Inhalt

Monatsrückblick

Metropolis - die Stadt der Community 3
Maker Ultimativ 4
Ende des Gedichtswettbewerbes 5
Cyberthief zieht traurige Bilanz 6

Preview

Schatten über Prinzenburg 8

Test

Yoshi's Maze Mania 10
Hell Gates 13

Specials

Der neue Patch für den rm2k3 16
Wahl zum MM-Spiel des Jahres 18
Interview: The_Question 19
Homepage des Monats 22
Die Technikecke 23
Inelukis Rätselkammer 25
Steckbrief: Ineluki 27
Spiele - Terminliste 28

Heftbetreffend

Vorwort 2
Impressum und Rechtliches 29

Vorwort
Das erste Wort zum Magazin
Neuigkeiten und Änderungen auf einen Blick

Vorwort

Hallihallo und ein vorweihnachtliches herzliches Willkommen zur Weihnachtsausgabe der Maker's Mind in diesem Jahr.

Noch durch die vorangegangene Ausgabe mag der Umfang an Spieletests vielleicht ein wenig mager erscheinen, doch diesmal haben wir gleich zwei Vollversionen sowie eine Vorabversion getestet. So haben unsere Redakteure beispielsweise [KoA]-Angels „Yoshi Maze Mania" genauso unter die Lupe genommen, wie „Hell Gates", das seines Zeichens sogar schon in einem internationalen Wettbewerb seinen Mann gestanden hat. Erste Einblicke in das bereits von vielen erwartete Spiel „Schatten über Prinzenburg" runden die Spiele-Ecke genauso ab, wie ein großes Interview mit dem Macher des Spiels "Im Reich der Drachen" „ - The_Question".
Weiterhin finden sich in dieser Ausgabe wieder zahlreiche News aus der deutschsprachigen Maker-Szene, sowie ein Special zu den Erfolgen und Visionen der Spieleschmiede „Cyberthief", welche ein großes Bündel an Spielen zur Zeit in der Mache haben. Aufgrund redaktionstechnischer Schwierigkeiten konnten die angekündigten Spieletests zu Mysterium of Aiur und Star Force 1 nicht rechtzeitig fertigstellen werden, wir versuchen alles daran zu setze, diese Berichte in der nächsten Ausgabe nachzureichen.

Wie jeden Monat gibt es auch in dieser Ausgabe wieder eine Rätselecke mit attraktiven Preisen, neue Karten für das Maker-Kartenspiel „Maker - The Gathering" und natürlich die aktualisierte Liste der Spiele-Erscheinungen mit einigen Neuerungen. Außerdem werden zukünftig neu eingetretene Spiele oder veränderte Erscheinungsdaten durch eine Markierung gekennzeichnet.

Redaktionstechnisch hat sich in unserem Team auch Einiges getan, so konnten wir Janusz Antkowiak, besser bekannt unter dem Pseudonym „TheByteRaper" für unser Team als Spielberichtsredakteur gewinnen. Seit diesen Monat haben wir uns auch einen wahren Technikexperten in das Boot der Redaktion geholt: Markus Gaißer, oder besser bekannt als „Gekiganger", unterstützt seit Neuestem die technische Redaktion und kümmert sich um die Einrichtung einer Technik-Ecke, in der anspruchsvolle Profi-Möglichkeiten mit dem Maker vorgestellt werden sollen.
Anaching, seines Zeichens Redakteur in Sachen Spieleberichte und Gründer des Magazins, musste leider aufgrund zeitlicher Differenzen vorläufig aus dem Redaktions-Team ausscheiden.

Speziell zur Weihnachtsausgabe gibt es nun das erste Mal die Abstimmung zum MM-Spiel des Jahres. Dies ist ein Award der von euch, also den Lesern gewählt wird und in Spiel-Kategorien unterteilt ist. Genaueres findet ihr im Magazin - Seite 18.
Zu guter Letzt kann ich mich nur noch einmal im Auftrag der kompletten Redaktion für das zahlreiche Echo und die positiven Reaktionen auf unser Magazin bedanken.
Nicht Wir, sondern Ihr, haltet das Magazin am Laufen.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schmökern, mit Weihnachtsgebäck und warmen Tee.

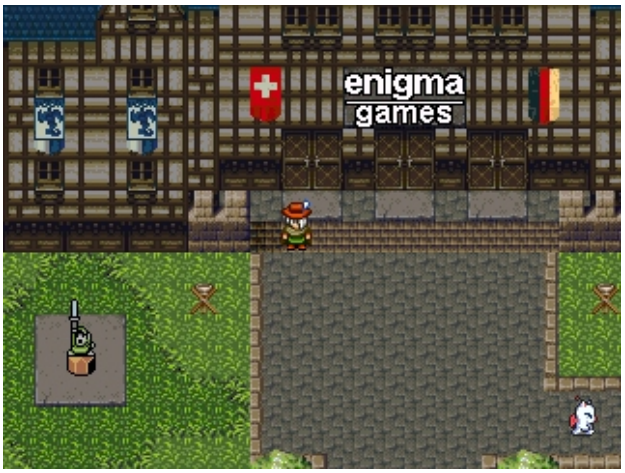
Im Auftrag des Maker's Mind Team's

Daniel Baumgartner aka Daen vom Clan
stellvertret. Chefredakteur
DvC

Neuigkeiten aus der Makerszene

Metropolis, die Stadt der Community

Das „Metropolis-Projekt", das einzig echte und professionell organisierte Community-Rollenspiel geht diese Wochen in die zweite Runde. Inhalt dieses Projektes ist es, alle interessierten Community-Mitglieder in einer virtuellen, mit dem Maker geschaffenen Stadt unterzubringen. Und das ist genau das Stichwort, bei dem die Mitglieder der Community aktiv werden können, denn es liegt an ihnen, mit dem Maker den Ort ihrer Träume zu erschaffen, der dann anschließend in das Community-Projekt eingegliedert wird. So kann man sich beispielsweise in Metropolis mit einem selbsterstellten Haus oder einem Dungeon verewigen, und damit Einzug in die Download-version der zweiten Runde finden.
Organisiert wird das Projekt von OmegaWeapon und Gekiganger, dabei ist es OmegaWeapon zu verdanken, das es im Ring ein Metropolis-Forum gibt und im Projekt die Gebäude miteinander verbunden sind, da er sich um die Kreuzungen kümmert, welche die einzelnen eingesandten Örtlichkeiten miteinander verbindet. Gekigangers Aufgabe als Constructor hingegen ist es, die Häuser einzufügen und die Teleports der einzelnen Karten auf den Versionsstand anzupassen. Weiterhin obliegt es Gekiganger, die auftretenden Bugs der eingesandten Werke zu beheben, sofern es möglich ist, und er nicht gerade mit dem Update der Homepage oder der Vergabe von Ressourcen beschäftigt ist.
Denn gerade ressourcentechnisch kann bei diesem Projekt nicht jeder so frei arbeiten, wie er sich das gerne wünschen würde. Während Anfang 2001



Ninty nutzt die Möglichkeit der Publizität des Metropolis Projektes, um auf den virtuellen Sitz seiner Firmenzentrale hinzuweisen.Saga handelt?

Dieses prächtige Herrenhaus hat sich Lachsen erstellt. Dabei hat er, wie alle Teilnehmer, auf eines der vorgegebenen Ressourcen-Sets zurückgreifen müssen

Switches aufgrund Beschränkungen seitens des Makers nur in begrenzter Anzahl verfügbar waren und so dem jeweiligen Projektteilnehmer nur an die 20 Switches und Variablen zur Verfügung gestellt werden konnten, ist es heute, dank intensiver Verbesserung-sarbeit seitens Gekiganger, durchaus möglich, theoretisch unendlich viele Ressourcen zu vergeben, was natürlich Auswirkungen auf die abgelieferte Qualität der Häuser haben wird. Trotzdem ist es wichtig, das die Ressourcen geplant und mit Absprache von Gekiganger benutzt werden, da sonst die Gefahr besteht, das z.B. Variablen doppelt belegt werden.
Erklärtes Ziel der beiden Organisatoren ist es, die Community-Stadt immer weiter wachsen zu lassen und so jedem Maker die Möglichkeit zu geben, sich in der Szene zu verewigen eine Ehre, die bereits von Vielen wahrgenom-men wurde. Auch wenn das Interesse kurz vor dem Release neuer Versionen immer recht hoch ist, und in den Folgewochen dann mehr und mehr abflaut. Zur Zeit jedoch besteht ein vorläufiger Aufnahmestop, da pünktlich für den 6.12.2003 ein Versionsupdate vorgesehen ist. Wer sich also an diesem ehrgeizigen Projekt beteiligen will, um der Maker-Szene auf ewig seinen Stempel aufzudrücken, der muss sich schon bis nach den 7.12.2003 gedulden.

Weitere Informationen bezüglich des Projektes, kann man auf der Homepage des Metropolis-Teams einsehen: **"Klick"**

DvC

Monatsrückblick: Maker Ultimativ - neuer Patch

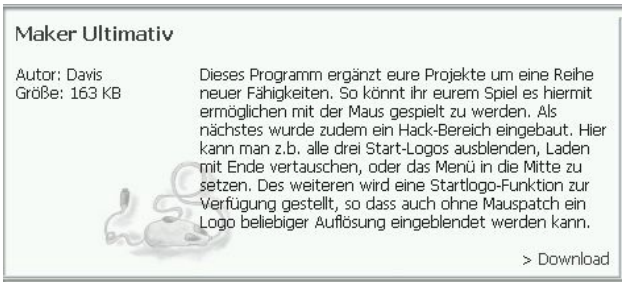
Wichtige Geschehnisse
Die Makerszene

Maker Ultimative

Nachdem ja gerade letzten Monat bereits ein Maker-Patch vorgestellt wurde, welcher die Anzahl der Battle-Animationen, sowie der Switches und Variablen erhöhte, scheint die Welle neuer Patches nicht abzureißen. Auch diesen Monat hat sich ein User namentlich Davis die Mühe gemacht, ein Tool zu erstellen, das dem Maker den Umgang mit seinem täglichen Handwerkszeug erleichtern soll: Die Geburtsstunde des „Maker-Ultimativ"
Einmal heruntergeladen ersetzt er die vorhandene Exe-Datei des Makers und offeriert damit ein paar nützliche Funktionen.
So ist es zum Beispiel möglich, die Startbilder, die bei jedem als Gamedisk verpackten Makerspiel von Enterbrain vorgegeben sind, auszublenden oder durch eigenen Grafiken zu ersetzen, welche allerdings nur sehr kurz angezeigt werden.
Ferner verspricht der Autor des Patches volle Mausfunktionalität, die technisch gesehen jedoch nur die Pfeiltasten simuliert und damit wiederum auch nicht den „heiligen Gral" darstellt: echtes Pixelmovement.

Der eigene Splashscreen für das Projekt

Als drittes großes Feature sollte noch die Möglichkeit erwähnt werden, die am Anfang eines Spieles erscheinende feststehende Textbox (Spiel starten/-Laden/Beenden) in der Mitte des Screens postieren zu können, eine weitere nett anzuschauende Spielerei, die allerdings nicht sehr ins Gewicht fällt.
Im Großen und Ganzen wurde der Patch sehr verhalten in der Community des Ringes aufgenommen, wobei dem Autoren jedoch große technische Versiertheit bestätigt wurde, wenn gleich der Patch auch für viele User zum jetzigen Entwicklungsstand eher uninteressant ist.
Einen ähnlichen Tenor erhielten wir auch bei noch mal bei einer repräsentativen Umfrage im Forum des RPG-Ringes:



Trotz eher lauen Reaktionen seitens des Forums, findet sich der Patch dennoch selbstverständlich im gut sortierten und umfangreichen Programm-Archiv des RPG-Ringes.

Der Patch bietet unter anderem eine Mausunterstüzung, welche man hier einrichten kann. Wahlweise kann sie auch ausgestellt werden.

Sunny: *„Also ehrlich gesagt, halte ich den Patch für eine Spielerei die nicht wirklich nötig ist. Die Mausunterstüzung soll - vom Hören-Sagen - nicht so gelungen sein, zu stockend und umständlich, die Tatsache einen Splashscreen zu Spielbeginn anzuzeigen ist ja ganz nett, aber auch unnötig. Was für einen Sinn dann das Vertauschen des "Laden" und "beenden" Buttons haben soll ist mir auch schleierhaft. Nun ja, es ist sicher eine Menge Arbeit, aber ob sich diese derzeit gelohnt hat bezweifle ich. Ich selbst habe den Patch mal ausprobiert, wegen meinem Tastenpatches verursacht er allerdings Fehler, auch wenn das Gegenteil behauptet wurde. Leute die Wert auf einzigartige Aufmachung ihres Spieles legen, also mit Splashscreen, anderen Buttons und Maus können den Patch gerne nutzen, ich halte ihn nur für eine kleine Zugabe und nicht notwenig, für meine Zwecke zumindest.*

Jensma: *Erstens halte ich ihn für unnötig und zweitens beeinträchtigt er wohl in irgend einem Sinne meinen Tastenpatch von Ineluki.*

Kelven: *Die Verbesserungen des Patches sind zwar nette Spielereien, aber ansonsten haben sie keinen großen Nutzen.*

