
- Acolyte, der wohl den größten Teil der Arbeit an dem Magazin übernommen hat

Mir freundlichen Grüßen

Yunoki, Chefredakteur

*Diese erste Ausgabe der RPG-Times ist unsrem stellvertretenden Chefredakteur gewidmet, der mit mir zusammen dieses Projekt zum Leben erweckte.*



## Inhaltsverzeichnis

### **AKTUELL**

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| Aprilscherze .....                  | 4 |
| Interview mit Evil Lord Canas ..... | 5 |

### **PREVIEWS**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Diebe .....                     | 10 |
| Die Gräfin und die Spinne ..... | 11 |

### **TESTS**

|                    |    |
|--------------------|----|
| The Apartment..... | 13 |
|--------------------|----|

### **MAGAZIN**

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Manga zeichnen lernen ..... | 15 |
| Chrono Trigger .....        | 17 |

### **RUBRIKEN**

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Editorial .....          | 2  |
| Inhaltsverzeichnis ..... | 3  |
| Bewertungskasten .....   | 12 |
| Begriffserklärung .....  | 22 |
| Impressum.....           | 23 |



## Aprilscherze - was sich die Communities wieder ausgedacht haben

**A**uch dieses Jahr haben sich die User der RPG-Maker-Communities am 1. April einige Scherze einfallen lassen, um die anderen User an der Nase herumzuführen. So gab Lachsen beispielsweise auf seiner Internetseite <http://velsarbor.rpg-atelier.net/> bekannt, dass er sein Spiel gecancelt hätte, weil er den Sinn des Lebens herausgefunden hat. Damit der Aprilscherz mehr Wirkung zeigt, hat Lachsen die ganze Sache erst am 7. April aufgeklärt.

Der User Ringlord aus dem RPG-Atelier behauptete, dass sich seine Festplatte nach einem Stromausfall formatiert hätte und nach diesem großen Schock wolle er nur noch RTP-Grafiken in seinem Spiel benutzen. Außerdem hat er sein Spiel in "The Longest Journey - Reborn" umbenannt und zahlreiche Dialoge modernisiert, sodass diese den Inhalt kurz und präzise auf den Punkt bringen. Diesen Scherz könnt ihr unter

<http://multimedixaxis.net/showpost.php?p=1752617&postcount=262> nachlesen!

Des weiteren beschloss MMX-User Mike, dass er "versehentlich" den Projektordner mitsamt seinem Projekt "Diebe" gelöscht hätte und er es nun zunächst auf Eis gelegt hätte. Dies entpuppte sich selbstverständlich auch als Aprilscherz und ist unter

<http://multimedixaxis.net/showpost.php?p=1752744&postcount=299> nachzulesen.

Ebenfalls aus dem RPG-Atelier stammt der nächste Scherz von Dennis, der die Community mit seiner Vollversion von vier Jahren beglückte. Einige User freuten sich über eine neue Vollversion, anderen kam das Spiel verdächtig bekannt vor. Die Vorstellung des Spiels "Der Ritter mit dem Huhn" ist in diesem Thread zu finden:

<http://multimedixaxis.net/showthread.php?t=93974>

GSandSDS suchte für die Betaversion des lang erwarteten Spiels "Tara's Adventure" noch Betatester. Um den Scherz nicht als

Scherz wirken zu lassen, eröffnete er ein Beta-tester-Unterforum, in dem er ein paar Informationen zur Betaversion gab. Ein paar User wurden dann dazu aufgefordert, so zu tun, als hätten sie bereits die Beta, was auch gut klappte. Spätestens beim Download der rund 16 MB großen Datei waren die letzten Zweifel beseitigt, doch schon beim Entpacken waren sie wieder da. Im Ordner befanden sich nur drei Dateien, in denen stand, dass man soeben auf einen Aprilscherz reingefallen war. Allerdings bekam man als Entschädigung eine Gastrolle spendiert! Nachzulesen ist die ganze Story unter

<http://multimedixaxis.net/showthread.php?t=93939>, das Unterforum ist jedoch bereits für normale User gelöscht worden.

Sowohl im RPG-Maker-Quartier als auch im Kamikaze Board gab es meines Wissens nach keinerlei Aprilscherze, doch im recht beschaulichen Rdn-online Forum wollte der User rgb mit der tatkräftigen Unterstützung von KeeperX bereits die Betaversion seines Spiels "Demokrit" fertig haben und lud zum offenen Betatest ein. Als man das Spiel startete, wurde man aber auf den Aprilscherz aufmerksam gemacht. Damit man aber nicht völlig enttäuscht war, gab es einige bewegte Bilder vom Spiel zu sehen. Die Reaktionen sowie den Download der scheinbaren Betaversion gibt es hier:

<http://forum.rdn-online.com/thread.php?threadid=573>

Das waren sämtliche Aprilscherze, die ich in den RPG-Maker-Communities ausmachen konnte und zum Schluss bleibt gesagt, dass die Aprilscherze eigentlich immer offensichtlich werden. Die Ansätze waren meist nicht schlecht, aber das mit der Cancelung des eigenen Spiels gab es bereits zu oft. Einzig und allein die Scherze von rgb und GSandSDS fand ich richtig gut, da man für den Reifall noch belohnt wurde und nicht nur Hohn der umstehenden Masse erntete.

JL



## Interview: Evil Lord Canas

Ich interviewe Evil Lord Canas über sein derzeitiges Projekt Daylight II. Vor einiger Zeit hat er uns schon mit seinem Horror Spiel in RTP Stil – Daylight – überzeugt. So plant er nun dessen Fortsetzung, mit der er die Massen noch stärker überzeugen will.

Er hat vor einiger Zeit außerdem sein Projekt Xian auf Reisen veröffentlicht, welches einen riesigen RTP-Boom erzeugte. Dadurch begannen viele Leute ein Xian Crossover-Projekt zu starten.

Eine DeLuxe Version des Interviews ist gibt es im offiziellen Forum der RPG-Times auf <http://www.rdn-online.com> zu lesen

Dort erfährt man unter anderem mehr über Evil Lord Canas, die Beschreibung über sein Spiel Daylight II geht mehr ins Detail und man sieht die Spielchen in ungekürzter Version. **Dk**

### Steckbrief: Evil Lord Canas

|                                  |                                                                                                                                                        |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Name:</u>                     | Adrian Francis G.                                                                                                                                      |
| <u>Alter:</u>                    | 18                                                                                                                                                     |
| <u>Geburtsdatum:</u>             | 11.12.1988                                                                                                                                             |
| <u>Größe:</u>                    | ~1,75 m                                                                                                                                                |
| <u>Wohnort:</u>                  | Berlin (Kreuzberg)                                                                                                                                     |
| <u>Haarfarbe:</u>                | Blond                                                                                                                                                  |
| <u>Augenfarbe:</u>               | Blau-grün                                                                                                                                              |
| <u>Sternzeichen:</u>             | Schütze                                                                                                                                                |
| <u>Hobbies:</u>                  | Makern, Cube/Wii/sonstige Konsolen, zu Hause im Warmen es sich gemütlich zu machen, so manche gute Geschichte zum Genießen, Badesalz und einige andere |
| <u>Beruf:</u>                    | Schüler, angehender Student                                                                                                                            |
| <u>Geschwister:</u>              | 2 Schwestern                                                                                                                                           |
| <u>Veröffentlichte Projekte:</u> | Xian auf Reisen, Daylight                                                                                                                              |

Darek: Hi Evil Lord Canas,

erstmal wünsche ich dir einen guten Tag. Bist du bereit?

Evil Lord Canas: Für dich doch jederzeit. ;]

Darek: Schön zu hören. :)

Der Höflichkeit halber: Wie geht's denn? Grade fleißig am makern?

Evil Lord Canas: Derzeit amüsiere ich mich an einem Artikel über David Hasselhoff. xD

Darek: Darf man näheres über diesen Artikel erfahren?

Evil Lord Canas: Bei diesem Artikel handelt es sich um eine Satire und Verherrlichung von jenem ;) Sehr amüsan bestückt mit Zitaten und Picture Edits~

Darek: Hört sich interessant an.

Was hältst du davon, wenn wir das Interview mit Off-Topic starten und dann zu den Fragen über dein Projekt übergehen. Am Ende möchte ich dann noch ein paar „Spielchen“ mit dir machen. Geht das in Ordnung?

Evil Lord Canas: Darüber würde ich mich Tatsache freuen. ;A

Darek: Gut, dann würden mich zuerst ein paar Angaben zu deiner Person interessieren. Wie schätzt du dich ein, wie alt bist du, wie würdest du deinen Charakter beschreiben? Ein paar kurze Worte bitte.

Evil Lord Canas: Meine Wenigkeit ist 18 Jahre alt, führt eine Existenz in Berlin (Kreuzberg) und besucht das Leibniz Gymnasium. Mein Charakter ist teilweise sadistisch, chaotisch, bössartig und einfach verrückt - natürlich kann ich auch mal nett sein. XD



# Interview

Dk: Wenn du sagst, du bist verrückt, denkst du dann, dass das eine schlechte Charaktereigenschaft ist?

