

DARK SAGA

- PANDORA -

Ein RPG erstellt von Kim Rüedi

Bachelor-Abschlussarbeit

2008 ZHdK

INHALTSVERZEICHNIS

1. Aufgabe	3	6. Die Story	21
1. 1. Was ist Dark Saga?.....	3	6. 1. Zusammenfassung	21
1. 2. Umfang	3	6. 2. Behandelte Themen	21
2. Das RPG	4	6. 3. Veränderung/Kürzung.....	22
2. 1. Was ist ein RPG?.....	4	6. 4. Grober Ablauf (neue Version)	22
2. 2. Gegenüberstellung westlicher und östlicher RPG's	6	7. Charaktere	32
3. Abgrenzung	7	7. 1. Neo.....	32
3. 1. Vorarbeit	7	7. 2. Froe	34
3. 2. Bachelor-Teil des Projekts	7	7. 3. Jinnya	36
3. 3. Übernommen oder selbst erstellt?.....	8	7. 4. Riana	37
4. Die Engine	9	7. 5. Yago	38
4. 1. Der RPG Maker	9	7. 6. Kay	39
4. 2. Map-Editor	9	7. 7. Clyde	40
4. 3. Datenbank	10	7. 8. Vyzzuvazzadth	41
4. 4. Ereigniseditor	12	8. Diskussion	42
5. Das Spiel	14	8. 1. Ursprüngliches Vorhaben	42
5. 1. Brettspiel als Umgebung	14	8. 2. Ergebnis, Vergleich mit Vorhaben	42
5. 1. 1. Grundkonzept	14	8. 3. Verbesserungsmöglichkeiten	42
5. 1. 2. Würfelkonzept.....	14	8. 4. Zukunftsaussichten.....	42
5. 1. 3. Würfelkombinationen.....	14	9. Externe Dokumente	43
5. 1. 4. Boni für Würfelkombinationen	15	10. Anhang	44
5. 1. 5. Felder.....	16	10. 1. Benutzte Programme:.....	44
5. 1. 6. Ablauf	16	10. 2. Fremde Ressourcen:.....	44
5. 1. 7. Aussehen.....	17	10. 3. Weblinks	44
5. 2. Dynamische Story.....	18		
5. 2. 1. Wahl des Hauptcharakters:	18		
5. 2. 2. Charakterverhältniswerte:	18		
5. 3. Gameplay-Elemente.....	19		
5. 4. Kampfsystem	19		
5. 5. Charakterentwicklung	20		
5. 6. Setting	20		

1. AUFGABE

1. 1. WAS IST DARK SAGA?

Dark Saga ist der Titel des Computerspiels, welches schon seit Studienbeginn im Jahre 2005 in Entwicklung ist. Da dies mein Privates Projekt ist und ich alleine daran arbeite, ist es nachvollziehbar, dass das Spiel noch sehr weit von seiner Vollendung entfernt ist.

Das Computerspiel Dark Saga ist ein Old-School-RPG, angelehnt an die Optik und das Feeling der damaligen RPGs aus Japan für das SNES (Super Nintendo Entertainment System) aus den Neunzigern. Also nichts mit 3D, Echtzeit-Rendering, hochqualitative Shader oder HD-Auflösung. Dark Saga wird beherrscht von Pixeln und Bitmaps. Die niedere Auflösung von 320 mal 240 Pixeln und die Begrenzung auf 256 Farben sorgen für ultimatives Old-School-Feeling, was auch genau meine Absicht ist. Heute muss alles dreidimensional, realistisch und hochauflösend sein. Doch meiner Meinung nach haben niederauflösende, von Pixel beherrschte 2D-Spiele den viel grösseren Charme, als realistische 3D-Spiele.

Ein weiterer Grund, weshalb ich mich für 2D entschieden habe, ist der riesige Aufwand, der die dritte Dimension mit sich bringt. Nebenbei bemerkt hatte ich, als ich dieses Projekt begonnen hatte, keinerlei Übung oder Erfahrung mit 3D-Programmen und 3D-Engines. Diese Fähigkeiten hatte ich mir erst im Verlauf des Studiums aneignen können.

1. 2. UMFANG

Das schlussendliche Produkt, also Spiel, beinhaltet eine Gameplay-Demo, den spielbaren Prolog der Geschichte und das Skript des ersten Kapitels in HTML-Form.

Gameplay-Demo

Hier wird der Spieler in die Spielmechanik des Spiels eingeführt. Es sind nicht alle Gameplay-Elemente in dieser Demo vorhanden, was zum einen mit dem begrenzten Zeitraum für diese Arbeit zusammenhängt, zum anderen wollte ich den Spieler auch nicht überfordern und ihn mit einem Feature nach dem anderen bombardieren. Diese Demo beinhaltet folgende Gameplay-Bereiche:

Bewegung und Aktionen:

Der Spieler lernt sich in der Welt von Dark Saga fortzubewegen. Doch neben der Fortbewegung durch gehen oder rennen lernt er ebenfalls wie er diverse Hindernisse wie Steine, Abgründe, hohe Wände oder Terrainunebenheiten überwindet.

Virtuelles Brettspiel:

Anstatt auf einer Oberwelt zu bewegen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen, befindet sich der Spieler auf einem Brettspiel, welches wie ein richtiges Brettspiel funktioniert. Man muss würfeln, um sich fortbewegen zu können. Zudem können unterwegs diverse Objekte eingesammelt und Kämpfe bestritten werden.