DvC

Monatsrückblick: Ende des Gedichtswettbewerbes

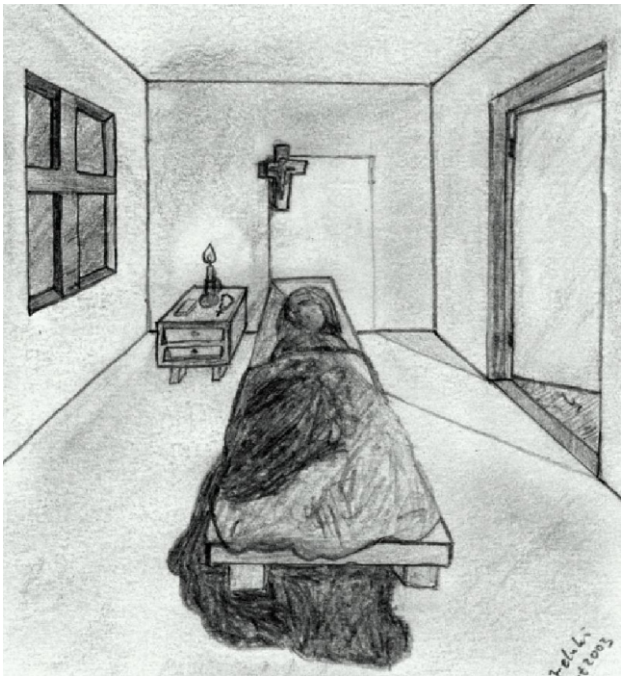
Wichtige Geschehnisse
Die Makerszene

Ende des Gedichtswettbewerbes

Der von Ineluki initiierte Gedichtwettbewerb fand spätnachts am 31.10.03 pünktlich zu Halloween sein Ende. Trotz gelockerter Regeln zur Teilnahme am Wettbewerbes haben sich nur 7 Teilnehmer der schwierig anmutenden Reimform gestellt, diese 7 Einsendungen jedoch waren von beeindruckend guter literarischer Qualität und zeugten von heiterer Kreativität. Die Regeln jedoch wussten bereits im Vorfeld einige der Interessierten abzuschmettern, ein fader Beigeschmack, hatte sich der Initiator doch mehr Teilnehmer erhofft:

***Die Geschichte muss in Versen geschrieben werden (d.h. ein Metrum muss vorhanden sein, die Wahl ist dem Autor überlassen)**
*** Die Geschichte muss in Reimen und Strophen geschrieben sein und zwar in der Form:**
AB - AC - BCA
*** Die Sprache muss Deutsch oder Englisch sein**
*** Die Geschichte muss in sich abgeschlossen sein. Unvermittelte Anfänge und offene Enden sind aber erlaubt.**
*** Die Geschichte sollte nicht mehr als 5000 Wörter haben**

Ganz wie es sich für ein Halloween-Gedicht gehört, kam auch das Gruseln nicht zu kurz. Eine haarsträubende Angelegenheit also, für die Juroren Göfla, Ineluki, Freezy, Ky und Daen, die sich tapfer der Herausforderung stellten. Um jedwede Chancengleichheit zu wahren, wurden den Juroren allein die Gedichte vorgelegt. Doch damit war es für die Juroren noch nicht vorbei. Für jede der sieben eingesandten Gedichte sollen sie noch eine inhaltswiederspiegelnde Zeichnung abliefern, diese sollen mit den Gedichten zu einer Art Gedichtband gepresst werden und als Preis und Dankeschön an die Gewinner versandt werden.



Jedes Gedicht wird außerdem mit einem selbstgezeichneten Bild aus den Federn der Juroren geschmückt. Diese Interpretation des Gedichtes „Des Kobold's List, zwei zu nehmen“ stammt von Ineluki, seines Zeichens der Initiator des Wettbewerbes.

Ausschnitt aus:
„Des Kobold's List, zwei zu nehmen“
von Wischmop:

„Von einem Knab' will ich berichten,
zarte Zwölf, vielleicht paar mehr,
wollte auf'd Lichtquell verzichten,
o weh, grad' zu jener Nacht,
Mutter ging, er schlottert sehr,
Lichterfunken, Schattenschlacht,
die Bettdeck' erschwert sich zu Gewichten.

Die Gewinner des Wettbewerbes:

Hier sind nun die einzelnen Platzierungen:

Autor	Titel	Durchschnittliche Wertung:
Wischmop	„Des Kobold’s List, zwei zu nehmen“	90%
Rübe	„Der Soldat“	90%
Irresolute Warrior	„Grave-Mound“	82%
JensMa	“Yom Yom – der Puddingmann kommt”	76%
Manga-Protector	„Hands“	64%
Dark Soldier	“Nacht des Schreckens”	58%
Marc	„Das teuflischste Gedicht“	58%

DvC

Monatsrückblick: Cyberthief zieht traurige Bilanzen

Wichtige Geschehnisse
Die Makerszene

Cyberthief zieht traurige Bilanz

Eine der ältesten Makerprojektgruppen mit von der Partie seit Einführung des RPGMakers 2000 in Deutschland überraschte die Maker-Szene diesen Monat mit einigen unangenehmen Nachrichten. Der lose Verbund von Makertalenten besteht aus 'NaitLsnah', sein Bruder ‚Genosse Wolflinski', Vale[rius] und Frank N. Stein.
'NaitLsnah', seines Zeichens eine Art Sprecher der Spieleschmiede Cyberthief, die schon vor einiger Zeit mit der Tatsache von sich reden machten, das sie an mehreren, sehr vielversprechenden und ehrgeizigen Projekten arbeiteten, musste diesen Monat eine traurige Bilanz über den Fortschritt der einzelnen Projekte ziehen.
So fielen z.B. die beiden Projekte "Pompilium" - ein Horrorgame, das sich bereits eines kleines Fankreises erfreute, ebenso den Streichungen zum Opfer, wie das Projekt Anod, dessen Einstellung naitLesnah am allermeisten bedauert.
Die Ersteller 'NaitLesnah' und 'Genosse Wolflinski' geben an, das starke Paralellen zu der Filmtrilogie „Matrix" und Unzufriedenheit mit der Story die Gründe dafür sind, das Pompilium gecancelt werden musste, während es bei Anod wiederholt zu Schwierigkeiten mit dem Kampfsystem gekommen war. Zumindest für den Titel ‚Anod' versprechen die Ersteller aber, das die Arbeit am Projekt wieder aufgenommen wird, sobald der RPG-Maker2003 erworben wurde.
Ersten Foren-Reaktionen nach, bedauern sehr viele das Aus dieser beiden vielversprechenden Spielprojekte. Doch sollten sich ‚Pompilium'-Fans nicht all zu sehr grämen, denn laut 'NaitLsnah' wurde das Projekt von einem Fremd-Team namens „Revolution des Verstandes" aufgegriffen, die ersten Berichten nach, sehr enthusiastisch an das Projekt

In diesem Gewand präsentiert sich die Landkarte des Fungames ‚Illgory, der Kühne', das pünktlich zu Weihnachten herauskommen soll.

Welche Geheimnisse verbergen sich hinter den düsteren Nebeln des Spieles ‚Anod'?

herangegangen sein sollen. Ob sich das irgendwie in der Qualität auswirken wird, ist noch unbekannt, einen Bonus hat das neue Entwicklerteam aber schon mal sicher in der Tasche: 'NaitLsnah' wird weiterhin die Grafiken für das Spiel zeichnen. Freuen hingegen können sich die Fans der Spieleschmiede über die vier weiteren Projekte,

Interessante und gut gezeichnete Artworks lockern die erzählte Handlung im Spiel ‚Anod' immer wieder auf.

Monatsrückblick: Cyberthief zieht traurige Bilanzen

Wichtige Geschehnisse
Die Makerszene

deren Fertigstellung zumindest planweise schon genannt werden kann.
So soll das Fun-Game 'Illgory, der Kühne' aus der Feder des Teammitgliedes „Genosse Wolflinski" am 24. Dezember dieses Jahres erscheinen und direkt an Heiligabend neue Akzente setzen.
Nach dem Weihnachtssegen allerdings, darf man, laut Cyberthief, aber erst wieder im dritten Quartal des Jahres 2004 mit dem Spiel ‚1921' einen Titel erwarten. Ob sich das Warten auf das im ersten Weltkrieg spielende Szenario mit der äußerst ungewöhnlichen Spielidee lohnt, wird wohl erst dann bewiesen werden.
Etwas unsicher hingegen ist die Terminierung der letzten beiden Projekte des Cyberthief-Teams:
Das vielversprechende ‚Devils Force' ein rundenbasiertes Science-Fictionprügelspiel mit, laut Cyberthief, intelligenter Story, welches irgendwann 2005 erscheinen soll und das strategisch anmutende ‚Dungeon Monsters Battle' das die Aufmachung eines Würfelspieles haben soll. Letztgenannter Titel soll aller Voraussicht nach noch zu unbekanntem Datum in diesem Jahr erscheinen.
Das vierte Projekt im Bunde ist das Spiel „Für die Ewigkeit!", das für den Sommer nächstes Jahr geplant ist und das Ersteller 'NaitLsnah' als das Projekt mit der besten Story, die er je für ein Spiel ausgearbeitet hat, angegeben hat.
Gerade mit diesen vier Titeln in der Hinterhand, kann sich das Team auf eine spannende Zukunft freuen, gibt Teamsprecher 'NaitLsnah' doch an, das Makern zu ihrem erklärten größtem Hobby gehört und man sich das nächste Jahr auf einigen Spielspass gefasst machen kann. Leider gab es bei Redaktionsschluss noch keine Homepage der Cyberthiefs, aber für alle Interessierten wird MakersMind diese nachreichen, sobald wir in den Besitz dieser Information kommen. DvC

Die Grafiken sind selbsterstellt und harmonieren untereinander wunderbar. Im Vergleich zu den "normalen" Grafiken würden sie sicher nicht gut hinzu passen, das muss es auch nicht, denn die Spiele haben alle eigene Grafikstile.

Wieder ein Artwork diesmal vom potentiellen, gecancelten Spielehit ‚Pompillium'. Die weiße Schrift ist allerdings nur schwer zu erkennen auf der hellen Haut.

Vorstellung: Schatten über Prinzenburg
Rollenspiel für Anfänger
Status: noch nicht erschienen
Infos: keine Homepage bekannt

Düstere Ereignisse künden sich an...

Hohe Erwartungen werden an Schatten über Prinzenburg gestellt. Ob es diesen gerecht wird ist zurzeit noch schwer zu sagen, die ersten Eindrücke aber waren größtenteils überzeugend. Riskiert selbst einen kurzen Blick durch die Schatten, die Prinzenburg überziehen.

Zu Beginn des Spieles wird gezeigt, wie ein König aus noch unbekannten Gründen seine Familie zurücklässt. Beobachtet wird er dabei von 2 Dienern, welche in schwarzen Gewändern gehüllt sind, und bei der Abreise des Königs scheinbar einen Plan in Angriff nehmen. Dann wechselt das Geschehen zu dem Hauptprotagonisten Mantao. Mit der Hoffnung Arbeit zu finden, macht er sich auf die Reise nach Prinzenburg. Kurz bevor er jedoch an sein Ziel gelangt, übernimmt der Spieler dann die Kontrolle. Schon bald erreicht man die Grenze zu Prinzenburg, die von einer kleinen Schar Soldaten, mit der Anweisung nur Leute mit Erlaubnis hinein zu lassen, bewacht wird. Mit dem etwas abseits gelegenen Gino verwickelt man sich in ein Gespräch, das von Kampfgeräuschen jäh unterbrochen wird. Sofort eilen Ginos Kameraden zu Hilfe doch man ist zu spät und sitzt bald schon selbst in der Falle. Nur das Auftauchen eines Unbekannten gibt dem Spieler noch die Möglichkeit zur Flucht. Gerade noch dem Tod entkommen, trifft man schon auf einige hilfsbereite Leute, die dem Spieler gegen nicht all zu hohe Geldbeträge verschiedene Transportmittel zur Verfügung stellen. Im Gespräch mit diesen

Der Umgang mit dem Chipset ist nahezu perfekt und man kann deutlich ein schönes Mapdesign erkennen. Gut zu sehen sind auch die Charakterposen welche in Schatten über Prinzenburg schön eingesetzt wurden.

In der Ausdrucksweise könnte man mehr erwarten, manchmal sind die Dialoge etwas unpassend zum Mittelalter-Flair.

Menschen stellt sich heraus, dass Prinzenburg jetzt von einem neuen Herzog regiert wird, der scheinbar ganz andere Methoden anwendet als sein Vorgänger. Das nächste Ziel ist die Stadt Igelburg, bei der die uns vorliegende Alphaversion dann auch ein Ende nahm.

Der Eindruck, den bereits vor einiger Zeit gezeigte Screens vermittelten, wurde durch diese vorzeitige Kurzdemo nicht getrübt. Die Mac & Blue Chipsets wurden nahezu perfekt eingesetzt und tragen einen guten Teil zur dichten Atmosphäre des Spiels bei. Fast jede Map wurde mit vielen Details geschmückt und kann überzeugen. Zusätzlich wurde noch Vieles selbst gezeichnet oder editiert, so dass selbst der einfache NPC im ortsansässigen Pub eine extra Pose fürs Sitzen spendiert bekommen hat. Als wäre es noch nicht genug, werden die Übergänge zweier Spielszenen gerne mit einem schön anzusehendem Bild oder Panorama überbrückt und schaffen wiederum eine mitreißende Atmosphäre. In punkto Grafik ist Schatten über Prinzenburg ein echter Hingucker. Auch bei der Musik muss es sich nicht verstecken. Zwar ist es vorgekommen dass bei Regen und wolkenverhangenem Himmel eine fröhliche Hintergrundmusik vor sich her dudelte, doch war das eher die Ausnahme. In der Regel wurde die Musik der allgemein eher dramatischen Atmosphäre angepasst. Einige Male wurde jetzt schon die gelungene Atmosphäre des Spiels erwähnt, die besonders durch Grafik und Sound erzeugt wird. Oftmals wird man begleitet von Nebel und Regen und findet seinen Weg in düsteren Wäldern, doch etwas trübt diese Atmosphäre: Die

Vorstellung: Schatten über Prinzenburg

Rollenspiel für Anfänger
Status: noch nicht erschienen
Infos: keine Homepage bekannt

Das Kampfsystem von Schatten über Prinzenburg. Noch ein wenig leer und ungewöhnlich bunt, aber es ist selbst erstellt. (KS noch nicht in der Alpha Version enthalten)

Wieder eine sehr schöne Map. Zu sehen ist der Eingang von Igelburg. Die Dunkelheit und der Nebel erzeugen eine dichte Atmosphäre.

nicht ganz so gelungenen Dialoge, die sich nicht der im Mittelalter üblichen Ausdrucksweise anpassen, schaffen eine etwas seltsame Stimmung. Der König reden wie das einfache Fußvolk und verabschiedet sich von seiner Frau mit einem einfachen „Mach's gut". Die etwas platten Witze wie „Mein Name ist Mantao. Aber alle nennen mich Mantao." reißen einen ebenso wenig vom Hocker, wie der leicht unpassend formulierte Satz „Ich mache ja schon wieder Selbstgespräche." Dafür sind aber die Dialoge immer von den zahlreichen, der Situation angepassten, Facesets begleitet, die gut ausdrücken wie sich die Charaktere fühlen bei dem was sie sagen. Was noch auffällig ist: Bereits in dieser unfertigen Version waren relativ wenige Bugs vorzufinden.