ELC: Keineswegs, es eröffnet so manchen außergewöhnlichen Gedankengang, der beim Makern zB großartig Anwendung finden kann, sei es auch bei der Entwicklung von Charakteren ;]

Dk: Eine Freundin sagte mal: "Verrückt sein ist gut, dass hebt dich von der seltsamen Masse ab, die eben nur seltsam ist." Stimmst du dem zu?

ELC: Natürlich ist das eigene Profil und die Individualität ein erwünschenswertes Streben in unserer Natur, also stimme ich dem mal zu. ;]

Dk: Sehr schön, mal so nebenbei: Wie waren deine Empfindungen über dieses Interview? Hast du dich gefreut und nimmst es locker oder hast du das ganze sehr ernst gesehen und versuchst du ehrlich und in edler Sprache zu antworten?

ELC: Ehrlich gesagt kann niemand sich so recht auf ein Interview vorbereiten, da man ja schlecht die Fragen kennt. XD Daher gehe ich das ganze recht locker an, zumal ich ein Fan von edler Sprache bin. ;A

Dk: Freut mich, dass du dich bemüht uns ein schön zu lesendes Interview zu liefern. Nun eine Standard Frage: Wie bist du zum Maker gekommen?

ELC: Nun, wie viele bin ich über Vampires Dawn auf dieses großartige Programm gestoßen, wobei das nun 4 Jahre her ist.

Dk: 4 Jahre schon? Hast du viel in diesen 4 Jahren dazugelernt?

ELC: Es kommt ganz darauf an, was man mit der Zeit anstellt. ;]

In meinem Falle habe ich recht viele Makerspiele mir angesehen und versucht das eine oder andere nachzubauen, Tutorials oder verschiedene Hilfestellungen habe ich jedoch nicht benötigt - habe mir alles selber beigebracht. ;]

Dk: Bereust du es, keine Tutorials und Hilfen verwendet zu haben?

ELC: Keineswegs, wer weiß ob ich heute noch von ihnen abhängig wäre? XD

Es ist allemal zu empfehlen sich ins Element einzuarbeiten und es vollkommen zu verstehen, damit man sich an neue Hürden wagen kann.

Dk: Gut, bist du das ganze damals langsam angegangen?

ELC: Eigentlich war ich wie jeder Neuling von Visionen und Hoffnungen erfüllt, habe aber die Wahrheit hingenommen und das beste aus dem gemacht, was ich hatte. So hatte ich nach 2 Monaten mein erstes Spiel bereits fertiggestellt mit einer Spielzeit von 4-6 Stunden, welches Unmen- gen an importierten Ressourcen aus anderen Spielen besaß und ein VD Fanfic war. XD

Dk: Ok, aber bevor wir jetzt ganz ins Makern abrutschen noch ein paar Persönliche Dinge. Wie steht es mit Zeit? Hast du genug Zeit oder kommt bei dir irgendwer/irgendwas zu kurz?

ELC: Ich besitze eigentlich recht viel Freizeit, da ich das Schulleben als eine Pflicht ansehe, die ich schnell hinter mir bringen möchte und dementsprechend daheim diese fallen lasse, um jede freie Minute auszukosten, so unter anderem am Maker, im Messenger oder eben in den unend- lichen Weiten des Internets. ;P

Dk: Gut. Was brauchst du um dich beim Makern so richtig wohl zu fühlen und was gibt dir Motivati- on?

ELC: Ich benötige auf alle Fälle die Gewissheit, dass ich mindestens eine freie Stunde noch vor mir habe und guck mir das eine oder andere auch von Kommerz Titeln ab, so z. B. Resident Evil 4 (welches ich über alles liebe xD) und höre natürlich den einen oder anderen Soundtrack.

Dk: Wo wir schon dabei sind, welche Spiele, außer den RPG Maker Spielen, zockst du sonst noch?

ELC: Nun, ich genieße eigentlich jedes Genre auf jedem System, solange es mir zusagt ;] Klassiker wie Dungeon Keeper sind unsterblich und Teil meines Zocker-Lebens geworden, da sie einfach nur Kult sind. ;A

Dk: Sehr schön. Welche Spiele außer Daylight hast du eigentlich noch veröffentlicht bzw. gemakert?

ELC: Da gäbe es z. B. "Xian auf Reisen" (welches eigentlich nur Sequel eines unveröffentlichten Vorgängers ist ;P), so manches Projekt das auf dem Eis liegen mag, dafür aber Vorarbeit für



andere Titel geleistet hat, und natürlich Daylight II (welches den Großteil dieser Vorarbeit vereint), wobei letzteres mir sehr wichtig ist. =]

Dk: Und wie hieß dein erstes Projekt?

ELC: Souls of Might - Asgars Revenge ... XD

Dk: So weit, so gut. Dann werde ich jetzt mit den Fragen über dein Projekt Daylight II, der Fortsetzung des Horrorspiels Daylight, starten. Zuerst würde mich interessieren wie weit du momentan mit dem Projekt bist?

ELC: Vor ungefähr einer Woche durfte ich die Technik endlich hinter mir bringen, ebenso konnte ich einen Teil der Posen bereits fertigstellen. Einige Chipset-Edits sind auch vorhanden, was mir seit kurzem nun Raum fürs Mappen lässt. Bis zur VV ist es aber noch ein ganzes Stück. ;]

Dk: Interessant, wann denkst du, dass das Spiel fertig sein wird?

ELC: Ich hoffe mal, dass ich dieses Jahr noch die VV dem Atelier präsentieren darf, um mich meinem anderen Projekt Xian hingeben zu können. =]

Dk: Hoffen wir das nicht alle? ;)

ELC: Hehe. ;P

Dk: Was ist allgemein über das Projekt zu sagen, bevor wir ins Detail gehen?

ELC: Es handelt sich hierbei um ein Survival Horror Game, wobei Teil 1 ein Horror Adventure war, welches stark auf Atmosphäre setzt. ;]

Dk: Oho. Wir kennen und lieben ihn alle, deinen Stil (gruselig, frecher Humor und RTP). Wird Daylight II Daylight sehr ähneln?

ELC: Daylight II wird sich deutlich von Teil 1 abheben, da diesmal weniger Rätsel im Vordergrund stehen, dafür aber ein AKS mit Schusswaffen und natürlich wieder viele Schockeffekte. Neu hinzu kommt ein Händler, welcher eine verschiedene Gegenstände & Waffen verkauft und die vorhandenen Schießseisen upgraden kann.

Dk: Ok, setzt das Spiel die Story von Daylight fort?

ELC: Die Story ist unabhängig von der des Vorgängers, da die Geschehnisse sich in der Gegenwart diesmal abspielen, was das moderne Setting mit den Schusswaffen erklärt.

Dk: Kannst du die Story in ein paar knappen Worten zusammenfassen?

ELC: Der Hauptcharakter ist ein entfloherer Sträfling, welcher verfolgt wird und Schutz in einem Schuppen sucht, wobei er schon bald ungewollt auf so manches dunkles Geheimnis stoßen wird. Im Laufe der Geschichte sollte es sich so langsam aufdecken, wer er ist und warum er gesucht wird.

Dk: Na das macht einen ja gleich ziemlich neugierig. Darf man näheres über den Hauptcharakter erfahren?

ELC: Der Hauptcharakter ist unter dem Codenamen E.S.C.A.R. bekannt und einigermaßen erfahren mit dem Umgang von Waffen, er selber ist um die 30 und im Großteil der Zeit ernst gestimmt, was später auch zur Panik ausarten kann.

Dk: Hui, das mag zu gefallen.^^

Hast du wieder RTP verwendet?

ELC: RTP ist auch diesmal die Ausgangsbasis, nur wurden viele Texturen ausgetauscht, so manches Design beibehalten und drastische Wechsel z. B. an den Wänden vorgenommen.

Dk: Interessant. Könntest du mal ein paar Screenshots von Daylight herzeigen?

ELC: Das Vergnügen wäre ganz auf meiner Seite. ;]

<http://upload.npcfighter.de/files/36/961Screen1.PNG>

<http://upload.npcfighter.de/files/36/681Screen2.PNG>

<http://upload.npcfighter.de/files/36/699Screen3.PNG>

<http://upload.npcfighter.de/files/36/371Screen4.PNG>



# Interview

Dk: Auf diesem Bild sind viele Lichteffect und wunderschönes Mapping, man sieht, dass dir was an der Optik liegt. Ist die Optik diesmal wichtiger, als der Gruselfaktor?

ELC: Danke. Die Optik ist ein unentbehrlicher Bestandteil für das Schaffen einer guten Atmosphäre, da darf sowas natürlich nicht fehlen. Und so mancher gutgesetzter LE kann die Angst vor einem Schockeffekt deutlich anheben, selbst wenn keiner vorhanden ist. So ist Spannung immer garantiert. xD

Dk: Schöner hätte ich es nicht sagen können, du machst dir ziemlich viele Gedanken über deine RPG Maker Spiele, oder?

ELC: Natürlich ist es wichtig die Intentionen eines Spiels zu durchdenken und dementsprechend zu makern, somit ist es selbstverständlich dass so manches Element des Horrors bedacht wird. ;]

Dk: Vergisst du da auch öfters etwas oder schreibst bzw. merkst du dir alles perfekt?