Kampfsystem:

Rollenspieltypisch finden dann und wann Kämpfe statt. Insgesamt tauchen vier verschiedene Gegner in der Gameplay-Demo auf. Hauptbestandteile der Kämpfe sind Angriff, Magiesprüche, Objekte, Spezialtechniken, Heilung und der Sieg.

Prolog der Geschichte

Der Prolog führt den Spieler in die Geschichte des Spiels ein. Man steuert einen Yazza-Krieger, der auf der Suche nach dem Geheimnis der Terraner ist. Das Kampfsystem ist auf einen Bruchteil der Funktionalität beschränkt, dass der Spieler leichter in das Spiel reinkommt und sich die Geschichte konzentrieren kann.

Skript des ersten Kapitels

Da es mir nicht möglich war wie geplant das erste Kapitel umzusetzen, habe ich mich auf das Skript beschränkt, welches in HTML-Format vorliegt und auf der Website, sowie auf der Abgabe-CD zu finden ist. Der Fokus dieses Skripts liegt auf den Dialogen. Die Beschreibung der Handlungen, Umgebungen und Szenarien sind nur spartanisch beschrieben.

2. DAS RPG

2. 1. WAS IST EIN RPG?

Im Folgenden werde ich Definitionen und Elemente von virtuellen Rollenspielen aufzuführen.

In jedem virtuellen Rollenspiel schlüpft der Spieler in die Rolle des Protagonisten. In den einen Spielen existiert bloss ein Protagonist, den man das ganze Spiel hindurch steuert oder es existieren mehrere steuerbare Charaktere. Im zweiten Fall übernimmt der Spieler abwechselnd die Kontrolle über alle Charaktere, oder nur einer, wobei der Spieler dann jederzeit den kontrollierten Charakter wechseln kann.

Die Charaktere werden, wie vorhin erwähnt, gesteuert, und zwar per Joystick, Joypad, Maus und/oder Tastatur. Der Spieler hat somit eine gewisse Distanz zum Spiel, wodurch das Spiel selbst keinen körperlichen Einfluss ausüben kann. Einen mentalen Einfluss ist jedoch immer noch da, was sich als Sucht oder Realitätsverlust widerspiegelt.

In den meisten virtuellen Rollenspielen kommen folgende Elemente vor: Quests, Kämpfe, Exploring, Geschichte, Zwischensequenzen, Charakterentwicklung.

Quests:

Dies sind kleinere oder grössere Aufgaben, die der Spieler bewältigen muss oder kann. So genannte Main-Quests sind nötig, um das Spiel voranzutreiben. Die Sub-Quests sind meist freiwillig und nicht vonnöten, um das Spiel zu beenden.

Kämpfe:

Ein Rollenspiel ohne Kämpfe wäre kein Rollenspiel. Kampfsysteme existieren mittlerweile zuhauf und jedes einzelne hat seine speziellen Eigenheiten. Grundsätzlich kann man jedoch sagen, dass die Kämpfe dazu dienen, den Storyverlauf aufzulockern und vor allem die Charaktere zu entwickeln. Dazu aber später mehr.

Exploring:

Dies ist auch ein Hauptbestandteil eines Rollenspiels. An diversen Stellen im Spiel muss ein gewisser Gegenstand gefunden werden, der irgendwo in der meist riesigen Welt zu finden ist. Auch sind in so genannten Dungeons viele Abzweigungen, die zu Schatztruhen führen. Deshalb wollen die meisten Spieler zuerst eine neue Umgebung komplett absuchen, damit sie auch die hinterletzte Schatztruhe plündern können. Dieser Vorgang wird Exploring genannt.

Geschichte:

Ein Rollenspiel ohne Geschichte wäre kein Rollenspiel. Rollenspiele, vor allem die linearen, sind wie spielbare Bücher. Der Spieler spielt sozusagen eine Geschichte durch, die vielfach in so genannten Zwischensequenzen oder auch FMV's (Full-Motion Video) weitererzählt werden. Während diesen Sequenzen hat der Spieler keinen Einfluss und muss sich als Zuschauer begnügen, bis er am Schluss der Sequenz die Kontrolle über seine Spielfigur wiedererlangt.

Charakterentwicklung:

Gibt es in einem Rollenspiel Kämpfe (was praktisch immer der Fall ist...), ist die Charakterentwicklung ein wichtiger Bestandteil des Gameplays. Jeder Charakter besitzt einen Level, Lebens- und meistens auch Magiepunkte und diverse Statuswerte, die die Schwächen und Stärken des jeweiligen Charakters beschreiben. Um einen Level zu steigen, werden Erfahrungspunkte benötigt, die durch Kämpfe oder erfüllen von Quests erworben werden. Lebens- und Magiepunkte steigen meist mit dem Levelaufstieg, sowie die Statuswerte. In manchen Spielen können die Statuswerte selber verteilt werden. Ausrüstungen können die Statuswerte verbessern (oder verschlechtern), was wiederum das Exploring antreibt. Es könnte ja eine noch bessere Waffe oder Rüstung in einer gut versteckten Schatztruhe liegen, oder zumindest Geld mit welchem neue Ausrüstungsgegenstände gekauft werden können.

Alle diese oben genannten Spielregeln und -strukturen sind fix von den Spielentwicklern vorgegeben und lassen sich nicht mehr verändern. Als Spieler ist man an diese Grenzen gebunden und muss sich während des gesamten Spiels darin bewegen.

Beispiele für virtuelle Rollenspiele folgen auf der nächsten Seite.

Final Fantasy:

Kontrolle: Der Spieler hat die Kontrolle über mehrere Charaktere. Während dem Exploring steuert er nur einen, während in Kämpfen drei bis zu fünf Charaktere gesteuert werden, jedoch immer nacheinander.