Ein sehr gutes Beispiel für guten Chipset-Gebrauch, Posenreichtum und Atmosphäre. Wer hier nicht Lust bekommt ins nächste Kasino zu gehen, dem ist nicht zu helfen. (Szene welche noch nicht in der Alphaversion vorzufinden war)

Ein wenig bedauerlich ist, dass das einst angekündigte Active Time Battle Kampfsystem in der vorliegenden Alphaversion noch nicht eingebaut wurde. Was man allerdings auf einem Screen bereits sehen konnte sah recht ordentlich aus, wenn auch ungewohnt bunt für Schatten über Prinzenburg. Auch zum Gameplay ist noch nicht viel zu sagen, da man sich zurzeit nur durch größtenteils selbst ablaufende Szenen klickt und ab und an man mal bei ein paar NPCs einige Dinge nachfragen kann. Kämpfen oder Gegenstände suchen und aufsammeln kann man nicht.

Zu guter letzt ist zu Sagen das es sich mit Schatten über Prinzenburg um ein Spiel handelt das bereits jetzt in Grafik und Atmosphäre vollkommen überzeugt und nur wenige Mängel aufweist. Wenn diese äußere Hülle jetzt noch mit einem halbwegs vernünftigem Gameplay und der versprochenen Technik verziert wird, steht uns ein weiteres gutes Makerspiel bevor. Jn

Schatten über Prinzenburg

Genre:	Ersteller:	Schwierigkeitsgrad:
Adventure	Feldherr	Leicht
Status:	**Termin:**	
Alphatestversion	Ende Februar 04	

Ersteindruck:
In Sachen Grafik bewegt sich Schatten über Prinzenburg auf einem selten gesehenen Niveau, das zu zusammen mit der gut eingesetztem Musik und vielen grafischen Spielereien eine dichte Atmosphäre erzeugt. Sollten sich Technik und Gameplay in ähnlicher Güteklasse aufhalten wird Schatten über Prinzenburg ein grandioses Spiel werden, wenn auch mit kleinen Ausdrucksschwächen in den Dialogen.

80%

Test: Yoshi's Maze Mania
Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene
Status: Vollversion 1.0
Infos: keine Homepage bekannt

Etwas Grünes kreuzt die Wege...

Mit "Yoshi's Maze Mania" hat KoA-Angel ein weiters Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art geschaffen. Nur wer schnell genug reagiert kann Yoshi erfolgreich durch die Level navigieren. Doch ein wenig Glück gehört auch hier dazu...

Gut gelaunt, ohne Sorgen und keinen schlechten Gedanken verschwendend, schreitet der allseits bekannte grüne Saurier Yoshi zu seinem Postkasten. Voller Freude nimmt er einen hübschen Brief aus dem Metallbehälter heraus. Dieser stammt von Prinzessin Toadstool. Sie lädt Marios Schosshündchen zum Erntedankfest in ihr Schloss ein. Schon lässt Yoshi alles stehen und liegen und macht sich auf den langen, beschwerlichen Weg von seiner bescheidenen Hütte zum prunkvollen Schloss der Prinzessin auf....

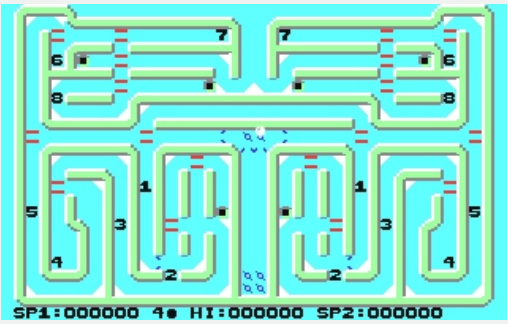
Man mag nun an einen Scherz glauben, wenn man sich diese Zeilen durchliest, denn wahrlich guter RPG-Stoff ist das wirklich nicht. Nur wird hier der argusäugige Leser/Spieler kein Rollenspiel im herkömmlichen Sinne vorfinden. Yoshi's Maze Mania von KoA-Angel, der schon mit „Chocobo Panic" für

Bouncing Ball in Technocolor: Yoshi bahnt sich seinen Weg durch die bunten Welten, um mit der Prinzessin das Erntedankfest zu feiern....

einen wohligen Aufruhr und positive Resonanz der Spielerschaft sorgte, unterscheidet sich grundsätzlich von anderen Spielen seiner Art. Hier findet man nämlich ein deftig ausgeklügeltes Geschicklichkeitsspiel vor. Einfach? Wenn man Yoshi steuern würde, vielleicht! Aber das tut man nicht...

Die Entstehungsgeschichte:

Die Spielidee ist so gesehen schon etwas älter. Seine Wurzeln hat das Spielprinzip in der Commodore64-Zeit, und zwar mit dem Spiel Bouncing Ball aus 1987. Es galt, einen Ball durch ein Labyrinth aus Fallen, Irrwegen und Boni zu manövrieren, ohne dass dieser Schaden nimmt und somit sicher die Zielplattform erreicht. Der Ball rollte aber von alleine! Alles, was der Spieler tun musste, war, durch spezielle Bodenplatten den Ball in eine Richtung zu lenken.
Laut KoA-Angel entstand die Idee für ein eigenes Spiel auch sehr früh: [Zitat aus gaminggroundzero, aus dem Englischen]



Die Anfänge anno 1987: Bouncing Ball. Der Ball, die Flipschalter, die Fallen...

„Ich erinnere mich daran, als ich damals Bouncing Ball spielte. Es war so einfach konzipiert, und es hat mir sehr viel Spass gemacht! Deswegen habe ich mich entschieden, ein eigenes Spiel nach dem gleichen Prinzip zu erstellen. Das war 1990."

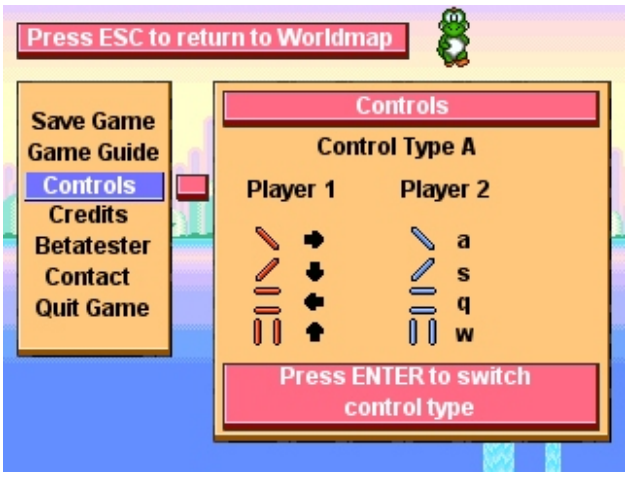
Als dann der RPG-Maker 2000 ins Spiel kam, war die Sache klar:

„Ich dachte, der Maker bot mir die Grundlagen, um so etwas zu realisieren. Ich habe einen Prototypen entwickelt, und er funktionierte, wenn auch noch etwas buggy. [...] Ursprünglich hiess das Projekt noch Bouncing Ball, aber ich wollte etwas Comic-hafteres daraus machen. Und da Yoshi einer meiner Lieblingscharaktere ist, entschied ich mich, ihn als Helden zu wählen. "

Test: Yoshi's Maze Mania

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

Nicht verzweifeln! Auch wenn's mal komplizierter aussieht, es gibt immer einen Weg. Also aufpassen, wie man schaltet...



Benutzerfreundlich: Ein Teil des Menüs. Hier wird die Spielsteuerung, für alle verständlich aufgelistet. Speichern, eine Spielhilfe und mehr ist hier aber ebenso noch vorzufinden. Das Spiel ist übrigens komplett in Englisch...

Das Prinzip von Yoshi's Maze Mania war geboren. Und sogleich begann des Sauriers Malheur, und die schlechten Gedanken begannen sich zu stapeln. Was ist zu tun?
Auf dem Weg zu Prinzessin Toadstools Schloss muss Yoshi durch verschieden gestaltete Level (von tiefen Wäldern über die stürmische See zu Eislandschaften) hindurchtraben und dabei alle Yoshi-Eier aufsammeln, die in den einzelnen Stages verstreut sind. Erst danach kann Yoshi sich zum Ausgang begeben.

Der grüne Saurier sammelt mit jedem abgeschlossenem Level Sterne. Zu beachten ist, dass man in einem Level gleich zwei Sterne holen kann, je nach abgeschlossenem Schwierigkeitsgrad, Easy oder Hard. Die Stufe Hard hat einen besonderen Reiz: man muss die Eier in einer vorgegebenen Reihenfolge einsammeln, was die Spannung und (na, was sonst?) den Grad der Schwierigkeit um etliche Herzschläge höher treibt.
Und was wäre Yoshi's Maze Mania ohne Geheimlevels? Dazu dienen die in einigen Welten versteckten Schlüssel, die geheime Türen zu öffnen vermögen...

Es geht auch strukturierter...
Und wer das Schlüsselloch da unten bemerkt hat,... Nein, das ist kein Fehler, pure Absicht. Wie man da rankommt, muss jeder für sich selbst rausfinden...

Die Steuerung ist anfangs kompliziert

Was anfangs wohl vielen Spielern hart auf die Nieren schlagen könnte, ist die etwas verkorkste Steuerung (A-Steuerung), die durch den Druck einer bestimmten Richtungstaste die „Flip-Schalter", die Yoshi in die Richtungen lenkt, festsetzt und so schon abgebrühte Kniffelspieler an den Rand der Verzweiflung getrieben hat. Aber nicht verzagen! KoA-Angel hat eine alternative Steuerung (B-Steuerung) integriert, die das Spiel sehr wohl spielenswert und wieder hoffnungsschöpfend macht (man dreht hier mit links oder rechts die Flip-Schalter im oder gegen den Uhrzeigersinn); eine gute Alternative im Gegensatz zum Original aus 1987. Diese kann man im Menü problemlos umstellen.

Test: Yoshi's Maze Mania

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

Knallig bunt, so wie es sich für ein Jump & Run Spiel gehört - die Welt von Yoshi. Von hier aus arbeitet er sich zum Schloss der Prinzessin vor, begleitet wird das Ganze von schöner Musik und hübschen Animationen, die auf der ganzen Karte zu finden sind.

Positiv: ein Zweispieler-Modus! Mit Hilfe von Ineluki's Tastenpatch kann man Yoshi zu zweit an einem Computer durch die Welten jagen lassen.

Bei der Grafik wird hier wie bei der Musik in die Vollen gegriffen, wobei die Warnung zwecks Epilepsie am Anfang des Spiels keinesfalls scherzhaft gemeint sein muss. Wer nicht sehr gut auf grelle und bunte Facetten und Farben zu sprechen ist, der könnte bei Yoshi's Maze Mania einen Fehlgriff gemacht haben. Das Spiel strotzt vor starker Farbe und Licht, ebenso wie vor kontrastreichen Hintergründen, wenn diese auch ab und an die Augen etwas verwirren und so schon mal den Spieler in eine Falle laufen lassen könnten. Die Musik, absichtlich auf das Kindchenschema für die Ohren reduzierte Tracks, die diversen Mario- und Yoshi-Spielen und wenigen anderen Vertretern aus dem Super-Nintendo Reich entspringen, trägt ihr atmosphärisches Scherflein bei.

An dieser Stelle im Level kommt es sehr auf Glück drauf an, denn die Propeller entscheiden zufällig in welche Richtung Yoshi weiterlaufen soll. Bei der Menge an Propellern kann man sich also vorstellen dass es länger dauert, bis alle mitspielen und sich für die gewünschte Richtung entscheiden.

Persönliche Einschätzung - TheByteRaper:

Anfangs fühlte ich mich wie die berühmte Schildkröte, die auf dem Rücken liegt: die Steuerung schlug allgemein eine grosse Protestwelle (laut KoA-Angel 50% für A-Steuerung 50% für B-Steuerung) und machte auch vor mir nicht Halt. Nach der korrekten Einstellung ging es aber bergauf: das Spiel hat einen gewissen Suchtfaktor, Level für Level giert man dem Schloss der Prinzessin entgegen. Und genau dieses „Sammler"-Phänomen (Sterne sammeln) fasziniert mich an diesem Kleinod. Yoshi findet nach einiger Zeit bei jedem Spieler seinen Meister...