ELC: Das Makern läuft bei mir eher spontan, jede Map hat hierbei ihre eigene kleine Geschichte, wobei ich mir den Gedanken fasse wo und was ich für potenzielle Schockeffekte verwenden und wie ich Schlüsselgegenstände einbauen könnte. Es ergänzt sich eigentlich von selbst. =]

Dk: Klingt gut. Welche Features werden wir in dem Spiel zu sehen bekommen?

ELC: Neben dem Händler wird unter anderem Nutzen von den Nummerntasten gemacht. So kann man eine Waffe nach dem Auswählen gezückt halten (in dem Zustand lassen sich auch Heilvorräte aufbrauchen) und/oder darauf mit seiner Waffe zielen, um auf die Gefahr gefasst zu sein. Nachladen geht mit derselben Nummerntaste, mit der man eine Waffe gezogen hat, und generell wird auf Realismus gesetzt.

Dk: Welche Waffen gibt es denn?

ELC: Insgesamt verfügt man über 4 Stück, wobei 3 erst beim Händler erworben werden müssen - gegen eine bestimmte Summe, versteht sich. So findet man anfangs eine USP Tactical Pistole und kann zusätzlich eine TMP Submachinegun, eine Riot Shotgun und die Broken Butterfly Magnum seiner Sammlung einverleiben. Jede Waffe lässt sich hierbei 4mal aufstufen beim Händler.

Dk: Gibt es da auch Waffen, die z. B. einen größeren Umfang haben oder welche, die vergiften?

ELC: Eine Waffe mit einem größeren Umfang ist in der Tat vorhanden, so besitzt die Riot Shotgun über Streuschaden, der beim Abfeuern verteilt wird, somit ist die Reichweite 3 Felder breit. Natürlich fällt der Effekt in der Mitte am besten aus. ;P

In Sachen Gift muss ich dich jedoch leider enttäuschen, das ist uns ausgegangen. xD

Dk: Mhm, hat das Spiel noch andere Features?

ELC: Neben Laufgeräuschen und einer kleinen Sammlung an Textboxen, nicht. xD

Zu erwähnen wäre hier noch der Soundtrack, welcher sich größtenteils aus RE Titeln zusammensetzt. ;]

Dk: Hmm, mich würde noch interessieren, wie viele Rätsel das Spiel hat und wie schwer diese sind?

ELC: Die Rätsel sind ausnahmsweise knapper vorhanden, dafür aber etwas knackiger um die Spielzeit in die Höhe zu schrauben. xD Da ich leider mein Inventar an Rätseln im Vorgänger bereits verschossen habe, wird das aber noch etwas Zeit brauchen. ;]

Dk: Hmm, schade... zum Abschluss würde ich noch gerne wissen, ob du denkst, dass das Spiel noch mehr Fans anlocken könnte, als Teil 1?

ELC: Hoffentlich wird das Spiel durch seine neuen Aspekte so manchen Skeptiker für sich zu begeistern wissen, notfalls reichen mir aber auch die aus Teil 1, dann gibt es wenigstens jemand der es spielt. xD

Dk: Also ich spiele es ganz sicher.

ELC: Dann hat sich das ganze ja gelohnt ;A

Dk: :D - so, jetzt kommen wir noch zu den versprochenen Spielchen.

ELC: Yay.



Dk: Zuerst würde ich gerne erfahren, wie du tickst. Ich sage dir ein Wort und du sagst mir, was der erste Gedanke war, der dir in den Kopf geschossen ist.

ELC: Kaychen ;]

Dk: Hund

ELC: Katze xD

Dk: Linkin Park

ELC: Urks. XD

Dk: Windows Vista

ELC: Abzocke >=O

Dk: Fisch

ELC: Happa happa

Dk: So, und nun teste ich deine Makerkenntnisse. ich zeige dir einen Screen und du sagst mir, zu welchem Spiel er gehört.^^

ELC: Immer her damit ;O

Dk: Zuerst die Klassiker:

<http://upload.npcfighter.de/files/36/233blub2.png>

ELC: Vampires Dawn II~

Dk: Rischtisch.^^

<http://upload.npcfighter.de/files/36/738blub2.gif>

ELC: Unterwegs in Düsterburg~

Dk::A

<http://upload.npcfighter.de/files/36/417blub.png>

ELC: Licht und Finsternis, das Spiel habe ich wegen der Story geliebt ;A

Dk: Mhm.^^

<http://upload.npcfighter.de/files/36/136blub.gif>

ELC: Okay, hier kapituliere ich. XD

Dk: Helden. Glaub mir, dass Spiel ist es Wert das Makern mal auf die Seite zu stellen. ;\_;

Nun hätte ich noch eine Abschließende Frage: Was planst du für die Zukunft?

ELC: Ich plane erstmal Daylight II so gut wie möglichst fertigzustellen, Xian einigermaßen fortzuführen und mich dann meinen Studien hinzugeben. ;]

Meine Mitarbeit an verschiedenen Projekten ist jedoch nicht auszuschließen.

Dk: Ok, dann sind wir soweit fertig.

Ich danke dir, für die Aufopferung deiner kostbaren Zeit. (~2 1/2 Stunden) <3

ELC: Das Vergnügen war ganz auf meiner Seite. ;A



## Diebe

### Von einer höheren Macht behindert?

**D**iebe ist ein weiterer Teil des Unterwegs in Düsterburg-Weltenbauprojektes, in dem man den jungen Dieb Vol spielen soll, der nach dem missglückten Raubversuchs eines goldenen Eies der Stadt Prinzenburg, in ein Gefangenlager gebracht wird. Jenes Ei steht für das Dreistädtebündnis der Städte Prinzenburg, Hortenberg und Weningen, die jenes Bündnis schlossen, um gemeinsam gegen Hunger, Armut und feindliche Eroberer anzukämpfen. Jede dieser Städte besitzt eines dieser goldenen Eier, welche unter den Dieben des Landes als beliebtes Ziel gelten, da derjenige, der eines der Eier stehlen könnte, sich als König der Diebe bezeichnen dürfte.

Im Gefangenlager schließt Vol mit einem anderen Dieb eine Wette, bei der sie herausfinden wollen, welcher von ihnen der bessere Dieb ist. Die beiden entwerfen einen Plan zum Ausbruch und nach dem dieser gelingt, trennen sie sich auf, um mit ihrer Wette zu beginnen.

Nun soll der Spieler den Helden übernehmen und versuchen, möglichst viele Sachen von Waldbewohnern und Reisenden zuklauern, um am Ende mehr bei sich zu haben, als seine Konkurrent.

Mehr Details gab der Produzent Mike bisher noch nicht preis, jedoch kam es in der bisherigen Zeit zu größeren Problemen, wie Datenverlusten. Trotzdem entschloss sich Mike dazu, noch weiterhin an seinem Projekt zu arbeiten und so bleibt zu hoffen, dass es nicht mehr zu weiteren Komplikationen kommt. **Yk**



Manche Szenen sollen, wie hier, durch schöne Artworks untermalt werden



Die beiden Diebe planen ihre Flucht aus dem Gefangenlager

#### DIEBE

#### KLASSIK-RPG

|           |         |
|-----------|---------|
| Produzent | Mike    |
| Maker     | 2000    |
| Sprache   | Deutsch |
| Release   | n/a     |
| Homepage  | n/a     |



## Die Gräfin und die Spinne Kammerjäger mit Schwert und Schild

**E**ine epische Geschichte, die nicht zu ernst erzählt wird. Mit diesem Erfolgsrezept möchte Graf Fuchien (17) mit seinem Spiel die Gräfin und die Spinne einen Erfolg landen. In dem Mittelalterrollenspiel wird man in der Rolle des unsicheren und demotivierten Offiziers Rafael versetzt, der nach der Entführung des Königs durch Arachna für dieses Desaster verantwortlich gemacht wird. In Folge dessen soll er den König innerhalb von zehn Tagen wieder finden und Arachna vernichten, gelingt ihm dies nicht, droht ihm der Tod. In der Testversion, die Graf Fuchien unserer Redaktion zur Verfügung stellte, zeigt das Spiel vor allem grafisch eine Menge. Die Chipsets sind sehr schön editiert und auch der Einsatz der verschiedenen Elemente ist meist ganz gut, wenn auch hin und wieder etwas detaillos. Außerdem verfügt jede Person über ein eigenes Faceset, wobei manche davon etwas seltsam aussehen. Im Bereich der Soundunterstützung könnte man noch mehr erwarten, allerdings ist die musikalische Untermalung recht gut gelungen. Viele der Dialoge lesen sich sehr gut und sind humorvoll gestaltet, allerdings kann es auch zu nerven beginnen, wenn jedes zweite Gespräch mit einer Person ins Alberne verfällt.



Ein gutes Beispiel für den guten Umgang mit den Chipsets und der netten kleinen Edits.



Hier ein Bild der Stadt Kremia, in der man sich ausgiebig am vierten Tag aufhält

Insgesamt sind sehr gute Ansätze zu erkennen und sollte Graf Fuchien das Spiel auch in selbiger Qualität fortführen können, so steht uns ein lustiges und unterhaltsames Spiel bevor, dass sowohl von der Grafik als auch von der Story überzeugen kann. **Yk**

### DIE GRÄFIN UND DIE SPINNE

KLASSIK-RPG

|           |                |
|-----------|----------------|
| Produzent | Graf Fuchien   |
| Maker     | 2000           |
| Sprache   | Deutsch        |
| Release   | Demo - 09/2007 |
| Homepage  | n/a            |



# Bewertungskasten

## So testen wir die Spiele: Der Bewertungskasten

### Einzelwertungen

Jedes Spiel wird entsprechend seines Genres nach bestimmten Kriterien bewertet. Neben den Pro- und Kontrapunkten steht jeweils die erreichte und die höchstmögliche Punktzahl.