Spieler: Final Fantasy ist grundsätzlich ein Einzelspielerspiel. Die Ausnahmen bilden der sechste und der neunte Teil, in welchen in Kämpfen zwei Spieler die Kontrolle über die Charaktere übernehmen können.

Handlung: Das Hauptgewicht liegt auf der Geschichte, die erzählt wird. Kämpfe und Explorings spielen ebenfalls eine wichtige Rolle.

Linearität: Jeder Teil der Serie ist sehr linear gehalten. Es existieren nur wenige Abzweigungen in der Handlung.

Immersionsgrad: Sehr hoch, da die Charaktere eine Tiefe haben und die Spielwelt riesengross und glaubwürdig ist. Zudem wirken diese Spiele wie ein interaktives Buch oder einen interaktiven Film in dem man richtig eintauchen kann und die Charaktere lieb gewinnt (zumindest die meisten).

Baldur's Gate: Dark Alliance:

Kontrolle: Lediglich ein Charakter kann kontrolliert werden (pro Spieler). Diesen kann jedoch zu Beginn aus mehreren ausgewählt werden.

Spieler: Nur zwei. Im zweiten Teil bis zu vier.

Handlung: Der Spieler folgt einer linearen Geschichte, sammelt alles ein und metzelt alles nieder, was ihm in den Weg kommt.

Linearität: Sehr linear. Lediglich einige Sub-Quests lenken von den Main-Quests ab.

Immersionsgrad: Nur mässig, da das Spiel hauptsächlich aus Exploring und Monster-Bashing besteht.

World of Warcraft:

Kontrolle: Kontrollierbar ist ebenfalls bloss ein Charakter. Jedoch ist der ‚Besitz‘ mehrerer Charaktere möglich.

Spieler: So viele, wie der Server verkraftet.

Handlung: World of Warcraft ist ein MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Play Game) und deshalb besteht die Handlung vorwiegend aus Exploring, Charakterentwicklung und das Lösen von Quests.

Linearität: total nicht-linear, da jeder tun und lassen kann was er will.

Immersionsgrad: Kommt auf den Spieler drauf an, was er aus dem Spiel macht. Aber ich denke, der Immersionsgrad ist geringer als bei Final Fantasy, da das Spiel eher auf Exploring, Lösen von Quests und Charakterentwicklung besteht. Man kann das aber auch von einer anderen Seite betrachten und sagen, dass der Immersionsgrad extrem Hoch ist, weil das Spiel einem so fesselt, da man alle Quests lösen, alle Items und Ausrüstungen besitzen und alles erkundet haben will und nicht mehr vom Spiel loskommt

2. 2. GEGENÜBERSTELLUNG WESTLICHER UND ÖSTLICHER RPG'S

Westliche Rollenspiele

Westliche Rollenspiele (Dungeons & Dragons, Baldur's Gate, Ultima usw.) haben den Fokus auf den Charakter, der vom Spieler gesteuert wird, und dessen Fähigkeiten und Waffenarsenal, wobei vor allem die Charakterentwicklung im Zentrum des Spiels steht, welche grundsätzlich sehr individuell und frei gehandhabt werden kann. Das heisst, der Spieler kann seinen Charakter frei nach seinen Vorlieben entwickeln.

Vom Setting und der Geschichte her basieren diese Spiele hauptsächlich auf dem Regelwerk und der Welt vom Pen & Paper Rollenspiel Dungeons & Dragons, welches wiederum seinen Ursprung in den Büchern von J.R.R. Tolkien (Herr der Ringe Trilogie, Der Hobbit, Silmarillion usw.) hat. Mit anderen Worten: Es kommen immer Elfen, Zwerge, Orks, Katakomben, Königreiche, mächtige Helden und noch mächtigere Dämonen vor und das Ziel ist immer der Sieg über das Böse oder die grosse Bedrohung der Welt. Doch das ist nicht gleichzustellen mit dem „Held rettet die gesamte Welt“-Klischee, welches oft in östlichen Rollenspielen thematisiert wird.

Die Geschichtsstruktur westlicher Rollenspiele orientiert sich an der Quest-Struktur. Die Hauptgeschichte (meist wenig umfangreich) stellt das Haupt-Quest dar und ist meistens in viele Haupt-Sub-Quests unterteilt. Nebenbei existieren unzählige freiwillige Quests, die dem Spieler lediglich helfen, das Haupt-Quest leichter zu bewältigen.

Grundsätzlich kann man sagen, dass der vom Spieler gesteuerte Charakter, also seine Fähigkeiten, Stärke und Ausrüstung, und dessen Entwicklung im Mittelpunkt steht und die Story, die sich hauptsächlich auf „Ziehe in die Welt hinaus, löse Quests und besiege das Böse“ beschränken lässt, im Hintergrund steht.

Östliche Rollenspiele

Durch den Erfolg früheren Computer-Rollenspielen wie Ultima oder Wizardry in Japan, begann auch dort das „Zeitalter“ der Computer-Rollenspiele, welche sich aber in eine andere Richtung entwickelten. So entstanden Spiele wie Dragon Quest oder Final Fantasy, die einschlugen wie eine Bombe und heute noch fortgeführt werden. Final Fantasy ist mittlerweile bei 13 angelangt, wobei diverse Ableger wie Final Fantasy Tactics oder Final Fantasy Crystal Chronicles nicht in diese Nummerierung miteinbezogen sind.