Alte Commodore-64-Hasen erleben ein frisches Remake eines fast vergessenen Spiels, mit neuen Ideen und innovativem Charme. Neue Spieler kommen dafür mit einem kurzweiligen, amüsanten Geschicklichkeitsspiel mit einem Touch zum Wahnsinnigwerden in Kontakt, das sogar zum Stelldichein mit einem Partner einlädt. TBR

Lange war es ruhig um Mario und Yoshi, vielleicht schafft es dieses Spiel ja, die Materie näher zum Maker zu bringen

Yoshi's Maze Mania

Positiv:
- geniales Spielprinzip
- schnelle Eingewöhnung

Negativ:
- Teils lange Spielschleifen, einmal verlaufen kann man dem Tod nicht mehr ausweichen.
- Zufallselemente wie Propeller welche die Richtung zufällig wählen

Genre: Geschicklichkeit	Ersteller: KoA-Angel	Schwierigkeitsgrad: Normal	84%
Status: Vollversion 1.0	Termin: Bereits erschienen		
Grafik: Grelle Farben und starke Kontraste versetzen den Spieler in Yoshis bunte Fantasiewelt. Dies ist aber nicht jedermanns Geschmack			81%
Sound: Auf das Spiel abgestimmte und gut ausgewählte Lieder unterstützen den Spieler in seiner Mission. Nerven sollte es keine kosten			80%
Atmosphäre: Grafik und Sound vereinen sich zu einem Brei aus „kinderfreundlicher" Unterhaltung. In diesem Falle ist dies vollkommen in Ordnung.			86%
Story: Unbewertet, da es sich um kein RPG handelt. Der „Hintergrund" wird linear von einem konkreten Ziel bestimmt			-
Gameplay: Nach anfänglichen Schwierigkeiten steigt man mit der Steuerung voll durch, danach ist das Spiel reine Gewöhnungssache. Selbst der härteste Level wird schaffbar und fesselt an den Monitor.			79%

Test: Hell Gates
Rollenspiel für Fortgeschrittene
Status: Vollversion 1.0
Infos: keine Homepage bekannt

Ohne Text, dennoch spielenswert?

Ein Spiel das sich durch Einiges vom Durchschnitt abhebt. Kein Text, tolles Gameplay, stundenlanges aufleveln und massenweise technischen Spielereien werden den Geduldigen eine Menge Spaß bescheren.

Die Story von Hell Gates ist schnell erzählt und dementsprechend einfach gehalten. Das Schiff auf dem man gerade mit seiner Geliebten das Leben genießt wird überfallen. Man selbst wird bewusstlos geschlagen und per Magie über Bord geweht, seine Freundin wird nach kurzem Messen der magischen Fähigkeiten entführt. Wie sollte es anders sein, man strandet auf einer Insel und beschließt, seine Freundin den Händen der Übeltäter zu entreißen. Der Grund für diese simpel gestrickte Story in einer Phase, in der bei jeder 08/15 Story vor Verzweiflung gestöhnt wird, liegt klar auf der Hand. Hell Gates wurde für den internationalen RPG Maker Wettstreit entwickelt, der voraussetzte, dass kein Text verwendet werden durfte. Das schränkt natürlich die Möglichkeiten bei Story und Atmosphäre erheblich ein. Also muss Hell Gates in anderen Bereichen auftrumpfen, was auch teilweise gelungen ist und teilweise nicht...

Zu sehen ist die Monstergallerie in der man sich einige Informationen zu den Gegnern ansehen kann. Durch das Finden roter Bücher kann man sie weiter vervollständigen.

Wenn man ein wenig gespielt hat, wird man von der Anzahl der Features praktisch überrollt. Das beginnt mit einem innovativen Action Kampfsystem sowie einem, das Standart komplett ersetzendes Menü. Das Kampfsystem ist eher strategisch ausgelegt und zu Beginn ein wenig langsam, was sich aber im späteren Spielverlauf legt. Angreifen kann man erst, wenn eine Active Time Battle Kampfsystem ähnliche Leiste sich gefüllt hat. Dies gilt für die Spielfigur wie auch für die Gegner. Des weiteren ist es möglich, sich magischer Fähigkeiten zu bedienen, die durch Magiepunkte, die man nach Kämpfen erhält, erlernt werden können. Später wird man noch auf eine Monsterdatenbank stoßen, die man durch das finden roter Bücher immer weiter vervollständigen kann und sollte. In dieser gewinnt man dann einen Einblick in die Lebenspunkte, die Angriff- und Verteidigungskraft, das hinterlassene Geld und die hinterlassenen Erfahrungs-punkte des jeweiligen Gegners. Man kann auch noch violette Bücher finden, welche die verschiedensten Dinge verbergen wie

Nicht sonderlich herausragend gemappt aber auch nicht schlecht. So zieht sich die Grafik durch das ganze Spiel. Der Gegner greift gerade an was am Aufblinken zu erkennen ist.

Test: Hell Gates

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

So schnell kann eine romantische Schifffahrt enden. Man selbst wird niedergeschlagen und die Freundin entführt. Wie man sieht bietet die Story keinerlei Innovationen, aber besser ging es nicht unter den gegebenen Voraussetzungen.

Der Zugang zu dieser Truhe war gut versteckt. Suchen lohnt sich in Hell Gates, denn es gibt fast überall was zu finden.

beispielsweise, wann man welchen Level erreicht bzw. erreicht hat und wie viele Erfahrungspunkte man bereits gesammelt hat. Ein weiteres interessantes Feature ist, das man seinen Charakter ganz nach Wunsch in verschiedene Richtungen weiter entwickeln kann. Ob mächtiger Magier oder kräftiger Kämpfer ist Jedem selbst überlassen. Erwähnenswert ist aber auch die Spielzeit die gut 10 Stunden umfasst. Das kommt sicher dadurch, dass es viel zu entdecken gibt und man im späteren Spielverlauf immer wieder Gegenstände findet, mit denen es sich lohnt, alte Schauplätze noch ein Mal genauer unter die Lupe zu nehmen. Wer wirklich viel Zeit in das Spiel investiert und auch das letzte Geheimnis entdecken will, den erwartet ein zweites Ende, doch das muss jeder selbst erspielen...

Aber auch Hell Gates besitzt die berühmte zweite Seite der Medaille. So ist die Grafik stark verbesserungswürdig. Das beginnt mit den ab und an auftauchenden RTP (Die Standard-Grafiken, Sounds, usw.) Charaktersets, die mittlerweile eher gemieden werden und bei der Fülle an Alternativen im Internet größtenteils schnell ersetzbar sind. Auch grafische Spielereien wie Nebel oder Lichteffekte, die zurzeit gern gesehen werden, sucht man vergeblich. Bleibt noch das Mapdesign, das zwar nicht schlecht, aber keinesfalls herausragend ist. Grafisch wird einem eher Standard-Kost vorgesetzt. Auch bei der Musik gibt es nichts wirklich Erwähnenswertes. Sie ist passend gewählt und abwechslungsreich eingesetzt. Da man allerdings oft zum aufleveln eines Charakters ein oder zwei Stunden an einem Ort verweilt, wird die Musik zwangsweise eintönig und dudelt irgendwann im Hintergrund vor sich hin. Da Hell Gates, wie bereits

Noch hat man die Wahl wie man sich entwickeln möchte. Aber erst muss man den richtigen Level erreicht haben.

Das Ausrüstungsmenü und Statusmenü ist schnell zu bedienen und selbst ohne Text leicht verständlich.

Test: Hell Gates

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

Hier kann man durch Magiepunkte, die man nach Kämpfen erhält, neue zauber erlernen. Welche Zauber man erlernen kann hängt davon ab, wie man seinen Charakter gestaltet.

Hier eine der besseren Maps. Nebel oder Lichteffekte findet man nicht in Hell Gates. Ansonsten ist noch das Menü zu sehen, in das man sich schnell eingearbeitet hat.

erwähnt, weder durch die Story noch durch mitreißende Dialoge Atmosphäre aufbauen kann, hätte der Spielersteller sein Augenmerk etwas mehr auf Grafik und Musik legen sollen. Da dies aber nicht getan wurde, ist die Atmosphäre nicht sonderlich berauschend. Hell Gates muss sich daher auf die wirklich gelungene Technik und das tolle Gameplay verlassen. Allerdings gibt es auch da sicher für so manchen einen Wermutstropfen. Denn oft ist man stundenlang mit Aufleveln beschäftigt um sich dem manchmal drastisch ansteigendem Schwierigkeitsgrad stellen zu können. So kann es sein das man gerade noch jedem Gegner das Fürchten lehrt und schon wenige Maps weiter man selbst zum Gejagten wird. Vorsicht, ein Vorrat an Heilmittel und Magieflaschen und häufiges Speichern sind für die empfohlen, die nicht frustriert von übermächtigen Gegnern weit zurück geworfen werden wollen. Wer also im ständigem Aufleveln und der Weiterentwicklung seiner Spielfigur nicht den Sinn seines Lebens sieht, der sollte doch eher ein anderes Spiel wählen.

Hell Gates lenkt ganz klar die Aufmerksamkeit auf Technik und Gameplay und stellt die Atmosphäre, die Sound und Grafik beinhaltet, in den Hintergrund. Wer darüber hinwegsehen kann und einfach Spaß daran hat, mitzuerleben, wie der Charakter sich in die verschiedensten Richtungen entwickelt, der sollte den einen Euro für das Spiel aufbringen und 10 oder mehr Stunden Spielspaß genießen. Jn

Persönliche Einschätzung - Jonn:

Ich persönlich hatte mit Hell Gates eine Menge Spaß. Über die nicht so grandiose Grafik konnte ich hinweg sehen. Am ewigem Aufleveln habe ich mich schon bei Final Fantasy nicht gestört und hatte dementsprechend viel Spaß am häufigen Kämpfen und der Suche nach den am besten versteckten Geheimnissen. Hell Gates kann ich nur jedem empfehlen, der bereit ist, ein wenig Zeit aufzubringen und auf bombastische Grafik verzichten kann.

Hell Gates

Positiv:
- innovatives Kampfsystem
- viele technische Spielereien

Negativ:
- Durchschnittliche Grafik.
- schlechte Story

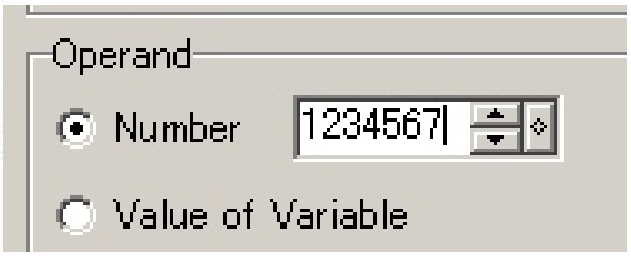
Genre: Adventure	Ersteller: Pad	Schwierigkeitsgrad: Normal	73%
Status: Vollversion 1.01	Termin: Bereits erschienen		
Grafik: Die Grafik ist eher durchschnittlich. Heutzutage begeistert sie niemanden mehr und ist stark verbesserungswürdig.			65%
Sound: Ist zwar passend und abwechslungsreich gewählt, aber da man sehr oft an einem Ort verweilt auf Dauer ein wenig nervig.			62%
Atmosphäre: Da keine Dialoge möglich sind und Sound und Grafik nicht überragend sind fällt die Wertung entsprechend niedrig aus.			64%
Story: Nichts Neues dabei, und ohne Text auch schlecht erzählbar.			40%
Gameplay: Hier hat Hell Gates ganz klar seine starken Seiten. Das Kampfsystem ist innovativ und sehr strategisch ausgelegt. Gute Reflexe und ein gewisses Geschick werden gefordert.			93%

Special: Der neue Patch für den rm2k3
Wir berichten über die Vorteile des Patches, ebenso wie über die Nachteile, die nicht minder schwer wiegen

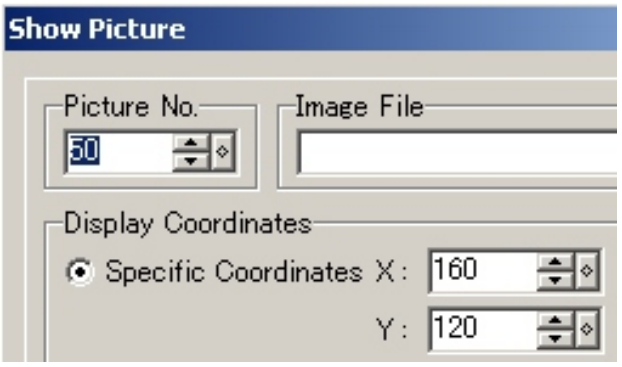
Der neue Patch für den rm2k3

Wie unsere technische Korrespondenz diesen Monat in Erfahrung bringen konnte, wurde von der Firma Enterbrain ein offizielles Update des RPG Makers 2003 auf den Versionsstand 1.08 veröffentlicht. Schon vor einigen Monaten wurde ein Update auf die Version 1.05 veröffentlicht. Die darin enthaltenden Neuerungen dürften Einiges an Blätterrauschen in der Welt der Maker verursachen.
So verfügt diese Version über eine neue "Soundengine", in welcher die harmony.dll ausgegliedert wurde. Dadurch können zum Beispiel Inelukis Patches nicht mehr verwendet werden, da diese eben über genau diese DLL laufen.
Jedoch kommt sie, praktisch als Ausgleich, mit einer integrierten MP3 Unterstützung auf den Markt. Zudem können nun auch WAVE Dateien im platzsparenden ADPCM Format abgespielt werden und die maximal gleichzeitig darstellbare Anzahl an Pictures wurde von 40 auf 50 erhöht.

Das Besondere ist, dass man die RPG_RT.exe des 2003ers, so wie bei den alten Versionen auch, für RPG Maker 2000 Spiele verwenden kann. Um sie allerdings nutzen zu können, müssen gewisse Bedingungen erfüllt sein. So darf man entweder keine RTP Dateien verwenden, da das Spiel sonst abstürzen würde, oder man ändert den Pfad zum RTP des RPG Maker 2003 Registryeintrags manuell auf den RTP Pfad des RPG Maker 2000s.
Sollte das Spiel an einen Dritten weitergegeben werden, so erfordert dies nun aber etwas Eigeninitiative vom Spielinteressierten, da er in einer, mit dem Spiel mitgelieferten, Registrydatei selbstständig den Pfad zu seiner RM2k RTP einstellen und die Datei danach ausführen muss.
Durch Hacken des Editors (RPG2000.exe) mittels Resource Hackers lassen sich nun Werte wie z.B. die Pictureanzahl oder Variablengröße (7 statt 6 Stellen) erhöhen und so auch für den RM2k nutzen.
Bei Drucklegung war es noch nicht möglich, auszutesten, ob der MP3-Support auch für den RM2k gewährleistet ist.



Durch verändern der Exe lassen sich auch Variablen in Millionenhöhe darstellen, anstelle der zuvor auf 6 Stellen begrenzten Anzeige.



Allein schon diese Verbesserung dürfte für viele Hobby-KS-Bastler der nötige Ruck sein, um zum rm2k3 zu wechseln.