### Fazit

Eine kurze Zusammenfassung oder ein persönlicher Kommentar des Testers.

### Allgemeines

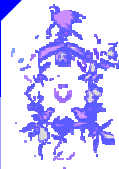
Hier stehen unter anderem der Ersteller und der Erscheinungstermin, sowie die Makerversion und ein Link zur Homepage des Produzenten.

### Gesamtwertung

Ergibt sich aus der Summe der Einzelwertungen geteilt durch die Höchstpunktzahl. Wird als Prozentangabe dargestellt.

| SPIELTITEL |                            | GENRE |
|------------|----------------------------|-------|
| Produzent  | Name/Gruppe                |       |
| Maker      | Version                    |       |
| Sprache    | -                          |       |
| Release    | Start der Demo/Vollversion |       |
| Homepage   | -                          |       |

| BEWERTUNG       |                                                                               |       |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Story           | spannend, abwechslungsreich                                                   | 10/10 |
| Grafik          | passendes Chipset, schöne Posen                                               | 10/10 |
| Mapping         | detaillreich, passend                                                         | 10/10 |
| Sound           | düster und atmosphärisch                                                      | 10/10 |
| System          | Speicher-/Kapitelfunktion fehlt                                               | 5/10  |
| Glaubhaftigkeit | Real erzählt und designt                                                      | 10/10 |
| Atmosphäre      | mitreißend, stimmig                                                           | 10/10 |
| Features        | schlicht, aber gute Umsetzung                                                 | 9/10  |
| Fazit           | Eine gute Spielidee und eine hervorragende Umsetzung ergeben ein klasse Spiel |       |
|                 |                                                                               | 93%   |



## The Apartment Horror auf dreißig Quadratmetern

**E**in Apartment mit einer kleinen Küche, einem Bett, einem Fernseher mit Couch und einer Toilette; das ist der Schauplatz des von Sushi entwickelten Horrorspiels *The Apartment*.

Nachdem Joel Malcom ein Jobangebot in der Stadt bekommt, verlässt er die Idylle seines Heimortes und zieht in ein kleines Apartment; später, wenn er etwas mehr Zeit hat, möchte er sich nach etwas anderem umzusehen. Seit er jedoch in diesem Apartment wohnt quälen ihn seltsame Kopfschmerzen. Außerdem schenkte ihm die Nachbarin die seltsamen Bücher ihres Mannes, der sich einige Zeit zuvor das Leben genommen hatte.

17. September 1997 – Joel Malcom kommt vollkommen erschöpft von der Arbeit, betritt sein kleines Apartment, schaltet das Licht an und zieht seinen Mantel aus. Nun wird dem Spieler die Ausgangssituation des jungen Mannes geschildert, während dieser zum Fenster geht, unter dem die Bücher liegen, die ihm seine Nachbarin geschenkt hat.

Joel entschließt sich, sofort zu Bett zu gehen, um sich vom Stress seiner Arbeit zu erholen, und schläft auch bald ein... Nun wird ein kurzes Video gezeigt, das die verschiedenen Teile des Apartments zeigt. Plötzlich hört Joel die Toilettenspülung und erwacht. Er vermutet, dass eine Ratte über den Auslöser gelaufen ist und bleibt im Bett liegen. Doch die Überlegungen, was die Toilettenspülung ausgelöst haben könnte, lassen ihn nicht los und so steht er schließlich doch auf. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Spielfigur.

Zuerst begibt man sich zur besagten Toilette, doch als sich Joel der Tür nähert, sieht er Licht durch den Türspalt schimmern. Es erlischt jedoch gleich wieder und als er die Toilette betritt stellt Joel fest, dass das Licht nicht geht, (die Ratte hat anscheinend die Kabel durchgebissen) und verlässt es wieder. Nun begibt man sich zur Küchenablage, auf der Joel sein Feuerzeug liegen hat und nimmt es mit.

Mithilfe des Feuerzeuges kann man nun die Toilette betreten und für einen kurzen Augenblick die Dunkelheit an einem kleinen Punkt erleuchten. Leuchtet man mehrmals die Badwand an, so wird man eine Inschrift in derselben vorfinden:

*Die Anzahl der Risse verraten das Buch*

Nachdem man das Bad nun verlassen hat begibt man sich zum Bücherstapel neben dem Bett und beginnt, in den Büchern zu blättern.

Wenn man die zweite Seite des Buches ‚Buch über Dämonen Band 2‘ aufschlägt fällt ein Photo heraus.

Nun verlässt man das kleine Menü, in dem die Bücher aufgelistet sind, und Joel hebt das Photo auf, um es sich genauer anzusehen.

Auf dem Photo ist Joel zu sehen, der in den Büchern liest, und nur ein paar Schritte hinter ihm liegt eine Leiche am Boden in deren Rücken ein seltsames Zeichen geritzt ist.

Damit endet der erste Tag.



In diesem kleinen Apartment spielt sich das gesamte Geschehen des Spiels ab.

*The Apartment* sieht grafisch sehr gut aus, da der Umgang mit dem Chipset auf der kleinen Fläche sehr gut gelungen ist, die Lichteffekte ins Bild passen und die Handlungen des Charakters mit schönen Posen versehen wurden.

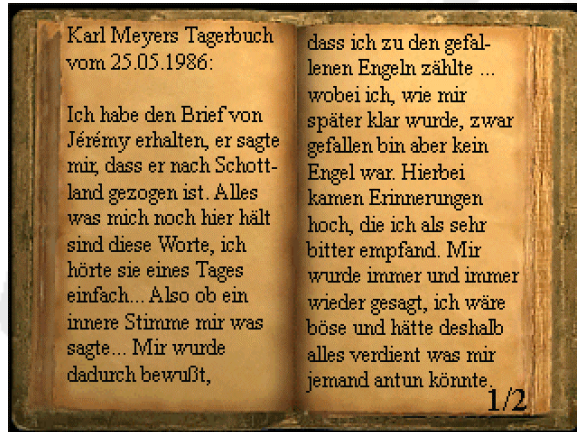
Die Papiere, auf denen die Briefe geschrieben sind, haben zwar meist die gleiche Vorlage und sehen folglich sehr identisch aus, was allerdings nicht besonders stört, da sie selten direkt hintereinander gezeigt werden und es somit kaum auffällt. Die Schrift der Bücher ist zwar gut lesbar, jedoch ist kein sanfter Übergang zum Papier vorhanden, was die Schrift etwas seltsam und mechanisch erscheinen lässt. Außerdem sind die Anmerkungen zu den Erkenntnissen der Spielfigur, die diese während des Lesens der Bücher bekommt, in einer sehr hellen Schrift über die hellen Seiten der Bücher geschrieben, was die Texte unleserlich macht. Ansonsten sind die meisten Berichte des Helden ganz gut verfasst, auch wenn sie hin und wieder etwas plump wirken.

Die Soundkulisse im Spiel ist wiederum exzellent umgesetzt worden. Die Stille im Apartment und die Geräusche des draußen fallenden Regens geben dem Spiel eine enorm dichte



# Test

Atmosphäre und auch die ruhige leise Musik, die an manchen Stellen, wie zum Beispiel während des anfänglichen Videos, abgespielt wird, ist sehr gut ausgewählt und passt äußerst gut zum Spiel.



Mit Hilfe solcher Bücher kann man im Spiel so manches Rätsel lösen

## Timesinfo

Die Story von *The Apartment* soll nun von Dominique Preußé verfilmt werden, der das Drehbuch selbst schreibt. Laut Sushi sind auch Schauspieler bereits vorhanden und die Regie und Kamera möchte er selbst übernehmen. Voraussichtlich werden die Dreharbeiten im Herbst 2007 beginnen, wann der Film jedoch fertig gestellt wird, steht noch in den Sternen.