Das Spielprinzip ist zu vergleichen mit den östlichen Rollenspielen, wobei sich Fokus und Präsentation deutlich unterscheiden. Die Entwicklung der Charaktere ist immer noch wichtig, doch läuft dies grösstenteils automatisch ab, so dass der Spieler lediglich Entwicklungsstrukturen definieren kann, nach denen sich seine Charaktere entwickeln. Dafür steht die Story (der Welt und der einzelnen Charaktere) viel mehr im Vordergrund und ist nicht in das klassische Quest-Muster der westlichen Rollenspiele eingeteilt. Stories von östlichen Rollenspielen sind oft komplex, tief greifend und voller unvorhersehbaren Wendungen, wie sie normalerweise nur in Romanen oder mythischen Erzählungen vorkommen. Dadurch weicht die Non-Linearität einem linearen Handlungsstrang, der zwar hoch interessant ist, aber kaum einen Wiederspielwert besitzt.

Das Setting östlicher Rollenspiele ist von Spiel zu Spiel verschieden. Meistens findet das Spiel in einer fiktionalen und fantastischen Welt statt, wo menschliche Charaktere die Welt beherrschen. Die Bandbreite der Zeitepochen reicht vom Mittelalter bis hin zur hoch entwickelten Science-Fiction Zukunftswelt. Leider kann man in fast allen östlichen Rollenspielen das „Held rettet die gesamte Welt“-Syndrom feststellen, wobei mit „Held“ oft eine kleine Gruppe von Charakteren gemeint ist.

3. ABGRENZUNG

3. 1. VORARBEIT

Wie bereits erwähnt ist die Bachelor-Abschlussarbeit eine Weiterführung meines privaten Projekts, welches ich ungefähr Zeitgleich mit dem Beginn des Studiums begonnen habe. Also ist hier einiges an Vorarbeit geleistet worden.

Konzept:

Das detaillierte Konzept für das gesamte Spiel stand schon. Auch wurde schon praktisch alles implementiert, jedoch vieles noch mit Dummy-Grafiken versehen. Die GUI-Elemente waren bereits in der finalen Version. Nur Umgebungs- und Charaktergrafiken waren im Dummy-Status.

Geschichte:

Der Grobe Geschichtsverlauf wurde bereits geschrieben und einige wichtige Stationen sogar relativ genau beschrieben. Doch Dialoge habe ich bisher vermieden.

Umsetzung:

Das gesamte Konzept war umgesetzt, doch war nur in einer Testumgebung zu spielen. Ich hatte jedoch bereits mit der Umsetzung des Prologs begonnen, inklusive Grafiken des ersten ‚Levels‘ und des dort steuerbaren Charakters. Auch der Intro-Clip wurde schon fertig gestellt.

3. 2. BACHELOR-TEIL DES PROJEKTS

Da es sich nicht um ein in sich abgeschlossenes Projekt handelt, sondern die Arbeit die Weiterführung eines bereits laufenden Projekts ist, muss genau definiert werden, was während des Bachelor-Semesters entstanden ist, und was als Vorarbeit gilt. Im Folgenden werde ich im Detail aufführen, was während dem Bachelor-Semester entstanden ist.

Geschichte:

Um überhaupt mit dem Drehbuch beginnen zu können musste ich zuerst die gesamte Geschichte noch einmal überarbeiten. Nun habe ich die ursprünglich 14 geplanten Kapitel auf 10 runterkürzen können.

Anschliessend schrieb ich das Drehbuch des ersten Kapitels. Später portierte ich es auf HTML, damit es erstens besser Lesbar und zweitens besser zugänglich ist

Prolog:

Mit der Umsetzung des Prologs habe ich, wie schon zuvor erwähnt, vor dem Start des Bachelor-Semesters begonnen. Ein Grossteil war also schon vorhanden. Doch den Schlussteil (angefangen mit dem riesigen Endgegner) des Prologs entstand im Rahmen der Bachelor-Abschlussarbeit, wobei noch gesagt werden muss, dass der gesamte Prolog schon zuvor vorgeplant gewesen war. Die Arbeit am Prolog beschränkte sich also auf die Umsetzung und auf das Erstellen der restlichen Grafiken.

Virtuelles Brettspiel:

Ein Konzept, welches ich erst während des Bachelor-Semesters erstellt und umgesetzt habe. Zu diesem Teil gehören die Ausarbeitung des Konzepts, der Grafische Entscheidung und schliesslich die technische Umsetzung. Dieser Teil beschreibt gleichzeitig so etwas wie der Kern der Arbeit und kann sogar als eigenes Spiel angesehen werden. Paradox ist aber, dass ich nur einen kleinen Teil des gesamten Semesters dafür aufwenden musste.

Umgebungen:

Ohne Umgebungen, in denen man sich bewegen kann, würde ein Spiel keinen Sinn ergeben. Da die Umgebungen für den Prolog weitgehend schon fertig gestellt waren, konnte ich mich auf die Umgebungen der Gameplay-Demo konzentrieren. Diese umfassen die Umgebung für das Brettspiel, einen Wald und den Anfang eines Hügels inklusive kleiner Höhle. Zudem sind da noch die einzelnen Karten für die Tutorials.

Grafiken & Animationen:

Ein Gebiet, welches immer mehr Zeit in Anspruch nimmt, als man denken würde. Es mussten Grafiken für das GUI des Brettspiels, die Endsequenz des Prologs und die Charaktere und Gegner erstellt werden. Charaktere und Gegner benötigten zusätzlich noch diverse Animationsgrafiken. Da es ein 2D-Spiel ist, musste jede einzelne Animationsstufe separat gepixelt werden.

3.3. ÜBERNOMMEN ODER SELBST ERSTELLT?