Neuerungen auf einen Blick:

Neue Tastenabfrage, jetzt können mehr Tasten als je zuvor abgefragt werden:

[Pfeil hoch]
[Pfeil runter]
[Pfeil links]
[Pfeil rechts]
[Enter]
[ESC]
[Nummernleiste 1 - 9]
[+, -, *]
[Shift]

Eine neue Methode ohne die bekannte harmony.dll sorgt dafür, dass die Anzahl der Pictures, jetzt 50 Stück, sowie Mp3 Support und mehr Tasten nun fest in der EXE Datei integriert sind. Diese EXE lässt sich ebenfalls für den 2k verwenden, dadurch können aktuelle Patches wie der Tastenpatch und alle kommenden Patches von Ineluki nicht mehr verwendet werden.
Außerdem lassen sich, durch Hacken der EXE Datei auch sieben-stellige Variablen einrichten. Vorher lag die Grenze bei 6 Stellen.

Special: Der neue Patch für den rm2k3

Wir berichten über die Vorteile des Patches, ebenso wie über die Nachteile, die nicht minder schwer wiegen

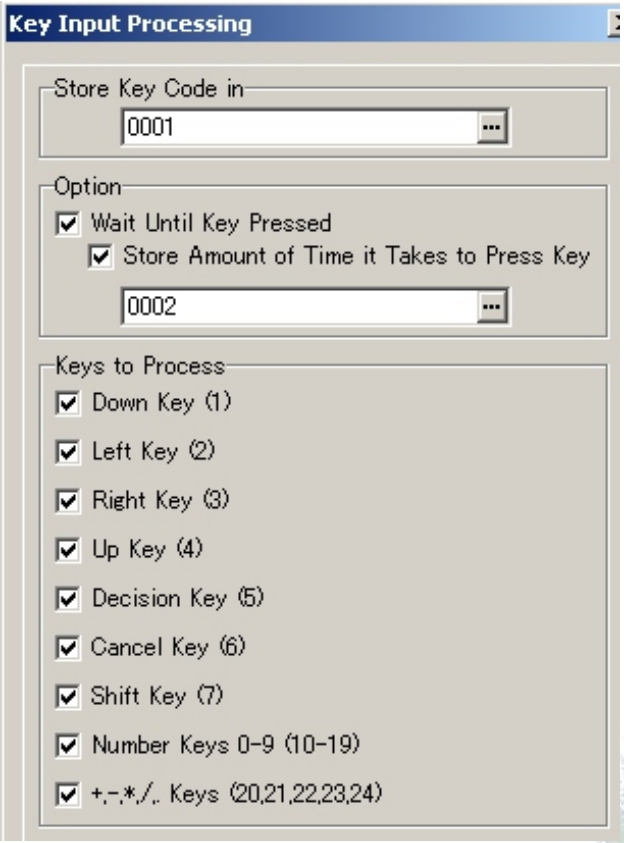
Es existiert auch eine inoffizielle RPG_RT.exe, mit der das Ändern des Registryeintrags entfällt. Hierbei handelt es sich um eine modifizierte RPG Maker 2000 EXE, in die einige Teile der RPG Maker 2003 EXE übernommen wurden.
Allerdings kann man mit ihr nur die 50 Pictures nutzen, größeren Variablen zum Beispiel bleiben dem Maker hier verwehrt.

Neue Möglichkeiten werden gegeben, alte genommen

Ob man nun wegen den 30 Pictures mehr, den größeren Variablen, etc., auf Inelukis geniale Patches für den RM2k verzichten will, muss jeder Maker selbst für sich entscheiden.
Eine Anpassung an das neue System ist hier laut Ineluki nicht möglich.

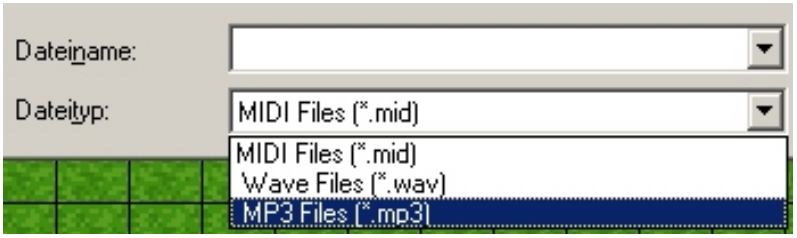
Ebenfalls schon seit Version 1.05 unterstützt, und damit auch in der neuen Version implementiert, ist die Tastenunterstützung.

Diese Änderungen jedoch funktionieren nur mit dem RM2k3, um sie für den RM2k nutzen zu können müsste man den kompletten Editor ändern, was zum jetzigen Zeitpunkt als zu schwierig eingestuft wird.
Mit einem Trick allerdings kann man sie sich auch für den RM2k nutzbar machen. Hierzu muss man das Spiel erst mit dem RM2k3 bearbeiten, die benötigen Tasten einstellen und das Spiel später wieder im RM2k öffnen. Im RM2k selbst kann jedoch Nichts verändert werden, es muss immer der RM2k3 zur Hilfe genommen werden!



Da hat Enterbrain endlich mal etwas Leine gelassen, die ohnehin schon so eingeschränkten Möglichkeiten wurden nun ein wenig gelockert. Vielleicht können wir schon bald nahezu alle Tasten nutzen oder auf die breite Palette von 32 bit Farben zugreifen?!

Ungewisse Zukunft?
Einen nicht unerheblichen Wermutstropfen stellt die Tatsache dar, dass Spiele, die ab dem Versionsstand 1.05 des RM2k3 erstellt wurden, nicht mehr auf die unzähligen Patches von Ineluki zurückgreifen können, was bedeutet, das den Erstellern, die mit dieser Version arbeiten, beispielsweise der begehrte Tastaturpatch verwehrt bleibt. Nichtsdestotrotz ist das für die jeweiligen Ersteller weniger tragisch, da diese bereits MP3-Support und Tastatur-Unterstützung integriert haben. Maker jedoch, welche die neue EXE ab der Version 1.05 für den RM2k benutzen – um beispielsweise auf die Funktion der „50 Bilder-Anzeige" zurückgreifen zu können – werden die Patches von Ineluki nicht mehr benutzen können. Dies gilt natürlich auch für die, bereits sehnsüchtig erwartete, Patchkollektion, die laut Ersteller Ineluki, etwa gegen Ostern 2004 erscheinen soll. Diese beinhaltet beispielsweise zukunftsweisende Patches wie einen Mauspatch, einem dynamischen Grafikgenerierungssystem, einen verbesserten Sound-Patch der viele gängige Soundformate unterstützen soll und natürlich den „heiligen Gral" der Patches – einen Multiplayer-Patch.



Was uns bisher unzugänglich blieb wird nun geschaffen, die Möglichkeit, auch Mp3's einklingen oder ausklingen zu lassen. Damit lassen sich bessere Ergebnisse in der Vertonung erzielen, leider muss man auf viele andere inoffizielle Patches verzichten um dies nutzen zu können...

Informationen zu diesem Thema und zum Thema „Enterbrain" im Allgemeinen lassen sich auf diesen Seiten abrufen, jedoch liegen diese nur in der japanischen Originalversion vor: **"Klick"** **"Klick2"** Gk DvC

Special: Wahl zum MM-Spiel des Jahres
Die erste Wahl steht vor der Türe, eure Stimme ist gefragt!

Die Wahl zum MM-Spiel des Jahres

Viele Maker investieren ihre Freizeit in jene Spiele, die mit dem RPG-Maker2000 oder 2003er-Pendant erstellt wurden. Im Grunde ungezählt und unbezahlt sind die Mann-Tage an liebevoller Arbeit, die in jede einzelne Map und jedes einzelne Event gesteckt wurden.
Aus diesem Grunde will die Redaktion der MakersMind helfen, jene Menschen zu belohnen, die sich in diesem Jahr auf Gebieten des Maker-Scriptens besonders hervorgetan haben.

Die Entscheidung jedoch, welche Spiele euch über ein Jahr lang in Atem gehalten haben, euch haben jubeln, mitfiebern und weinen lassen, liegt alleine in eurer Hand. Unserer treuen Leserschaft obliegt es, Jene mit ihrer Stimme zu ehren, welche Unglaubliches vollbracht haben.
Gewählt werden sollen also nun Spiele aus folgenden vier Kategorien:

a.) Bestes Adventure - Spiel

b.) Bestes Actionspiel - Spiel

c.) Bestes Fun - Spiel

d.) Bestes Spiel sonstiger Art

Um an der Wahl teilzunehmen, reicht es, jeweils euer Lieblingsspiel zu jeder Kategorie zu nennen, und diese in einer E-Mail an folgende Adresse zu versenden: wahl@makersmind.de

Die zweite Möglichkeit ist die Nutzung des Onlinfeformulares, dass in einigen Tagen verfügbar sein sollte. Es wird dann von der Homepage aus erreichbar sein
.
Die neutrale Redaktion wird diese Stimmen dann zählen und das Ergebnis in der MakersMind, Ausgabe 01/04 in einem großen Special bekannt geben. Geehrt werden die Autoren der jeweils drei meistgenannten Spiele mit einem virtuellen Orden und der Nennung und Vorstellung ihrer Spiele in der Januarausgabe der MakersMind.
Für die Wahl erlaubt, sind alle Vollversionen und Demos die bereits erschienen sind.

Es ist nur erlaubt, EINMAL eine Mail mit Nennungen zu schicken, doppelt eingegangen Mails werden ignoriert.
Bei berechtigtem Verdacht, das eine Person zwei Mailadressen benutzt, behalten wir uns ebenfalls das Recht vor, diese Nennungen von der Wahl auszuschließen.
Des Weiteren wird die Redaktion der MakersMind Personen nominieren, welche in diesem Jahr das Bild der Maker-Gemeinde entscheidend geprägt haben, durch soziales Engagement positiv aufgefallen sind, oder ihre Gewissenhaftigkeit und Verantwortung im Dienste der deutschsprachigen Maker-Community bewiesen haben.
Diese Person wird ebenfalls eine besondere Ehrung und namentliche Erwähnung in der MakersMind finden. Diese Wahl läuft allerdings intern hinter den geschlossenen Toren der MM-Redaktion ab, es handelt sich somit um eine eigene Einschätzung der Redaktion.

> Zitat:
> "Achtung verdient, wer vollbringt, was er vermag."
> Sophokles

Die Awards für dieses Jahr sind größtenteils fertig gestaltet und zur Verleihung bereit, wie folgt werden sie aussehen:

Änderungen unter Vorbehalt, es könnte sein, dass sich kurzfristig noch etwas ändern wird.

Wir hoffen auf einen fairen Wettkampf. Auf, dass der den Lohn für seine Mühen ernte, dem er gebührt.

DvC

Interview: The_Question
Forenmitglied des Ringes
Infos: keine Homepage bekannt

Die Mutter aller Fragen? - The_Question...

Eine weitere, wichtige Station auf der Reiselinie unseres Globetrotters Daen in seiner Eigenschaft als Interview-beauftragter der Maker's Mind, war Gizeh, das lärmende Herz inmitten Ägyptens. Bei angenehmen 40 Grad im Schatten, konnte er schließlich im Tal der Könige „the_Question" ausfindig machen, seines Zeichens Polizeikommissar der ASP, der Anti-Spam-Polizei, eine Gruppierung die für Ordnung in der Community der deutschen Maker-Szene sorgt. Obschon im Urlaub, konnte der alte Haudegen doch noch einige Minuten für unseren Reporter erübrigen und stand unter dem ehrfurchtgebietendem Antlitz der Sphinx unserem Reporter im Verhör, Verzeihung, Interview, Rede und Antwort. Das Ergebnis - hier nachzulesen:

Daen: „the_Question" - da stellt man sich doch als Erstes die Frage: "Woher dieser ungewöhnliche Name?"
The_Question, kurz „TQ": Nun ja , der Nick spiegelt meinen Charakter da : Mysteriös , geheimnisvoll und immer für 'nen Lacher gut *lacht*.

Daen: Hast du dir diesen Namen selbst ausgesucht?
TQ: Sehr wohl *grinst* Im Drang der Zeit und meiner äußerst wichtigen Frage an die Community musste ich mir natürlich einen Nick ausdenken, da kam ich auf "TQ".

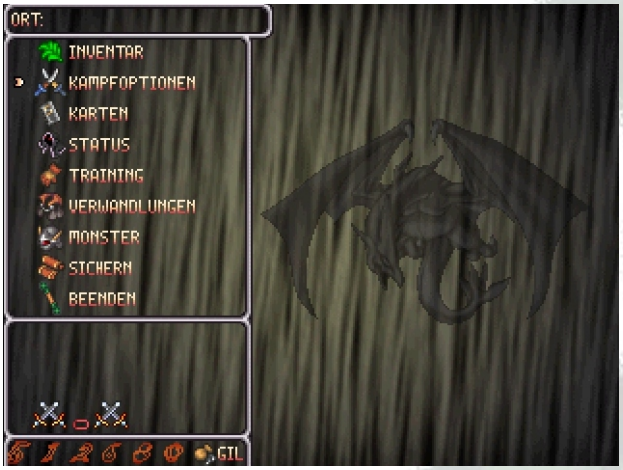
Daen: Welche Eigenschaften nennst du noch dein Eigen, die sich nicht in deinem Namen wiederspiegeln?
TQ: Hm ... nun ja ... etwas eingebildet, kameradschaftlich und verlässlich.

Daen: Kommen wir auf deine Arbeit zu sprechen: Du arbeitest ja nun schon seit einiger Zeit an deinem Spiel "Im Reich des Drachen", was denkst du, ist das Besondere an dem Spiel?
TQ: Hm ... ich denke es ist die Liebe zur Grafik und das sehr aufwendig gebastelte Kampfsystem, da ich nämlich kein wirkliches Technikgenie bin *lacht*.

Hier das Labor von Melior welcher eine Gastrolle im Spiel erhielt, als Zeichen seiner Dankbarkeit, dafür dass er TQ bei seinem KS zur Seite stand.