Die gute Grafik und die tolle Soundkulisse ergeben mit der spannenden Story ein Spiel, das nicht umsonst als *sehr gut* bezeichnet werden kann und für jeden Horrorspielefan ein Muss ist. In *The Apartment* liegt sowohl eine interessante Spielidee, wie auch eine exzellente Umsetzung vor. **Yk**

## THE APARTMENT

HORROR

|           |                                                                |
|-----------|----------------------------------------------------------------|
| Produzent | Sushi / Neverdream Games                                       |
| Maker     | 2000                                                           |
| Sprache   | Deutsch                                                        |
| Release   | n/a                                                            |
| Homepage  | <a href="http://www.neverdream.de.vu">www.neverdream.de.vu</a> |

## BEWERTUNG

|                        |                                       |      |
|------------------------|---------------------------------------|------|
| <b>Story</b>           | spannend, abwechslungsreich           | 9/10 |
| <b>Grafik</b>          | passendes Chipset, schöne Posen       | 8/10 |
| <b>Mapping</b>         | detailliert, passend                  | 9/10 |
| <b>Sound</b>           | düster und atmosphärisch              | 9/10 |
| <b>System</b>          | zu Beginn einfach, später komplex     | 8/10 |
| <b>Glaubhaftigkeit</b> | glaubwürdig, wenige missglückte Texte | 8/10 |
| <b>Atmosphäre</b>      | mitreißend, stimmig                   | 9/10 |
| <b>Features</b>        | schlicht, aber gute Umsetzung         | 8/10 |

|              |                                                                                          |            |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Fazit</b> | <b>Eine gute Spielidee und eine hervorragende Umsetzung ergeben ein spannendes Spiel</b> | <b>85%</b> |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|



## Manga zeichnen lernen

### Erste Schritte

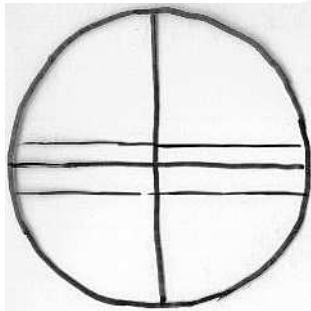
Willkommen zum ersten Teil des Mangazeichnen-Tutorials der RPG-Times!

Viele RPGs nutzen Bilder und Facesets im Manga-Stil, da die Archetypen dieses Spiele-Genres hauptsächlich aus Japan stammen. Beim RPG-Maker hat sich deshalb dieser Stil als ein Standard durchgesetzt. Damit ihr bei euren RPG-Projekten auf entsprechende Ressourcen zurückgreifen könnt bringen wir nun in einigen Ausgaben Anleitungen zum Erstellen, Gestalten und Verarbeiten von Manga-Zeichnungen.

Dieser erste Teil ist für absolute Neueinsteiger gedacht die ein Gefühl und eine grobe Vorstellung von Proportionen, Vorgehensweise und Materialien erhalten wollen. Stellt nicht zu hohe Erwartungen an die ersten Zeichnungen, sie dienen lediglich Übungszwecken. Fortgeschrittenere Zeichner können dies zum Aufwärmen nutzen.

Das Gesicht ist der wichtigste Teil der Zeichnungen. Meist werden nur anhand des Kopfes die Personen unterschieden, was sich in RPGs vor allem in den Facesets widerspiegelt. Außerdem zeigt es die jeweilige Stimmung der Figur, ist maßgeblich für den Stil der Person, aber auch Ausdruck des Zeichenstils des Erstellers und der Manga-Art.

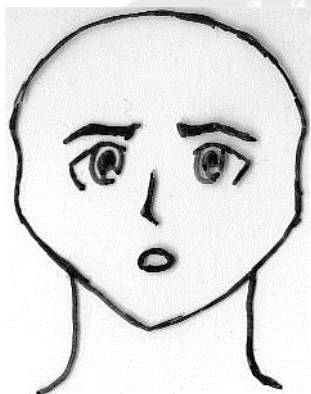
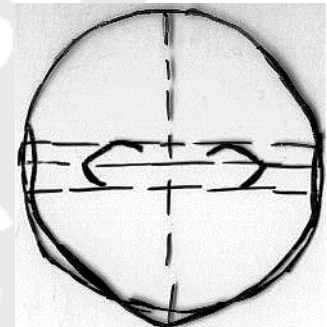
Befassen wir uns damit, unser erstes Gesicht zu zeichnen. Benutzt einen Bleistift, damit ihr mehrere Veränderungen machen könnt, später zieht ihr die beste Form nach und radiert dann die restlichen Striche aus. Wir beginnen mit einem einfachen Kreis:



Das Erstellen eines Gesichts aus einem Kreis ist die einfachste, aber auch amateurhafteste Methode. Für unsere Zwecke ist sie jedoch im Moment ausreichend.

Zeichnet einen möglichst ebenmäßigen Kreis und teilt ihn mit zwei Strichen in Viertel. Über und unter dem waagerechten Strich zieht ihr jeweils eine Parallele, der Abstand zum unteren Strich darf etwas größer ausfallen.

Der obere und der untere Strich dienen als Begrenzung der Augen, der mittlere zeigt die Höhe, auf der die Augenkante liegt. Welche Augenform ihr wählt bleibt euch überlassen, ich habe mich für diese hier entschieden. Zeichnet den Augenriss und formt aus dem Kreis eine etwas kopfähnlichere Form. Bei den drei waagerechten Strichen ist der Kopf etwas „eingedellt“, dort werden später die Ohren angesetzt. Nach unten hin verläuft der Kopf zugespitzt und formt ein Kinn. Je nach Stil ist es mal länger oder spitzer, bei männlichen Personen oft auch breit mit einem Grübchen.

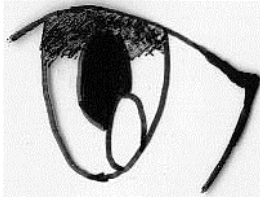


Ich habe jetzt die Hilfslinien weggelassen, bei euch können sie ruhig bleiben. Als nächstes zeichnen wir einen Haken für die Nase. Hier noch mal etwas vergrößert. Auch bei den Nasen habt ihr die freie Wahl, wie ihr sie zeichnet, jedoch halte ich diese hier für leicht und elegant genug. Über den Augen zeichnet ihr die Augenbrauen. Bei Frauen sind sie meist ein einzelner, sanft gebogener Strich, bei Männern verlaufen sie etwas kantiger und buschiger. Dann noch einen Mund. Ich habe mich für einen leicht geöffneten sprechenden Mund entschieden, es würde aber auch ein leicht unterbrochener oder gekrümmter Strich genügen. Je nach Größe und Detailgrad der Zeichnung können auch Zunge und Zähne zu sehen sein.





# Bastelecke



Der wichtigste Teil sind die Augen. Entsprechend eures Stils können sie auch einen Großteil des Gesichts beanspruchen, in diesem Beispiel bleiben wir aber besser bei eher kleinen Augen. Ein Oval bildet die Iris, ein kleineres schwarzes Oval die Pupille. Im oberen Teil ist ein Schatteneffekt nützlich, während unten ein Glanzlicht eingezeichnet werden sollte. Weibliche, weinende oder traurige Charaktere können auch mehrere Glanzlichter nebeneinander haben. Auch das hängt wiederum vom Stil ab. Bei Frauen

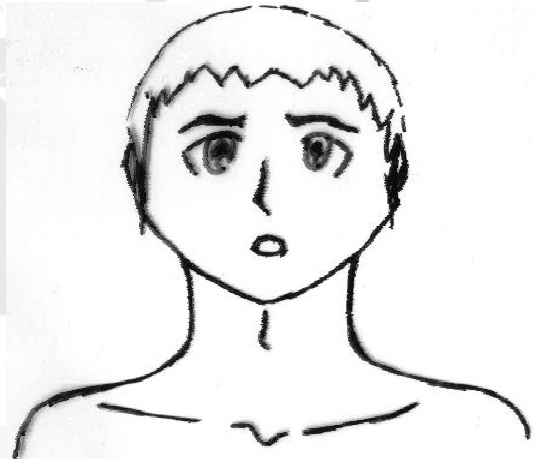
können noch an die obere Augenkante oder, was ich favorisiere, an die äußere Ecke des Auges Wimpern gezeichnet werden.

Danach könnt ihr noch einen Hals mit Schulteransatz hinzufügen.

Als nächstes werden die Ohren in die Vertiefungen an den Kopfseiten gezeichnet. Ein sanfter Bogen genügt, wenn ihr die Ohren durch die Haare verdecken lassen wollt, dann könnt ihr sie auch ganz weglassen.

Der Ansatz des Haupthaars kann jetzt eingezeichnet werden. Ich habe mich für einen Zickzack-Ansatz entschieden. Bei Charakteren mit Zopf und nach hinten gekämmtem Haar verläuft der Ansatz als sanfter Bogen über die Stirn und setzt sich aus einem sehr kleinen Zickzackmuster zusammen.

Ich habe noch die Schultern, einen Adamsapfel und das Schlüsselbein eingezeichnet, das ist aber nicht wirklich notwendig, sondern eher eine Marotte von mir.



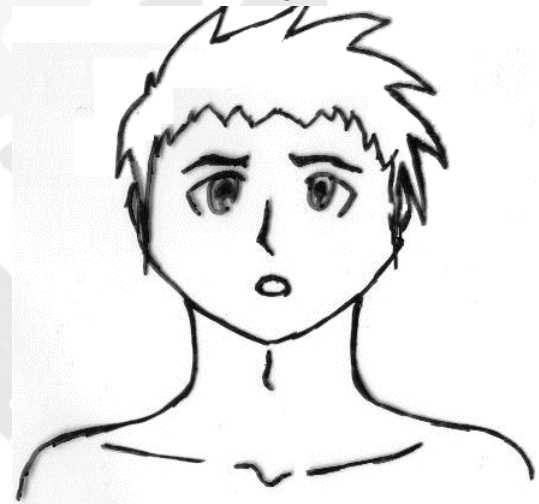
Die wirkliche Haarform solltet ihr vorher schon festgelegt haben. Sehr einfach sind die nach oben abstehenden dicken Strähnen wie sie in den meisten Action-Animes favorisiert werden. Beginnt dazu an einem Punkt, dem Haarwirbel, und zeichnet dann ein Sägeblattmuster den Kopf entlang.