Es existieren bereits extrem viele Ressourcen für den RPG Maker im Netz, vor allem Tile-Sets (um die Levels zu basteln) und Kampfanimationen (hauptsächlich Effekte wie Explosionen). Da mein Projekt sehr umfangreich ist, sind solche Ressourcen wie ein Geschenk des Himmels, da ich nun viele, extrem aufwändige Grafiken nicht mehr selber erstellen muss. Was aber nicht heisst, dass ich diese Ressourcen einfach übernehmen kann. Meistens sind noch Farbanpassungen oder sogar Verbesserungen an einigen Stellen vonnöten. In den meisten Fällen erstelle ich z.B. ein Tile-Set aus mehreren anderen, d.h. ich suche mir die gewünschten Elemente aus diversen anderen Ressourcen zusammen und packe sie in eine Einzelne.

Im Folgenden werde ich erläutern, was genau ich übernommen und was selber erstellt habe.

Tile-Sets:

Wie schon erwähnt, habe ich kein einziges Tile-Set von Grund auf selber erstellt. Ein Grund ist der Zeitfaktor. Ein weiterer ist, dass schon sehr viele sehr schöne und brauchbare Tile-Sets im Netz existieren, und ich keinen Grund kenne, der das verwenden ebendieser verbietet. Damit aber ein solches fremdes Tile-Set ins Spiel hineinpasst sind oft kleinere oder grössere Anpassungen vonnöten. Diese Reichen von einfachen Farbmodifikationen bis hin zu Änderungen an der Pixelstruktur.

Effektanimationen:

Viele Effekte wie Explosionen oder Schlageffekte sind nicht gerade einfach um selber herzustellen, weswegen ich mich auch hier entschieden habe, diese zu übernehmen und allfällige Farbanpassungen vorzunehmen. Also ist kein animierter Effekt in dieser Version des Spiels von mir selbst erstellt worden.

Engine-Fundament:

Die Engine bringt schon einiges an Funktionen mit, was das Entwickeln eines Rollenspiels ungemein erleichtert. Man könnte es auch als Baukasten bezeichnen, da man theoretisch ausser ein wenig scripten nicht viel tun muss. Doch will man ein anständiges und individuelles RPG entwickeln, benötigt man eigene Grafiken und muss, je nach Vorstellungen, diverse vorgegebene Systeme selber scripten, was einen sehr grossen Mehraufwand bedeutet, der sich schlussendlich aber auszahlt. Im Folgenden sind Features aufgelistet, die der RPG Maker bereits mitliefert bzw. vorgibt.

- ▶ Titelmensystem inkl. Laden und Speichern
- ▶ Bewegung des Helden und Kollisionsabfrage
- ▶ Datenbank (Heldendefinitionen, Objekte, Systemeinstellungen, Kampfanimationen, und vieles mehr)
- ▶ Ereigniseditor mit vielen vorgegebenen Funktionen und Befehlen
- ▶ Spielmenü und Kampfsystem (kann auch selber kreiert werden)
- ▶ Shop und Gasthaus (kann ebenfalls selber kreiert werden)
- ▶ Vorgegebenes Textsystem und Schriftart für Dialoge
- ▶ Erlaubt das Anzeigen von Zeichenketten nur in Dialogen (anderer Text muss als Bild angezeigt werden)

Im nächsten Kapitel werde ich detaillierter auf die Engine eingehen, damit eine Vorstellung davon entsteht, wie ich gearbeitet habe.

Spielsystem:

Das gesamte Spielsystem, also die Konzepte für Gameplay Kampfsystem und Spielmenü, entstammte aus meiner Feder. Natürlich liess ich mich von anderen RPGs inspirieren, was aber nicht heisst, dass ich ganze Konzepte eins zu eins übernommen habe. Ich wollte ja etwas eigenes kreieren und nicht Konzepte kopieren und neu zusammensetzen.

GUI:

Das Layout und Design des GUI entspringt ebenfalls meiner Fantasie. Ich habe absichtlich nicht gross nachgeforscht, da ich nicht zu sehr beeinflusst werden wollte, was das Design angeht.

Figuren:

Die Hauptcharaktere und die Gegner habe ich von Grund auf selber entworfen, gepixelt und animiert. Dazu gehören die Grafiken auf der Map, Die Kampfgrafiken und die Gesichtsgrafiken während Gesprächen. Eine Ausnahme bildet die Kampfdrohne im Prolog, deren Grundgrafik ich nicht selbst entworfen habe. Sie war Bestandteil des Tile-Sets, welches ich als Grundlage für den unterirdischen Komplex verwendet habe. Doch sämtliche Animationen für diesen Gegner habe ich selbst entwickelt.

Die beiden Händler, die im Ragea-Wald auf Profit hoffen, sind neu eingefärbte Charaktere aus einem anderen RPG Maker Spiel namens Velsarbor. Da mir die Grafiken dieser Händler für die Gameplay-Demo nicht wichtig waren, habe ich mir auch nicht die Mühe gemacht, dieser selber zu Pixeln.