Daen: Das heißt, du steckst Leidenschaft in dein Spiel und Liebe zum Detail?
TQ: So kann man es ausdrücken.

Daen: Hast du dich schon mal mit dem Gedanken getragen, dir jemanden ins Boot zu holen, der dir beispielsweise bei der Technik helfen könnte? Oder bist du mehr der klassische Einzelgänger in Sachen Maker?
TQ: Jawohl, das habe ich. Es gibt einige kleine Helfer, die mir hier und da unter die Arme greifen, so will ich hier mal meinen Kollegen Melior an die Oberfläche holen, der mir schon bei so manchen KS-Problemen aus der Patsche geholfen hat.



Das vorläufige Menü. Achtung, dies ist noch ein Rohentwurf und wird noch verbessert, dennoch macht es grafisch besonders wegen dem Hindergrund und den schönen kleinen Icons schon einen guten Eindruck.

Interview: The_Question

Forenmitglied des Ringes
Infos: keine Homepage bekannt

Daen: Kannst du unseren Lesern mal kurz erläutern, worum es in dem Spiel "Im Reich des Drachen" geht?
TQ: Liebend gerne , es geht grundsätzlich um 3 Geschichten innerhalb des Spiels: 1.) Den Krieg zwischen Gaia (dem Planeten der Menschen) und dem Planeten Satarja , auch bekannt als "Das Reich der Drachen". 2.) um die Waisenjungen Alars und Xavien , die im Krieg ihre Mutter verlieren und ihren Vater nie zu Gesicht bekamen und 3.) um den Gottesdrachen Cid der mit Mühe versucht das Gleichgewicht des Universums zu erhalten.

Daen: In welches Genre würdest du dein Spiel spontan einordnen?
TQ: Adventure/Science-Fiction , da auch Maschinen außerhalb des mittelalterlichen Rahmens vorkommen.

Das Kampfsystem welches ebenfalls ständig ein neues Design erhält. TQ geht dabei sehr genau auf die Kritiken im Forum ein und verpasst dem Hintergrund mal eine schwarze Textur, mal etwas mehr bräunlich und mal was ganz Anderes. Wie wird es wohl zum Schluss aussehen?

Daen: Also, ähnlich wie in Final Fantasy 7?
TQ: Ja so in etwa.

Daen: Wie lange arbeitest du täglich daran und wann können wir ungefähr mit einer Demo rechnen?
TQ: Wenn ich sonst nichts um die Ohren habe arbeite ich ununterbrochen daran. Der Release wird, wenn das Menü nun auch endlich vollendet ist, Ende Dezember sein.

Ende Dezember soll die Demo erscheinen

Daen: Welche Botschaft soll das Spiel vermitteln, oder ist es einfach nur zum kurzweiligen Zeitvertreib?
TQ: "Im Reich des Drachen" soll dem Spieler vermitteln , das Krieg sinnlos ist und das man immer Hoffnung haben sollte, auch wenn die Not und die Gefahr noch so groß ist. Natürlich bekommt man das nur verschwommen mit.

Daen: Wie beurteilst du die Möglichkeiten, die der Maker bietet? Gerade jetzt, wo sich mit dem Tool SmokingFish's und Freezy G04 qualitativ sehr hochwertige Nachfolger-Tools abzeichnen?
TQ: Ich finde andere RPG-Maker definitiv toll, nur bevorzuge ich lieber den guten alten Rm2k, da man sich hier einfach schwerer tut bei Berechnungen und Formeln, denn so wird man zum Nachdenken gezwungen.

Daen: Also bist du mehr der Hobby-Maker, der mit einfacher Software gemütlich vor sich hinarbeitet, als ein energischer Scripter, der am liebsten auf andere Programmier-sprachen zurückgreifen würde?
TQ: Genau Ich finde die eher "primitivere" Variante besser, da man dann wirklich arbeiten muss und nicht einfach n Knöpfchen drücken muss und man hat eine ganze Schadenberechnungsformel vor sich stehen.

Lieber nur Scripten, als richtig Programmieren

Daen: Obwohl der Maker ja als "Baukasten-System" dem Ersteller viel Arbeit abnimmt, im Gegensatz zu anderen Programmen, wie z.B. 3D-Welten-Berechnern?
TQ: Naja, es stimmt schon das er da und dort ein wenig mehr Arbeit erspart, aber ich bleib dabei, mehr nachzudenken und dann etwas Besseres zu schmieden.

Daen: Jetzt hast du es ja quasi zu einer Art Aushängeschild deine Spieles gemacht, Selbiges mit selbsterstellten Artworks zu würzen. Auch wenn unsere Community ja oftmals sehr kritisch ist, grade im Umgang mit Artworks, postest du unverdrossen immer wieder Bilder, die du gezeichnet hast. Wie gehst du mit Kritik um?
TQ: Teils Teils würde ich sagen. *lacht* Ich sehe mir erst einmal den Vorschlag an, lasse ihn mir durch den Kopf gehen und entscheide dann was ich tue. Kritik kann mich aber nicht dazu bringen, „Im Reich des Drachen" zu canceln, dafür habe ich schon viel zu lange daran gearbeitet.

Interview: The_Question

Forenmitglied des Ringes
Infos: keine Homepage bekannt

Daen: Hilft dir die Kritik aus dem Forum weiter?
TQ: So ziemlich! *lacht laut* Hätten die Leute damals nicht so stark kritisiert wäre „Im Reich des Drachen" ein dummes RTP-Spiel geworden, mit Alex als Haupthelden.

Daen: Was war für dich persönlich einer der Höhepunkte des Forenalltages?
TQ: Hm, ... diese kleinen Streitereien mit einigen Usern haben mich richtig angespornt alles zu überarbeiten und zu verbessern, ich kann gar nicht sagen wie aktiv ich zu diesen Zeiten war *lacht*.

Daen: Und was dein absoluter Tiefpunkt, rein vom Erlebten her?
TQ: Das waren die Niedermachungsargumente von „Ghost-who-walks-inside" und „Timmy", aber Schwamm drüber, das ist schon lange vergeben und vergessen.

Daen: Also nachtragend zu sein, ist keine deiner Schwächen?
TQ: Nun ja ... manchmal ja, manchmal nein, aber ist das nicht jeder hin und wieder?

Daen: Kommen wir zu deiner Position als Hauptkommissar der Anti-Spam-Polizei: Wie kam es zu diesem ehrenvollen Posten?
TQ: Tja , das war mehr oder weniger Zufall. Zu der Zeit war „Ete" noch aktiver in meiner ICQ-Kontaktliste. Dann kam mir der Einfall zur Anti-Spam-Polizei, warum hab ich keine Ahnung. Und als ich Ete davon erzählte hat er gleich angefangen die Banner zu schmieden.

Daen: Rein dienstliche Frage: Bist du der Ansicht, das im Forum viel gespamt wird?
TQ: Ehrlich gesagt - Nein, natürlich gibt es hier und da ein paar kleine Spammer, aber die werden sowieso nach weniger Zeit eliminiert.

Daen: Ein Tag im Leben als Administrator des Ringes - was würdest du tun?
TQ: Puh, mir graust es schon bei der Vorstellung, so ein Posten als Administrator ist sicher nichts Leichtes , aber nun zur Frage: Ich würde durch alle Foren checken und zusehen das Frieden herrscht. Ich würde mir alle Threads durchblättern ,um zu sehen , das ja keine Unruhe entsteht , aber ich denke für einen Administrator wäre das zu viel auf einmal wenn man bedenkt wie viele Beiträge es im Ring gibt *lacht*.

Daen: Wie würdest du mit Unruhestiftern verfahren?
TQ: Nun ja, erst würde ich ihn warnen, und wenn er die Warnung dennoch missachtet würde ich ihn für geraume Zeit bannen bzw. Sperren.

Daen: Nun sind wir ja fast schon am Ende unseres Interviews angelangt, deswegen kommen wir zu unserem allseits beliebten Assoziationsspiel - ich werfe eine kurze Frage in den Raum, du antwortest möglichst spontan!
TQ: Gut!

Daen: 3 Spiele, die du auf eine Himalaya-Expedition mitnimmst?
TQ: „Taras Adventure", „Der Feind" und „Velsarbor".

> Ohne das Forum wäre IRdD ein RTP Spiel geworden...

Daen: 3 Getränke die bei dir unverdünnt getrunken werden?
TQ: Cola Light, Sprite und Schwarztee.

Daen: Spam-Mafia?
TQ: Roman, Göfla, Desmundo.

Daen: Urlaubsland?
TQ: Ägypten, Russland, Japan.

Daen: Und das Wort zum Sonntag:
TQ: Erholt euch am Wochenende so gut wie möglich von der Schule und der Arbeit.

Daen: Vielen Dank für das Interview. DvC

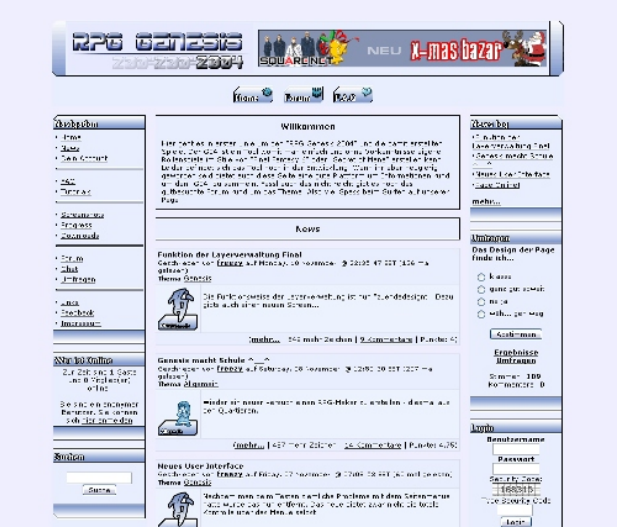
Special: Homepage des Monats
Getestete Seite: http://genesis2004.rpg-ring.com

Homepage des Monats

Diese Page wurde erstellt von Freezy und Dragon Thorm. Sie ist die Heimat des RPG-Genesis 2004, ein neuer RPG-Maker der von Freezy programmiert wird.

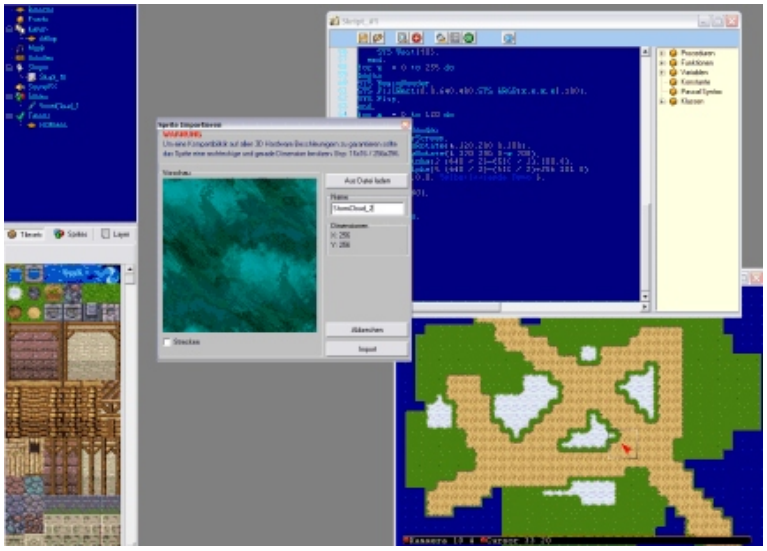
Die Seite ist in PHP erstellt und ist in schwachen Blautönen gehalten. Das Navigationsmenü ist an der linken Seite, der Newsteil zentral und einige Extras wie z.b. Vote und neueste News auf der rechten Seite untergebracht. Die Navigation ist übersichtlich und man findet eigentlich sofort was man sucht. Für Leute, die es noch eiliger haben, gibt es unter dem Hauptbanner der Page noch 3 große Buttons die den User sofort auf die Hauptseite, ins Forum und zur F.A.Q. bringen.

In der linken Navigationsspalte bekommt man Zugriff auf einige Informationen zum neuen Maker. Unter anderem Screenshots und das Voranschreiten des Makers in einzelnen Phasen unterteilt. Unter Downloads gibt es einige Beispiele zum Maker, unter Anderem Trailer. Der Genesis ist ein vielversprechender RPG-Maker, der von Freezy programmiert wird. Er ist angelehnt an den RM2k, aber soll weitaus mehr zu bieten haben wenn er fertig ist. Es werden 3D Beschleuniger-Karten unterstützt und somit sind Alpha Kanäle, DirektX Lichteffekte und auch der Einsatz von Partikeln möglich. Allgemeine Werte wie Levels und HP/MP sind nicht mehr auf Werte wie 99/999 beschränkt sondern können viel höher gesetzt werden. Dazu wird man auch direkt große Objekte zum Mappen



einfach als Bild einfügen können. Der Genesis besitzt auch eine eigene Scriptfunktion bei der man sich selber, per Programmiersprache, eigene Funktionen und Scripte erstellen kann. Sicher nicht für jedermann geeignet, aber bietet viele neue Möglichkeiten.

Der RPG-Genesis 2004 ist ein interessantes Projekt und „könnte" der neue Stammmaker der Community werden. Leider gibt es auf der Homepage nur sehr wenige Informationen zum Maker. Die oben genannten Features kannte ich noch aus einem Thread in einem Forum. Auf der Seite werden die Features nicht gezeigt und auch nur wenige Screenshots stehen zur Verfügung. Die Seite ist gut gehalten im Design, aber der Hintergrund verschmilzt zu sehr mit den Elementen im Vordergrund und hätte dunkler sein sollen oder ein Muster haben sollen. Einige Neuigkeiten, wie z.b. Screenshots, sind nur im Forum zu finden. Die HP ist wie gesagt nur mit wenig Infos ausgestattet.



Die Seite bietet Infos und Screenshots rund um das kleine Wunderprogramm RPG-Genesis2004. Der Status kann jederzeit eingesehen werden, derzeit liegt er bei knapp 50%.