Ein paar Strähnen können auch vor den Ohren hängen.

Ihr habt euren ersten Kopf im Mangastil gezeichnet! Noch kein Kunstwerk, doch jetzt sind die Grundlagen für fortgeschrittene Zeichnungen gelegt.

Also, bleibt dran und fleißig üben!

Ac



Beim nächsten Mal: „Gesichter: Grundlagen“



## Chrono Trigger An der Zeit herumgepfuscht – aber richtig

**W**ir schreiben das Jahr 1000 A.D. Auf dem Festplatz des Städtchens **Truce** werden die letzten Vorbereitungen für die anstehende Millenniumsfeier getroffen.

Der junge **Crono**, von seiner Mutter nachdrücklich zum Aufstehen aufgefordert, möchte sich die Attraktionen ansehen, am Brause-Wetttrinken teilnehmen und seiner Freundin **Lucca** bei der Vorführung einer ihrer Höllenmaschinen zuschauen. Insgesamt also ein angenehmer Tag ohne Komplikationen.

Doch die Realität sieht anders aus. Die Probleme nehmen ihren Anfang, als das unbekannte Mädchen namens **Marle** zu ihm stößt. Besser gesagt, beide stoßen zusammen. Crono akzeptiert ihre Bitte, ihn ein wenig begleiten zu dürfen.

Doch die wirkliche Katastrophe nimmt ihren Lauf, als Marle Luccas Telepod ausprobieren will (ein teleporterähnlicher Materietransmitter) und das aufgebaute Kraftfeld durch Interferenz mit Marles Amulett einen Riss im Raum-Zeit-Gefüge entstehen lässt. Marle wird hineingesogen, Crono folgt ihr und Lucca verspricht, nachzukommen, sobald sie genauere Analysen über das „Tor“ abgeschlossen hat.



Aus welchem Grund auch immer Crono ständig ein Katana mit sich führt, es erweist sich als sehr nützlich, da ihm eine Ansammlung von Kreaturen an den Kragen will, die nicht in Brehms Tierleben aufgeführt werden...

Soweit zum Anfang des RPG-Klassikers „Chrono Trigger“ (Kuronos Toriga) von Square. Das 1995 für das SNES veröffentlichte Spiel überzeugte durch eine packende Story, vielschichtige Charaktere und ein Kampfsystem vom Feinsten. 13 verschiedene Spielenden, 7 spielbare Charaktere und eine in mehreren Epochen zu bereisende Welt haben diesem RPG bis heute unter Kennern einen Kultstatus erhalten. Denn obwohl das Spiel zu seiner Zeit mit Innovationen glänzte ist der Spieler von heute doch um einiges verwöhnter in den Kategorien Grafik und musikalische Untermalung.

Andererseits hat das Game nahezu dieselben Voraussetzungen wie jedes andere, das mit dem RPG-Maker inszeniert wird. Einige Rips, hauptsächlich Chipsets und BGMS, werden oft und gerne in RM2K-Spielen verwendet. Es existiert sogar eine RPG-Maker-Fassung des Spiels.

Chrono Trigger wurde in Europa nie veröffentlicht, daher kamen nur Spieler mit einer umgebauten oder amerikanischen Konsole in den Spielgenuss. Andere ließen sich das Spiel auf dem PC emulieren (was heutzutage die bevorzugte Variante aus der halblegalen Grauzone ist).

### Story

Nachdem Crono der verschwundenen Marle folgt, landet er im Jahr 600 A.D. und muss feststellen, dass sie für Königin Leene gehalten wird. Doch plötzlich verschwindet Marle. Lucca vermutet, dass sie durch ihr Erscheinen die Suche nach der Königin beendet hat, was schließlich ihre eigene Geburt verhindert. Denn Marle ist in Wirklichkeit die Prinzessin Nadia und Tochter des momentan herrschenden Königs Guardia XXXIII. Also machen sich Crono und Lucca auf, Leene zu finden und treffen dabei auf Frog, einen Ritter in Diensten der Königin, der sich ihnen anschließt.



# Review

Nachdem sie die Entführte befreit haben taucht auch Marle wieder auf, und die drei kehren in ihre Zeit zurück. Als Crono sie zum Schloss begleitet, wird er vom Kanzler des Königs als Entführer bezeichnet und angeklagt. Egal, ob er als schuldig oder unschuldig befunden wird, der Kanzler behauptet im Gefängnis, dass er zum Tode verurteilt wäre. Crono bricht aus seiner Zelle aus und flieht mit Luccas Hilfe, wobei sich ihm Marle anschließt. Da sie von den Wächtern verfolgt werden betreten sie ein Zeittor, das sie plötzlich finden und landen im Jahr 2300 A.D.

Dort liegt ihre Welt in Trümmern, nur wenige Menschen haben überlebt und vegetieren dahin. Die Gruppe findet heraus, dass ein Wesen namens Lavos 1999 auftaucht und für die Vernichtung verantwortlich ist. Sie beschließen, die Welt zu retten indem sie gegen Lavos kämpfen werden. Damit ist der Hauptgegner des Spiels bekannt. Doch erst müssen sie ein Tor in ihre Zeit zurück finden. Auf ihrer Suche treffen sie Robo, der ihnen hilft, das Tor zu erreichen und ihnen folgt. Doch da vier Wesen gleichzeitig durch die Zeitspalte getreten sind landen sie am Ende der Zeit (es dürfen also nur maximal 3 Charaktere durch ein Tor gehen). Dort lernen sie, Magie zu kontrollieren und werden in ihre Zeit zurück geschickt.

Sie landen auf einem anderen Kontinent und erfahren, dass vor 400 Jahren Magus lebte und Lavos beschworen haben soll, um die Menschen zu vernichten. Also reisen sie zurück und suchen Magus. Mit Erfolg. Der Kampf endet darin, dass sich wiederum Zeittore auftun. Magus verschwindet in einem davon, die Gruppe wird in ein anderes gesaugt.

Wo die Helden landen und was danach geschieht... Findet es heraus!

## Kampfsystem

Im Laufe der Geschichte treffen die Helden ständig auf kleinere und größere Gegner die bekämpft werden wollen. Die Kampfmechanismen sind sehr komplex und versetzen den Spieler stets in andere Ausgangssituationen. Die Zauber sind nicht nur unterteilt ob ein einzelnes Ziel oder alle getroffen werden, sondern auch flächendeckend in einem bestimmten Radius oder auf einer Linie. Die Einsetzbarkeit solcher Fähigkeiten hängt also stets von der Positionierung der Kämpfer und der Gegner ab. Gleichzeitig bewegen sich die meisten Gegner, sodass ständig andere Voraussetzungen gelten.

Es sind nicht nur Skills eines einzelnen Kämpfers möglich, stattdessen kann man auch 2er- und 3er-Kombos ausführen, vorausgesetzt die Beteiligten können laut ATB-Balken eine Aktion ausführen. Diese sind in der Regel verheerend und treffen alle Gegner.



Vom Spieler wird ein gutes Maß an Flexibilität verlangt, da nicht nur die ständige Neupositionierung eine Anpassung erfordert, sondern auch einige Gegner Immunitäten oder Affinitäten besitzen, manche können diese sogar beliebig wechseln.

Vor allem bei Boss-Gegnern muss man oft den richtigen Moment abpassen um einen Treffer zu landen. Bei Endgegnern ist es schon beinahe eine Norm, sie aus drei Komponenten zusammenzusetzen, um das Prinzip 3-gegen-3 zu erhalten.

Eine interessante Variante des Skillsystems ist das Erlernen von Fähigkeiten bei genügend Skillpunkten. Diese erhält man automatisch nach den Kämpfen. Sobald sie einen gewissen Wert erreichen ist die neue Attacke verfügbar.



## Charaktere und ihre Eigenschaften



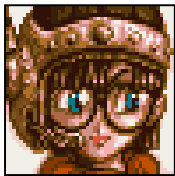
### Crono

Beruf: ?  
Waffe: Schwert/Katana  
Element: Blitz

Crono ist der Hauptcharakter des Spieles und hat als dieser die ausgewogensten Attribute. Seine Fähigkeiten und Zauber beschränken sich hauptsächlich auf den Angriff, er besitzt jedoch auch einen Wiederbelebungsauber. Außer einigen Ja-Nein-Entscheidungen spricht er nicht im Spiel (wahrscheinlich aus Identifikationsgründen mit dem Spieler).

Da ihm diese genau abgegrenzte Persönlichkeit fehlt sind kaum Informationen über seine Interessen, Neigungen und Überzeugungen bekannt.

Er schlittert unvorhergesehen in die Ereignisse hinein, als Marle durch das „Tor“ gezogen wird und er ihr folgt. Die geplante Feierlichkeit wurde so für ihn zum Zeitreisetrup in dessen Verlauf er nicht nur Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft rettet, sondern auch sein Leben verliert (glücklicherweise nicht endgültig).



### Lucca

Beruf: Erfinderin  
Waffe: Mecha-Gun  
Element: Feuer

Lucca ist Cronos beste Freundin und ein echter Mechanik-Freak. Ständig bastelt sie (oft zusammen mit ihrem Vater) an neuen Erfindungen. Der Telepod und der Torschlüssel sind ihrem Genie entsprungen.