4. DIE ENGINE

4.1. DER RPG MAKER

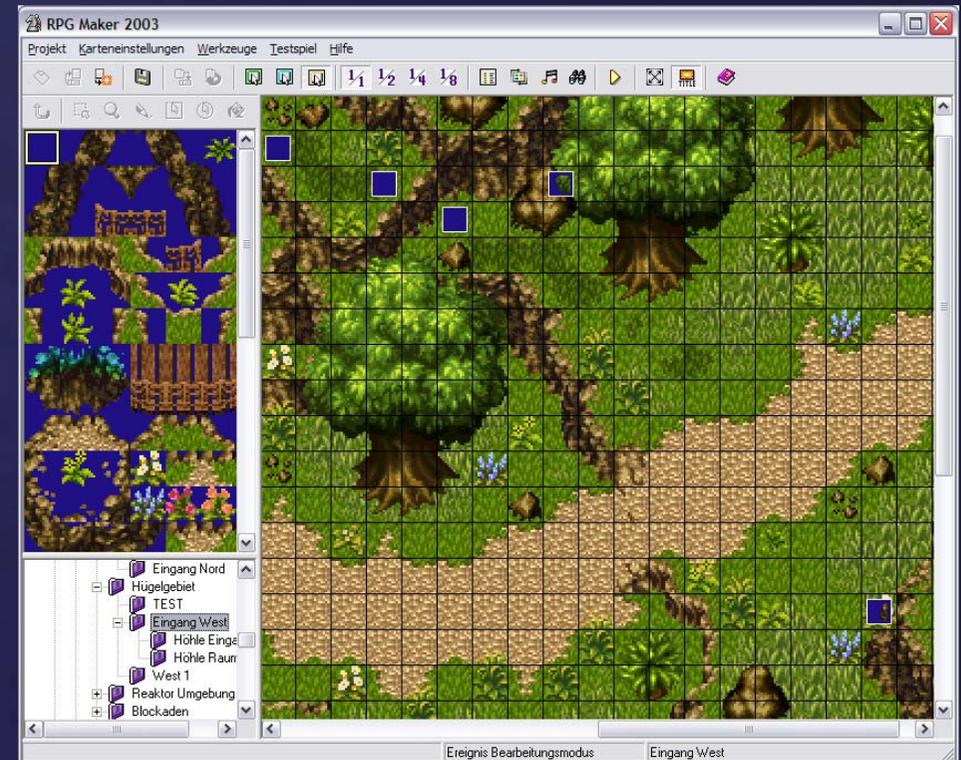
Der RPG Maker ist ein Programm, mit welchem RPGs im Old-School-Stil entwickelt werden können. Die Bildschirmauflösung des Spiels beträgt 320x240 Pixel und lehnt sich somit an die Auflösung von SNES Spielen, welche jedoch noch etwas geringer ausfällt (256x224 Pixel). Auch sind die im Spiel verwendeten Bildressourcen auf 8 Bit (256 Farben) beschränkt.

Der RPG Maker 2003 (die Version, die ich verwende) wurde von der Japanischen Firma Enterbrain vertrieben und ist ein Nachfolger des RPG Maker 2000 und RPG Maker 95. Vor allem die 2000er Version ist in der Deutschen RPG Maker Community sehr beliebt.

In den nächsten Abschnitten werde ich genauer auf die Einzelnen Bereiche im RPG Maker eingehen, um eine Vorstellung vermitteln zu können, die die Arbeitsweise verdeutlichen soll.

4.2. MAP-EDITOR

Der Map-Editor ist für die Visualisierung für die Spielumgebung zuständig. Mittles Tile-Sets, die die Bausteine für eine Spielumgebung (ein Level) darstellen, werden die einzelnen Umgebungen gebaut und gestaltet. Für den Umgebungsbau stehen zwei Ebenen zur Verfügung. Die Erste ist für Boden, Wände, Häuser usw. gedacht, während die Zweite Objekte wie Bäume, Sträucher, Säulen, Stühle usw. beinhaltet. Natürlich kann jede Art von Objekt- und Hintergrundgrafik verwendet werden. Schliesslich werden die Tiles aus einer Bitmap-Ressource ausgelesen.



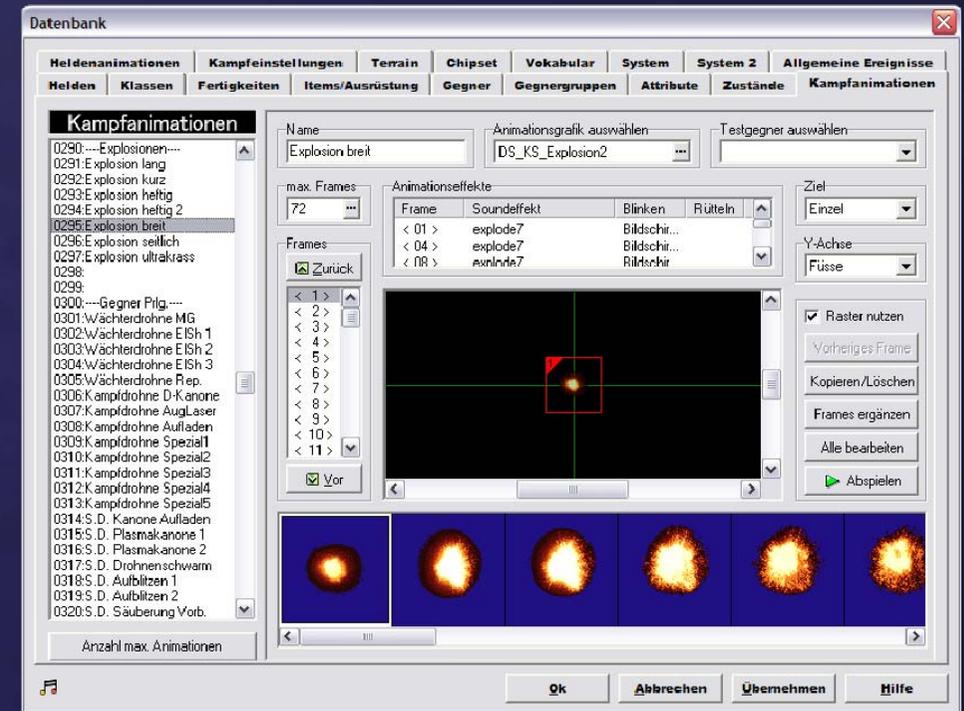
Der Map-Editor ist folgendermassen aufgebaut. Links befindet sich der Tile-Set-Baukasten, der wie Tile-Palette funktioniert. Darunter liegt die Map-Struktur, wo man all seine Maps verwaltet. Der grosse Bereich rechts repräsentiert die Map selbst. Im obigen Screenshot ist gerade der Ereignis-Bearbeitungsmodus aktiv, sozusagen die dritte Ebene. Auf die Ereignisse werde ich später genauer eingehen.