Die Seite zeigt nicht ganz was sich hinter dem neuen Maker verbirgt. Wenn ich nicht wüsste, was er kann und ist, dann hätte ich die Page wohl gelangweilt wieder verlassen. Man erfährt dort nicht wirklich etwas über das Programm selber. Der Genesis selber jedoch hat großes Potential, aber ob er wirklich ein Ersatz für den RM2k oder RM2k3 sein wird, kann sich erst nach dem Release zeigen. Das Projekt sollte auf jeden Fall im Auge behalten werden. Neo

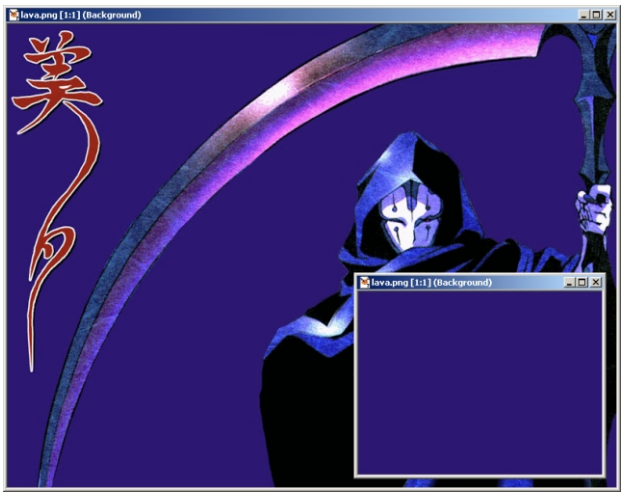
Die Technikecke
Wir zeigen kleine Kniffe und Tricks, die den Maker leistungsfähiger machen

Die Technikecke

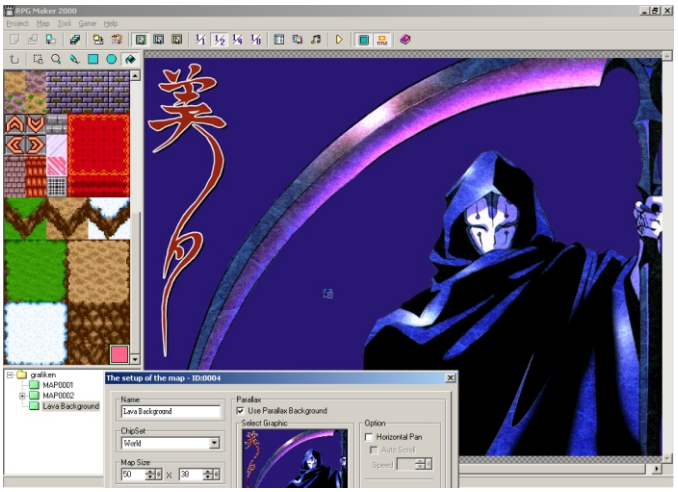
Für diese Ausgabe haben wir einen besonderen Beitrag erhalten, diesmal geht es darum, wie man übergroße Panoramas und Pictures ins Spiel einbinden kann, obwohl der Maker eine Grenze von 640x 480 Pixel hat.

Für alle Dateien, die man in den RPG Maker importieren kann, gibt es eine Beschränkung in ihren maximalen Auflösungen. Bei den meisten hat dies auch einen Grund, da die Auswahlfenster im Editor die Größen beschränken. Bei Panoramen oder Pictures gibt es diese Auswahlfenster allerdings nicht, wieso sollte man also auf Dateien mit höheren Auflösungen verzichten? Genau, es gibt nichts, was dagegen spricht. Darum will ich euch hier zeigen, wie ihr Panoramen und Pictures in den Maker bekommt, die eine höhere Auflösung als 640x480 Pixel haben.

Anfangen werde ich mit den Panoramen, da diese weniger Probleme bereiten.
Ihr braucht zuerst zwei Bilder, welche denselben Namen tragen. Das eine ist das Bild, welches ihr als Panorama einfügen wollt, jedoch größer ist als das vom Maker erlaubte Maximum. Das andere ist eine 320x240 Pixel große Dummydatei, die ganz normal in den Maker importiert wird, um ihm vorzugaukeln, dies wäre die Grafik, die man benutzen will. Würdet ihr diese Datei nicht importieren, so könnte es sein, dass euch der Maker später mit Fehlermeldungen abstürzt und euer ganzes Projekt zerstört ist. Diese Dummydatei kann alles Mögliche sein, das spielt keine Rolle, da sie später sowieso ersetzt wird.
Kopiert nun die Bilddatei, welche ihr wirklich im Spiel benutzen wollt, in den "Panorama" Ordner eures Spiels. Windows wird euch sagen, dass eine solche Datei bereits existiert und fragen, ob ihr sie ersetzen wollt. Bestätigt mit ja.
Jetzt könnt ihr das große Panorama auch im Maker benutzen. Hat das Bild dieselbe Größe wie die Map (Bildlänge/16 und Bildbreite/16), wird es im Editor sogar als Hintergrundbild angezeigt.



Dieses Bild zeigt die Größenverhältnisse des Dummybildes (rechts unten) und des eigentlichen, übergroßen Panoramabildes (Hintergrund). Das Dummybild hat eine Auflösung von 320x240 Pixel, das eigentliche Panoramabild eine Auflösung von 800x600 Pixel. Es übersteigt damit das Maximum von 640x480 Pixel.



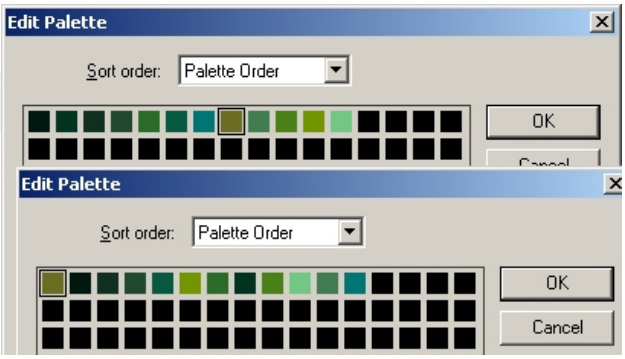
Hier sieht man das bereits in den Maker eingefügte, übergroße Panoramabild. Da das Bild dieselbe Größe wie die Map hat, wird es im Mapeditorfenster als Hintergrund angezeigt.

So sieht das eingefügte Panorama später im Spiel aus. Man kann natürlich auf der Map umherlaufen, um sich den Rest davon anzusehen. Wie auf dem Bild links zu erkennen ist, ist das Panorama weitaus größer als der Teil welcher hier angezeigt wird.

Die Technikecke

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

Nun kommen wir zu den übergroßen Pictures. Im Grunde wird es hier genau so gemacht, wie bei den Panoramen zuvor auch, jedoch kann es bei Bildern zu Problemen kommen, bei denen eine bestimmte Farbe transparent sein soll. Beim Importieren ändert der Maker die Farbpalette eines Bildes. Er setzt die Farbe, die transparent sein soll, an den Anfang der Farbpalette. Um das übergroße Picture in den Maker zu bekommen und die richtige Farbe transparent erscheinen zu lassen, muss man also selbst dafür sorgen, dass die transparente Farbe später die Erste in der Farbpalette ist, da dieses Bild, wie beim Panorama auch, nicht importiert sondern in den Pictureordner kopiert wird.



Vorher-Nachher: Oben sieht man die ursprüngliche Farbpalette des Bildes. Die gold-gelbe Farbe befindet sich mitten in der Farbpalette. Unten sieht man die Farbpalette des bereits in den Maker importierten Dummybildes. Die gold-gelbe Farbe befindet sich am Anfang der Farbpalette

Öffnet dazu erst einmal das Bild, welches ihr später benutzen wollt, in einem guten Bildbearbeitungsprogramm wie etwa Paint Shop Pro oder Photoshop. Speichert nun die Farbpalette.
Öffnet jetzt das Dummybild im Bildbearbeitungsprogramm. Zuerst gebt ihr ihm eine einzige Farbe und zwar die, die später transparent sein soll. Ladet jetzt die Farbpalette des andern Bildes und speichert das Dummybild ab.
Hier ist es wichtig, dass ihr "Speichern" und nicht "Speichern Unter" wählt, da ansonsten sämtliche Farben, bis auf die eine Verwendete, aus der Farbpalette gelöscht werden.
Importiert das Dummybild in den Maker und klickt die Farbfläche an, so dass sie blinkt. Geht nun in den "Picture" Ordner des Spiels und öffnet das Dummybild, welches sich hier befindet, wieder im Bildbearbeitungsprogramm. Speichert die Farbpalette des Dummybildes und ladet sie in das Bild, welches ihr später im Maker benutzen wollt. Speichert jetzt dieses Bild ab und kopiert es in den "Picture" Ordner eures Spiels.
Windows wird euch sagen, dass eine solche Datei bereits existiert und fragen, ob ihr sie ersetzen wollt. Bestätigt mit ja.
Jetzt könnt ihr das große Picture auch im Maker benutzen, mit richtiger Transparenzeinstellung.
Die Größe des Dummypictures ist hier im Übrigen, im Gegensatz zum Panorama, egal. Es kann ruhig nur 1x1 Pixel groß sein, darf jedoch die 640x480 Pixel nicht überschreiten!

Für was ihr die übergroßen Panoramen und Pictures benutzt, bleibt eurer Fantasie überlassen. Mit den Panoramen lässt sich z.B. ein ganzes Dorf als Hintergrundbild anzeigen, die Pictures können für Lichteffekte oder Blätterdächer auf großen Maps verwendet werden. Dann braucht ihr nur noch ein Picture und müsst nicht mehrere dafür verschwenden. Es lassen sich noch viel andere geniale Dinge damit anstellen. Denkt euch was aus!

Dieses Blätterdach ist 640x560 Pixel groß. Es übersteigt somit die maximale Breite von 480 Pixel. Es soll aber im Maker angezeigt werden und zwar so, dass die gold-gelbe Farbe später transparent ist.

Das übergroße Picture wurde erfolgreich in den Maker gebracht. Die gold-gelbe Farbe ist nicht zu sehen, da sie transparent ist.

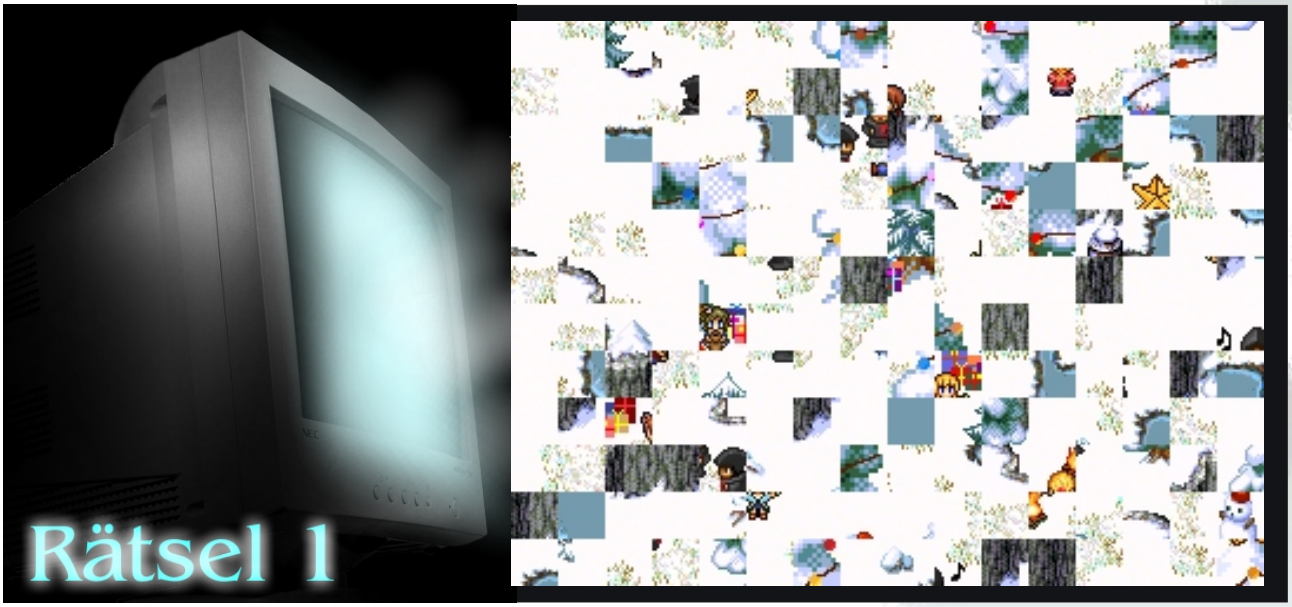
Gk

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

Inelukis Rätselkammer

Wie schon letzte Ausgabe präsentiert der Patchmeister Ineluki hier seine kniffligen Aufgaben und Rätsel. Aufgrund der magernen Beteiligung am letzten Gewinnspiel (es gab bis Redaktionsschluss nur eine richtige Einsendung) werden die Rätsel dieses Mal wesentlich einfacher zu lösen sein, und speziell für diese Weihnachts-ausgabe gibt es diesmal eine ganze Hand voll preisen.
Die Lösungen der letzten Rätsel und die Teilnahmebedingungen findet ihr auf den nachfolgenden Seiten, viel Spaß beim Rätseln.