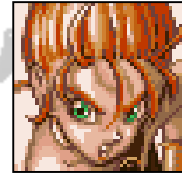
Sie ist eine intelligente, junge Frau und hat trotz ihrer Vorliebe für Maschinen das Herz am rechten Fleck.

Sie beherrscht offensive Zauber der Feuerkategorie, doch kann sie auch mit Napalm und Mega-Bomben umgehen, die sie in kurzer Zeit zusammenbaut.

Sie ist der festen Überzeugung, dass Maschinen nicht böse sein können, sondern es nur die Menschen sind, die Unheil anrichten. Diese Einstellung äußert sich bisweilen darin, dass sie Roboter bedauert. Umso erstaunlicher ist diese Denkweise, da ihre Mutter von Maschinen geschädigt wurde, sodass sie nicht mehr laufen kann.

Lucca repariert R66-Y und ermöglicht ihm eine eigene Persönlichkeit, woraufhin dieser seiner Aufgabe, die Menschen zu eliminieren, entsagt und sich der Truppe anschließt.

### Marle (Nadia)



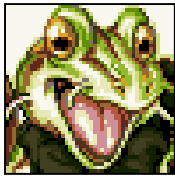
Beruf: Prinzessin  
Waffe: Armbrust  
Element: Wasser (Eis)

Marle ist eine junge, selbstbewusste Frau, die dem höfischen Leben entfliehen will und sich deshalb die Millenniumsfeier anschaut. Ohne sie (und ihren mysteriösen Anhänger) hätte der Zug durch die Zeiten erst gar nicht begonnen. Ihre Zauber dienen zumeist der Heilung und Unterstützung der Gruppe, ihre Combos mit Lucca sind eher von durchschlagender Wirkung.

Marle ist von fröhlicher und aufgeschlossener Natur, fast schon ein wenig naiv. Sie möchte allem und jedem helfen und beweist in dieser Hinsicht ein ausgesprochenes Talent für Dickköpfigkeit.

Sie knüpft eine sehr enge Beziehung zu Crono, der ihr das Leben außerhalb der Schlossmauern näher bringt.

Auch sie verliert kurzzeitig ihre Existenz unter den Lebenden, allerdings weniger dramatisch als Crono, da sie unbewusst ihre Vergangenheit ändert und dadurch nie geboren wird (also das Großvaterproblem bei Zeitreisen).



## Frog (Glenn)

Beruf: Ritter der Königin  
Waffe: Schwert  
Element: Wasser

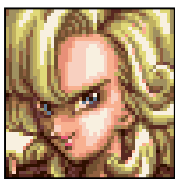
Frog war ursprünglich ein Mensch, der zusammen mit Lord Cyrus gegen Magus kämpfte. Cyrus wurde geschlagen und als Glenn ängstlich zurückwich verwandelte Magus ihn in einen Froschmenschen.

Seine offensichtlich kämpferische Schwertausbildung wird durch offensive Wasserzauber ergänzt. Ihm allein ist es gestattet, die Heldenmedaille zu tragen und das legendäre Schwert Masamune zu führen.

Die Truppe trifft zum ersten Mal auf Frog, als Crono Marle in die Vergangenheit folgt. Dort suchen sie gemeinsam nach der verschwundenen Königin Leene. Da er durch **seine** Feigheit beim Kampf gegen Magus die Ehre des Königshauses beschmutzt zu haben glaubt kehrt er seinem Posten den Rücken.

Als er mit Cronos Truppe den Kampf gegen Magus wiederaufnimmt rehabilitiert er sich und kehrt am Ende in die Dienste des Königs zurück.

Einige Spieler sagen ihm eine Liebesbeziehung mit Königin Leene nach, diese Gerüchte sind jedoch nie bewiesen worden. Tatsache ist jedoch, dass beide eine Verbindung zueinander haben, die sich im Rahmen einer innigen Loyalität bewegt.



## Ayla

Beruf: Häuptling  
Waffe: Faust, Zähne  
Element: -

Ayla kann man im wahrsten Sinne des Wortes als starke Frau bezeichnen. Sie stammt aus dem Jahr 65.000.000 B.C. und ist in einer Stammesgesellschaft aufgewachsen, in der allein Stärke zählt. Daher ist sie bei ihrer ersten Begegnung mit Crono sehr von ihm angezogen.

Genauso wie Robo ist sie nicht in der Lage, Magie zu benutzen, da sie in einem Zeitalter aufwächst, in dem es noch keine Magie gibt. Stattdessen besitzt sie Fertigkeiten, die ihr in ihrer Epoche Durchschlagskraft verleihen.

## Robo (R66-Y)

Beruf: Roboter  
Waffe: Mecha-Faust  
Element: -



Robo ist eine der Figuren mit den meisten Alternativnamen im Spiel. Seine Seriennummer ist R66-Y, Cronos Truppe nennt ihn Robo (sehr einfallsreich) und in der Robotergesellschaft von Mother Brain wird er als Prometheus bezeichnet (was zu seinem „Verrat“ an der Roboterheit passt).

Als humanoide Maschine kann er keine Magie benutzen, seine Fähigkeiten basieren daher auf physischen Angriffen und Lasern.

Als Lucca ihn 2300 A.D. findet ist er ausgeschaltet und stark beschädigt. Aus Dankbarkeit für seine Reparatur schließt er sich ihr an.

Robos Charakter macht die Wandlung von einer programmierten Maschine zum fühlenden Individuum durch und wird daher von seiner „Familie“ verstoßen.

Insgesamt ist sehr wenig über Robos Vergangenheit bekannt. Auch die Rolle, die ein rosa Roboter namens Atropos spielt, ist nur ansatzweise geklärt. Die plausibelste Erklärung wäre, dass sie seine Freundin ist.

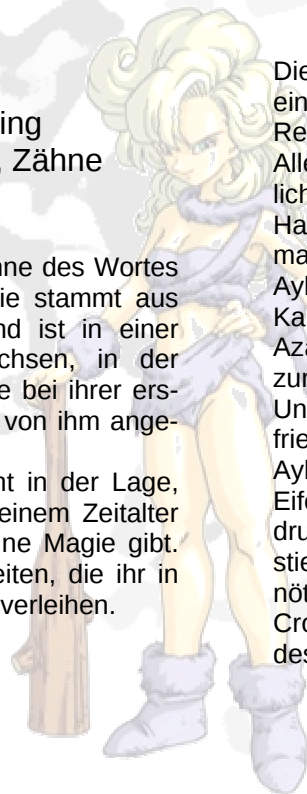
Doch ihr Wiedersehen steht unter keinem guten Stern, denn Robo ist gezwungen, gegen sie zu kämpfen.

Robo ist ein menschenfreundlicher Roboter, der mehr über das Leben lernen will, anstatt Befehle auszuführen. Er gehört zu den undurchsichtigeren Charakteren.

Die Gruppe trifft sie, als sie unerwartet von einer Überzahl von intelligenten Echsen, den Reptiten, angegriffen werden. Ayla zerlegt im Alleingang die Hälfte der Gegner, um die restlichen dürfen sich die Zeitreisenden kümmern. Hat man so seine Kampfkraft bewiesen wird man ins Dorf der Ioka eingeladen.

Aylas eigene Geschichte dreht sich um den Kampf gegen die Reptiten und ihren Anführer Azala. Durch ihren Sieg wird die Menschheit zur vorherrschenden Rasse auf dem Planeten. Und ihr wird klar, dass sie sich lieber eine friedliche Koexistenz gewünscht hätte.

Ayla hat auch einen Verehrer, Kino, der seine Eifersucht auf Crono sehr deutlich zum Ausdruck bringt, indem er ihnen den Rotstein stiehlt, der zum Erneuern des Masamune benötigt wird. Später legt er seine Zwigigkeit mit Crono bei und heiratet Ayla schließlich (zumindest in einer der Schlussequenzen).





### Magus (Janus)

Beruf: dunkler Herrscher  
Waffe: Sense  
Element: Schatten

Janus ist die wohl komplexeste Erscheinung des Spiels. Hält man ihn zu Anfang für die Wurzel allen Übels, stellt sich später heraus, dass auch er das selbe Ziel wie Crono anstrebt: Die Vernichtung von Lavos. Trotz allem besitzt er einen düsteren Charakter, der ihn zum Einzelgänger und Gegenpol von Crono macht. Dennoch scheint er eine der beliebtesten Figuren zu sein, was auch daran liegt, dass er die mächtigsten Zauber des Spiels beherrscht.

Ursprünglich stammt er aus dem „Dunklen Zeitalter“ und war als Prinz Janus das Kind von Königin Zeal und Bruder von Prinzessin Schala. Zeal, Herrscherin über die Welt die sich in Magiebegabte und gewöhnliche Menschen teilt, hat es mithilfe ihrer Tochter und der Mammon-Maschine geschafft, Lavos Energie anzuzapfen und so ihre sehr fortschrittliche Zivilisation zu einer wahren Blüte zu bringen. Doch wird sie in ihrer Gier nach Macht und Unsterblichkeit immer mehr zu Lavos Werkzeug und beschwört schließlich die Zerstörung ihrer Welt herauf. Bei diesen Ereignissen wird Janus durch einen Zeitspalt geschleudert und landet im Mittelalter. Er wächst heran, wird im Kampf und vor allem auf dem Gebiet der Magie unvergleichlich. Schließlich gibt er sich selbst den Namen Magus und beschwört Lavos herauf, um Rache zu nehmen. In diesem Moment greift Cronos Gruppe an, da sie ihn für den Schuldigen an Lavos Existenz halten. Es öffnen sich neue Zeitspalten und Magus verschwindet. Später (bzw. früher auf der Zeitlinie) treffen sie ihn wieder, als er versucht, Schala zu retten.