4. 3. DATENBANK

Die Datenbank ist essentiell für die Erstellung eines Rollenspiels. Dort werden sämtliche Einstellungen und Daten definiert. Die Datenbank beinhaltet die Definition von Helden, deren Klassen und Fertigkeiten und Animationen im Kampf, Erstellung von Items, Gegnern, Gegnergruppen, Einstellungen des Standard-Kampfsystems und Spielsystems, Definitionen der Tile-Sets und allgemeiner Ereignisse, auf die von überall her zugegriffen werden kann. Da ich das Kampfsystem und sämtliche Menüs selber entwickelt habe, brauchte ich viele Teile dieser Datenbank nur zum speichern von Einträgen, wie Helden, Fertigkeiten oder Items, wobei ich deren Definition links liegen liess. Ich benötigte nur die Existenz der jeweiligen Objekte. Nehmen wir ein Item als Beispiel. Items in der Datenbank haben den Vorteil, dass vom Ereigniseditor bequem darauf zugegriffen werden kann und auch keine zusätzlichen Variablen definiert werden müssen. Der Effekt der Items sind natürlich von mir selbst gescriptet.

Die folgenden Screenshots zeigen die wichtigen Register der Datenbank, die ich regelmässig benutze.

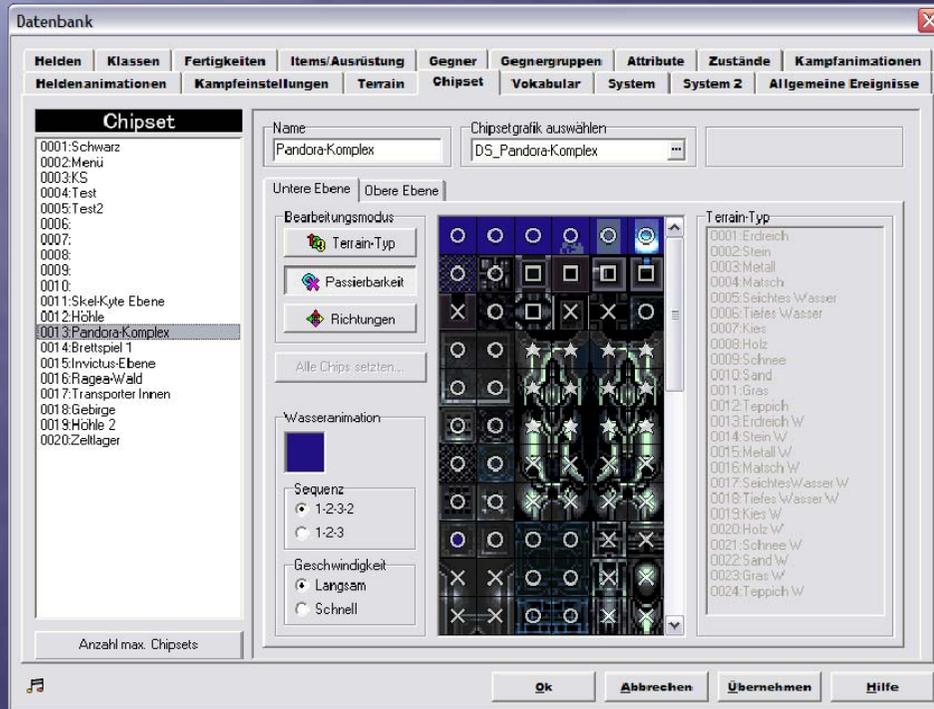
Kampfanimationen:



Die Kampfanimationen werden für alle Animationen benötigt, die über die normalen Animationen der Char-Sets (animierte Heldengrafiken) hinausgehen. Zudem sind Kampfanimationen mit 30 Bildern pro Sekunde relativ flüssig im Vergleich zu den dreistufigen Char-Set-Animationen.

Auch werden diese Kampfanimationen für das Standard-Kampfsystem benötigt, was ich jedoch nicht verwende, da ich mein eigenes Kampfsystem kreierte.