Das flackernde Licht der Monitore auf seinem Gesicht, mit ernster Miene blickend und auf den Lippen kauend saß er, mit starrem Blick auf den Bildschirm gerichtet, in der Dunkelheit, die Finger über die Tastatur huschend, wie abgerichtete Wiesel eines Diebes. Das Sicherheitssystem hatte sich als wesentlich stabiler erwiesen, als sie es angenommen hatten. Leise hörte er seinen Bruder neben sich im Schlaf schwer atmen. Es war für Beide ein harter Tag gewesen und letztlich hatte die unmenschliche Anstrengung den Jüngeren dahingerafft und ins Land der Träume entführt, wo er sich anscheinend noch immer mit vierdimensionalen Passwortmatrizen und fraktal verschlüsselten Codierungsalgorithmen einen erbitterten Kampf lieferte. Das Leben war auch nicht unbedingt einfacher geworden für die Hackerbrüder, vor allem nicht, seit sie für die Spam-Mafia arbeiteten. Einer der seitlichen Monitore zog seine Aufmerksamkeit auf sich. Die vielstelligen Zahlenkolonnen hatten aufgehört, ihren endlosen Reigen zu tanzen, und statt sich immer wieder aufs Neue über den Bildschirm zu ergießen, blinzelte Ineluki ein monoton blinkender Cursor entgegen, auf alle Eingaben wartend, die ihm wohl harren mochten. "Heureka" murmelte Ineluki in seinen Bart und spielte einige Millisekunden mit dem Gedanken, seinen Bruder Freeza des wohlverdienten Schlafes zu berauben, entschied sich aber dagegen. Die anderen Konsolen waren vergessen, denn dieses Terminal bedurfte jetzt seiner ungeteilten Aufmerksamkeit, denn die Zeit der stumpfsinnigen automatisierten Algorithmen war vorüber. Jetzt bedurfte es der genialen Kreativität eines spontanen Geistes. Nun galt es nur noch die letzten zwei Sperren zu überwinden, und die Daten, nach denen er und sein Bruder schon so lange getrachtet hatten, würden ihnen endlich zugänglich werden, ihnen zum Download zur Verfügung stehen. Behände flogen die Finger über die Tasten und Befehle formten sich, wie aus dem Nichts, verbanden sich zu Ketten und Programmstrukturen und letztlich begann sich die erste der beiden Sperren auf dem Bildschirm aufzubauen.
Es war ein Bilderrätsel. Zu bestimmen war, aus welchem Spiel die Charaktere und Grafiken stammten und ausführlich zu beschreiben, was darauf zu sehen war.



Inelukis Rätselkammer

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

Ineluki starrte kurze Zeit gebannt auf den Monitor, ungläubig, was er dort sah, doch schon nach kurzer Zeit hatte er sich in dem Bild zurechtgefunden, mit einigen wenigen Kommandos die Fragmente sortiert und das gelöste Rätsel eröffnete ihm und seinem Bruder die nächste Ebene des Sicherheitssystems. Nach einigen weiteren Befehlen erschien auch die zweite Sperre auf dem Monitor.

Rätsel 2

H	A	C	G	I	J	B	E	A	Q	W	T	U	T	Y	V	W	U	V
L	T	H	O	R	N	A	D	O	U	X	V	X	Z	X	Y	X	Z	M
E	S	F	E	P	H	I	E	F	I	N	K	W	N	Y	H	U	K	R
J	U	B	F	E	A	G	R	E	M	G	B	J	E	N	S	M	A	T
I	N	E	L	U	K	I	U	J	A	L	M	D	E	G	A	O	I	O
G	N	D	A	H	C	K	L	I	N	H	P	E	R	K	F	D	K	B
B	Y	I	J	Y	D	N	A	R	G	K	Z	O	G	E	N	S	C	T
N	M	K	W	G	A	F	P	F	A	N	L	A	I	L	E	B	R	L
O	P	E	I	H	E	G	A	H	X	J	D	N	H	V	G	I	N	H
I	K	G	S	A	N	D	S	D	S	L	F	K	S	E	F	J	P	K
Q	B	J	C	T	H	E	Q	U	E	S	T	I	O	N	L	O	S	Q
N	C	K	H	D	B	F	U	C	S	T	G	M	Y	Z	E	E	R	F
D	E	S	M	O	N	D	A	B	O	R	A	H	F	K	I	H	T	I
R	G	F	O	E	T	B	R	F	S	I	E	K	P	L	S	J	B	N
S	R	E	P	K	O	I	E	J	T	F	C	I	K	C	L	I	G	D
H	K	D	E	P	H	J	G	K	R	E	G	N	A	G	I	K	E	G
T	B	J	B	E	L	B	A	X	I	F	N	U	F	A	G	M	L	C
I	O	G	L	I	D	E	H	J	S	H	I	N	S	H	R	I	I	H
P	K	L	M	H	B	F	P	D	C	E	G	A	M	J	D	K	A	O

Es war ein Buchstabenfeld, in dem als Passworte 26 Namen von RPG-Ring-Community-Mitgliedern versteckt waren, und zwar vorwärts wie rückwärts und senkrecht, wie waagerecht. Diese sollen alle herausgefiltert werden.
Diese Aufgabe war zu viel für Ineluki und schweren Herzens beschloss er, seinen Bruder aus seinem tiefen Schlummer zu reißen. Schlaftrunken blinzelte Freeza einige Male, erkannte jedoch sehr schnell den Ernst der Lage und vereint stellte für die gefürchteten Hackerbrüder auch diese Sicherheitsvorkehrung keinerlei Hindernis mehr dar. Sie hatten es geschafft und nun lag endlich der Datenkern des Rechnersystems ausgebreitet vor ihren fähigen Händen.
Die beiden Hackerbrüder sahen sich gegenseitig an, und begannen sich zu umarmen. Endlich hatten sie es geschafft. Die vergangene Mühe hatte sich gelohnt. Die diesjährigen Weihnachtsgeschenke für Don Desmundo und die Spam-Mafia waren endlich in Sicherheit.
Folgende Datenbestände konnten sichergestellt werden:

Die Preise - für Dezember:

- drei mal ein kostenlosen Vollversionen-Download von www.rpgmaker.com
- zwei mal ein Überraschungspaket von Ani-Kun über ein Geheimprojekt
- ein exklusives Combo-KS von RPG-Maker-Technikmeister Gekiganger
- zwei exklusive Top-Secret-Trailer zu Pasttime-Paradise von Neo23

Formalitäten:

Mit an der Verlosung teilnehmen kann, wer mindestens eines der Rätsel löst. Doch wer beide Aufgaben lösen kann, der nimmt gleich zweimal an dem Gewinnspiel teil, somit habt ihr eine doppelte Gewinnchance. Die Mitarbeiter des Makers-Mind Magazins sind wie immer von der Teilnahme ausgeschlossen ebenso ausgeschlossen ist das Mittel des Rechtsweges, sowie eine Barauszahlung der Gewinne. Einsendeschluss ist der 31.12.2003 24:00 Uhr. Die glücklichen Gewinner werden anschließend per Email benachrichtigt. Alle Teilnehmer erklären sich im Falle eines Gewinnes mit der Veröffentlichung ihres Namens, Pseudonyms und/oder Email-Adresse in der nächsten Ausgabe der Maker's Mind bereit.

Die Lösungen der Aufgaben an folgende E-Mail Adresse versenden: **gewinnspiel@makersmind.de**

Auflösung des Rätsels der letzten Ausgabe:

Rätsel1

4	3	9	6	8
5	7	7	3	8
7	9	8	4	2
6	3	6	7	8
8	8	0	10	4

Rätsel2

G	0	A	5
L	1	S	6
I	2	E	7
N	3	X	8
M	4	R	9

Leider erreichten uns bisher nur wenige Lösungsvorschläge, was ich sehr schade finde, da die Aufgaben durchaus in 10 min zu lösen waren. Nichts desto trotz lassen wir uns nicht unterkriegen und versuchen mit immer neuen Rätseln die grauen Zellen auf Trab zu bringen. Gruß, Euer Ineluki.

Ine

Steckbrief: Ineluki
Der Meister der Patches
Infos: http://www.inelukis-rpgmaker.de.vu

Kurz vorgestellt: Ineluki

Meister der Patches und Ehrenwertes Forenmitglied Ine

Name: Dominik Wondrousch
Geburtsdatum: 13. November 1980
Makerprojekte: PatchCollection, The Sephiroth Aspect (in Planung)
Tätigkeit : Siebte Semester Chemiestudent
Interessen: Programmieren, Klavierspielen, Schach spielen, lesen, Mathematik, Physik, Kochen
Homepage: http://www.inelukis-rpgmaker.de.vu

Lieblingsessen:
Nudeln
Lieblingsfilm:
Serial Experiments Lain (Serie)
Lieblingsmusik:
Wagner Opern, Chopin, Debussy
Was ich nicht mag:
- hinter meinem Ruecken mobbende Leute, die aber immer freundlich tun, wenn sie einen ansehen .... ich mag klare fronten
- Ignoranz, Inkompetenz und Dummheit, ohne den Willen etwas dazuzulernen
- Recht haben ist nicht gleich Recht kriegen.

3 Adjektive die dich beschreiben:
- faul
- intelligent
- leicht exzentrisch

3 Grabbeigaben für die Ewigkeit:
- Ein Computer samt Delphi und C++
- Konzertfluegel (Klavier)
- eine riesige Bibliothek mit tausenden Buechern und einem Schachspiel

Ein Tag im Leben welcher Makerfigur?
Ineluki aus Belials Zildaian
Traumberuf:
Professor für Theoretische und Simulative Chemie... Oder Spieleprogrammierer ohne Entwicklungsdruck
Zukunftsvision für's Forum:
Noobs, die sich die Faq, Tutorials, alte Threads und beigelegte Beschreibungen durchlesen, bevor sie ihre Fragen stellen, interessante Fragen im Technikforum, die auch die Profis herausfordern, neuartige Spielekonzepte und verworren-geniale Storyideen und zu guterletzt Fairness und Toleranz unter den Membern
Wem hast du was zu sagen, und was?
Ich muss meinen zahlreichen Freunden (vor allem im Internet) und meinen Feinden (!!) danken, denn ohne sie wäre ich heute nicht das, was ich bin. Zudem danke ich allen, die an mich glauben, mich ständig aufbauen oder mich nicht auf meiner faulen Haut rasten lassen. Vor allem danke ich aber meiner Familie und besonders meiner Mutter, das sie so vorbehaltslos hinter mir stehen, mir den Ruecken freihalten und an mich glauben.
Lebensmotto:
“Carpe Noctem” - Nutze die Nacht

Sy

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
Neu	Das Vermächtnis des Krudar	Demo 1	Rollenspiel	Good Twin / Evil Twin	Sommer 2004
Neu	Demokrit Deluxe	Deluxe-Version	Adventure	RPG_Goldenboy / KeeperX	Januar 2004
Update	Der Feind	Demo 3	Action	Sunny	Vorerst eingestellt
Neu	Die Rache des Türstehers	Demo 1	Fungame	Mew	Januar 2004
	Dragonball Z - The Adventure Quest	Demo 1	FanFic	SetoKaiba	1. Quartal 04
	Du gegen den Rest der Welt	Vollversion 1.0	Action	B.K. - Tight	Mitte 04
	End of Hope	Demo 2	Rollenspiel	WilderDudelSack	Anfang Januar 04
	Final Dimens	Demo 1	Rollenspiel	SSJ4 Goku	1. Quartal 04
	Forgotten Time	Demo 1	Rollenspiel	ToJoK	2. Quartal 04
	Herr Der Ringe	Demo 1	Rollenspiel	|_Heaven_|	Dezember 03
	Hibernate	Demo 1	Sci Fi	TheByteRaper & Wischmop	März 04
	Im Reich der Drachen	Demo 1	Adventure	The_question	Dezember 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_TrnkZ	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 Nighmare 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

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

Wichtige Inforamtionen
Rechtliches und Haftung
Impressum

Rechtliches und Haftung

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

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

Impressum:

TBR
Janusz Antkowiak
Nick: TheByteRaper
Aufgabenbereich: Spieleberichte
Kontakt: tbr@makersmind.de

Mg
Heiko Lewandowski
Nick: Meister Gloom
Aufgabenbereich: Spieleberichte
Kontakt: meistergloom@makersmind.de

DvC
Daniel Baumgartner
Nick: Daen vom Clan
Aufgabenbereich: Monatsrückblick, stellv. Chefredakteur
Kontakt: daen@makersmind.de

Jn
Thorsten Louis
Nick: Jonn
Aufgabenbereich: Spieleberichte
Kontakt: jonn@makersmind.de

Gk
Markus Gaißer
Nick: Gekiganger
Aufgabenbereich: Technik-Ecke
Kontakt: gekiganger@makersmind.de

Sh
Julia Meister
Nick: Shinshrii
Aufgabenbereich: Community-Kartenspiel
Kontakt: shinshrii@makersmind.de

Sy
Stefan Hof
Nick: Sunny
Aufgabenbereich: Heftlayout, Chefredakteur
Kontakt: sunny@makersmind.de

Js
Rico Preiss
Nick: Javis
Aufgabenbereich: Spieleberichte
Kontakt: javis@makersmind.de

Mn
Manuel Kammermeier
Nick: Manuel
Aufgabenbereich: Spieleberichte
Kontakt: manuel@makersmind.de

Ti
Christian Tille
Nick: Tille
Aufgabenbereich: Spieleerscheinungsliste
Kontakt: tille@makersmind.de

Neo
Michael Krohn
Nick: Neo23
Aufgabenbereich: Homepage des Monats
Kontakt: neo23@makersmind.de

Ine
Dominik Wondrousch
Nick: Ineluki
Aufgabenbereich: Inelukis Rätselkammer
Kontakt: ineluki@makersmind.de

Bei Fragen zum Heft oder zu den Inhalten könnt ihr uns eine E-Mail zukommen lassen: info@makersmind.de. Hast du speziell an einen Mitarbeiter eine Frage so wende dich bitte an die E-Mail Adresse welche dem Mitarbeiter beigefügt ist. Für direkte Informationen zu den nächsten Themen oder gerne auch Kritiken und Anregungen könnt ihr unser Forum besuchen, unter: Http://forum.makersmind.de
Zusätzlich bieten wir seit Kurzem eine Website an, die immer die neuesten Informationen parat hat. Habt ihr eine Ausgabe verpasst, wollt ihr euch über die Themen der nächsten Ausgabe informieren oder fehlen euch noch einige Spielkarten unseres Community-Kartenspiels, ein Besucht unserer Homepage reicht aus um all diesem nachzukommen. Die Seite ist unter folgender Adresse zu erreichen: Http://makersmind.de Sy