Diese Suche nach seiner Schwester gibt er nie auf und sie ist, neben der Rache an Lavos, sein einziger Beweggrund, sich der Gruppe anzuschließen. Magus ist ein Wesen mit dunkler Aura dessen Ziele man nachempfinden kann, doch ist ihm egal, mit welchen Mitteln er sie erreicht.

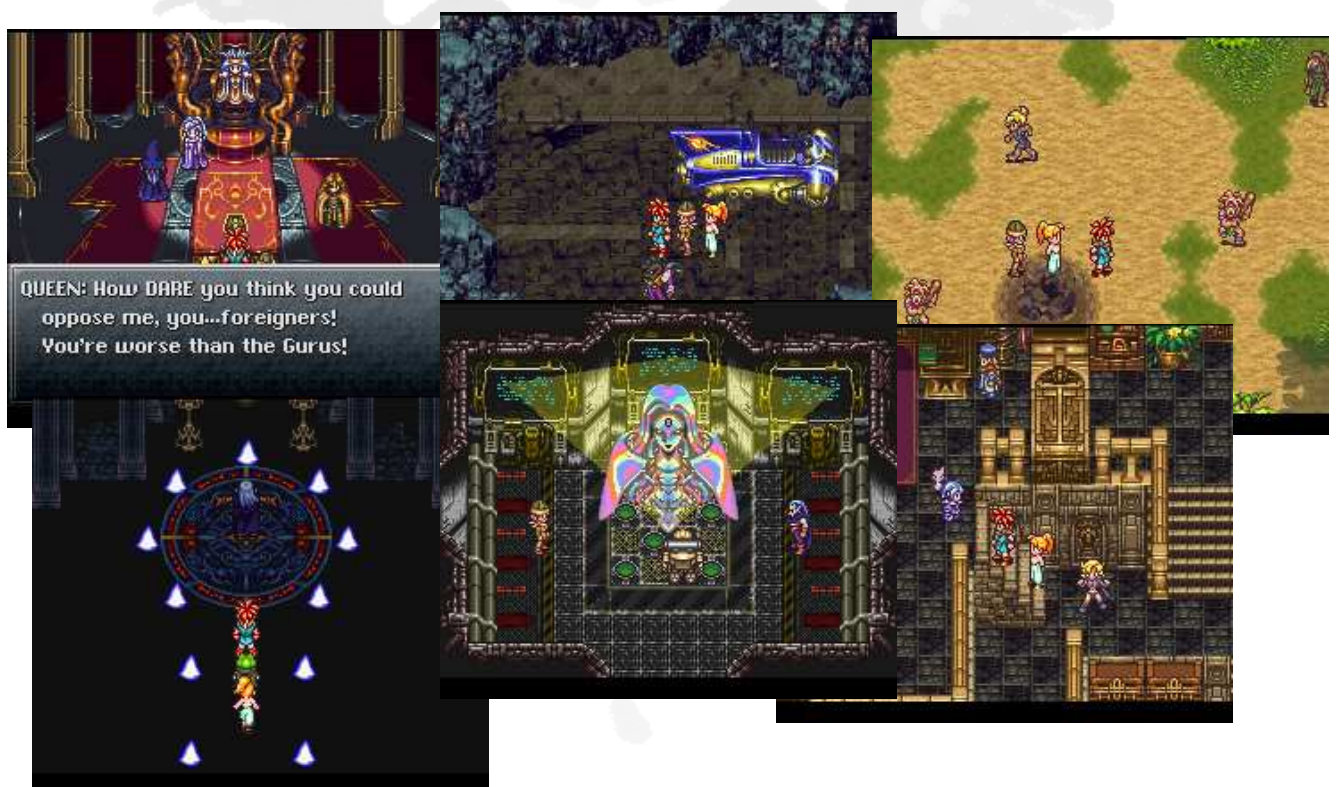
### Fazit

Chrono Trigger glänzte nicht nur durch eine packende Story, sondern wusste auch durch ein interessantes Spielprinzip und Innovationen zu überzeugen. Die hübschen und mit Liebe zum Detail entworfenen Grafiken leisteten ebenso wie die atmosphärisch stimmungsvollen Soundtracks ihren Beitrag zu diesem Klassiker.

Ein Muss für RPG-Fans und ein Vorbild für RPG-Makerer.

Ac

Und hier noch ein paar Leckerbissen aus verschiedenen Epochen:





# Begriffserklärung

## **AKS (Actionkampfsystem)**

ein Kampfsystem, in dem man sich freibewegen und so auch Gegnern ausweichen kann

## **BGM (Backgroundmusic)**

bezeichnet die Hintergrundmusik während eines Spiels, mit deren Hilfe die Vorgänge untermalt werden.

## **Char(sets)**

Die Spielfiguren werden als Charaktere bezeichnet, in einem Charset können bis zu acht verschiedene Figuren zusammengefasst werden. Normalerweise umfasst dies die Animationsbilder für die 4 Laufrichtungen, es können stattdessen aber auch unterschiedliche Posen genutzt werden.

## **Chipset**

Sets in denen beim rm2k und rm2k3 eine begrenzte und beim rmxp eine unbegrenzte Anzahl an Texturen (in Chips zusammengefasst, beim rm2k und rm2k3 16\*16 Pixel, beim rmxp 32\*32 Pixel) vorhanden sind, aus denen die Karten erstellt werden

Chipsetstyles:

Chrono Tigger (CT)

Mac&Blue (M&B) - (hauptsächlich verwendet im Spiel *Unterwegs in Düsterburg*)

Star Ocean (SO)

Suikoden II - (hauptsächlich verwendet in *Aldaran*)

Sword of Mana (SoM Adv.) / Secret of Mana (SoM)

Tales of Phantasia (ToP)

Terranigma (TN) - (hauptsächlich verwendet im Spiel *Velsabor*)

Wild Arms (WA)

## **Event**

"Ereignis", in einem Event werden mehrere Aktionen und programmierte Vorgänge ausgeführt, sobald vorgegebene Bedingungen erfüllt sind

## **FF**

Final Fantasy, ein Rollenspiel, an dem sich viele RPG-Makerspiele orientieren und das Standards für Gameplay, Story und Kampfsysteme gesetzt hat

## **KS (Kampfsystem)**

das System mit dem die Kämpfe dargestellt werden

## **LE (Light-Effect) / LM (Light-Map)**

Grafikverzerrungen wie Schatten und Lichtquellen, die nicht in den Chipsets vorhanden sind und in Form von transparenten Bildern über den Bildschirm gelegt werden

## **rm2k / rm2k3 / rmxp**

Kurzbegriffe für den RPG-Maker 2000, den RPG-Maker 2003 und den RPG-Maker XP

## **Sprite**

bezeichnet die animierte Spielfigur, sie entsteht durch mehrere Bilder des selben Charas mit leichten Veränderungen. Durch Hintereinanderabspielen dieser Bilder wird eine Bewegung vorgetäuscht.

## **Switch**

"Schalter" im Programmcode, kann durch bestimmte Ereignisse die Werte 0 oder 1 annehmen

## **UiD**

*Unterwegs in Düsterburg*, eines der bekanntesten RPG-Maker Spiele von Grandy

## **Var**

"Variable", ähnlich wie ein Switch, doch kann eine Variable Werte zwischen -9999999 und 9999999 annehmen

## **VD (II)**

*Vampires Dawn (II)*, eines der bekanntesten RPG-Maker Spiele von Marlex



Yunoki - Yk  
Chefredakteur



Eesha - Ee  
Stellvertretender Chef-  
redakteur



Erzengel - Ez  
Berater / Assistenz



Darek - Dk  
Stellvertretender Chef-  
redakteur / Layout



Acolyte - Ac  
Redakteur / Layout



3mmis - Em  
Redakteur



John Locke - JL  
Redakteur



Nathrael - Na  
Redakteur

## Besonderer Dank geht an:

Das Grafikteam GAGraphic das uns das Coverbild dieser Ausgabe zur Verfügung stellte.

## Kontakte:

Leitung:

[yunoki@gmx.de](mailto:yunoki@gmx.de)

Redaktion und Service:

[rpg-times@gmx.de](mailto:rpg-times@gmx.de)

<http://forum.rdn-online.com/index.php>

Layout:

[acolyte@gmx.de](mailto:acolyte@gmx.de)

## Haftung:

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Herausgeber trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in RPG-Times erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.

Die Warennamen und Abbildungen unterliegen dem Copyright. Die Rechte liegen beim jeweiligen Publisher und/oder Entwickler des betreffenden Programms.

Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ausgenommen des Gesamtdokuments, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Die Vervielfältigung und/oder Verbreitung zu kommerziellen Zwecken ist in jedem Falle unzulässig.