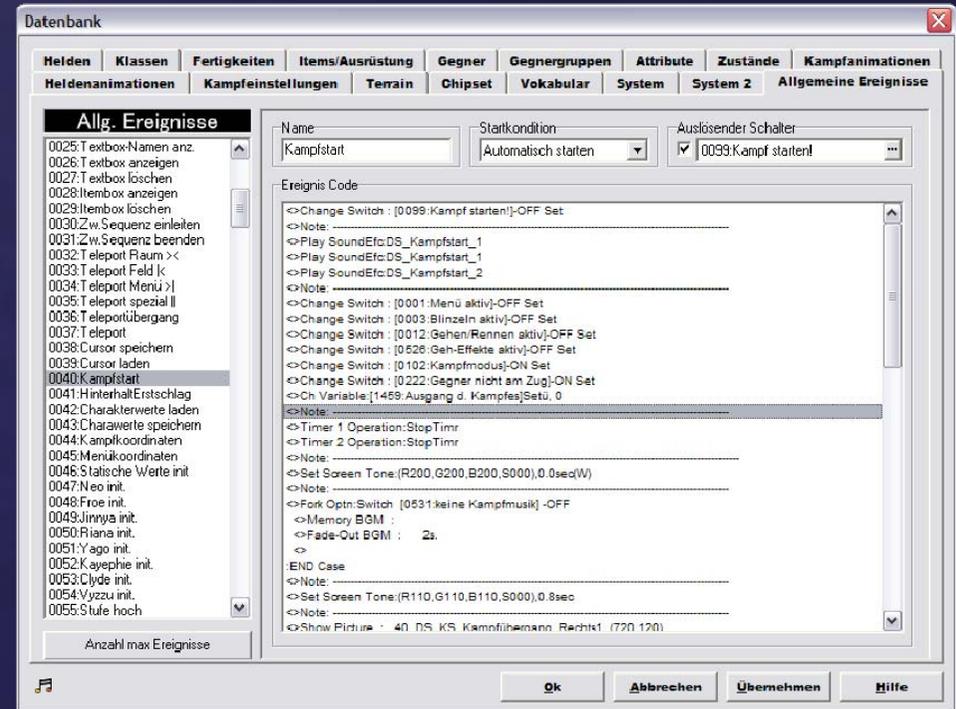
Tile-Sets (Chip-Sets)



Es existieren mehrere Attribute, die den einzelnen Tiles zugewiesen werden kann. Zum einen sind das Terraintypen, auf die ich aber nicht weiter eingehen werde, und die Kollisionsattribute. Für jedes Tile kann definiert werden, ob es begehbar ist oder nicht. Bei begehbaren Tiles können zusätzlich noch weitere Attribute festgelegt werden. Soll der Held über oder unter dem Teil durchlaufen können? Auch ist es möglich nur einzelne Seiten eines Tiels zu sperren, so dass ein Teil zum Beispiel nur vertikal aber nicht horizontal passiert werden kann.

Ein weiteres, sehr interessantes Attribut ist das ‚Wand-Attribut‘. Mit diesem kann eines der Auto-Tiles (Automatische Randgenerierung beim Malen auf die Map) als so genannte ‚Wand‘ gekennzeichnet werden, wodurch sie zwar nicht passierbar wird, doch der Held kann unter der obersten Tile-Reihe des gemalten Wandbereichs mit diesem Tile hindurch gehen, was eine gewisse Dreidimensionalität erzeugt.

Allgemeine Ereignisse:



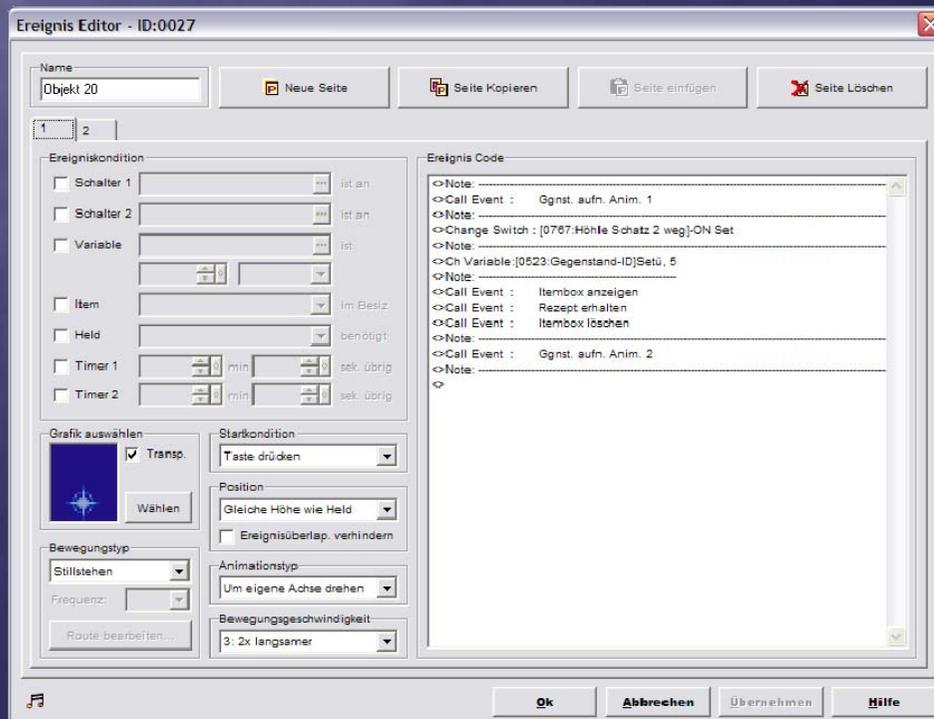
Dieser Bereich ist sehr wichtig, sobald man vom Standard wegkommen will und eigene Systeme einbaut. Alle Ereignisse, die hier definiert werden, können von jedem Punkt des Spiels aufgerufen werden, was mit Ereignissen, die direkt auf einer Map erstellt wurden, nicht möglich ist. Map-spezifische Ereignisse sind an die jeweilige Map gebunden und haben auch nur dort Gültigkeit (mit wenigen Ausnahmen).

4.4. EREIGNISEDITOR

Um gleich beim Thema zu bleiben, werde ich nun den Ereigniseditor für Map-spezifische Ereignisse vorstellen.

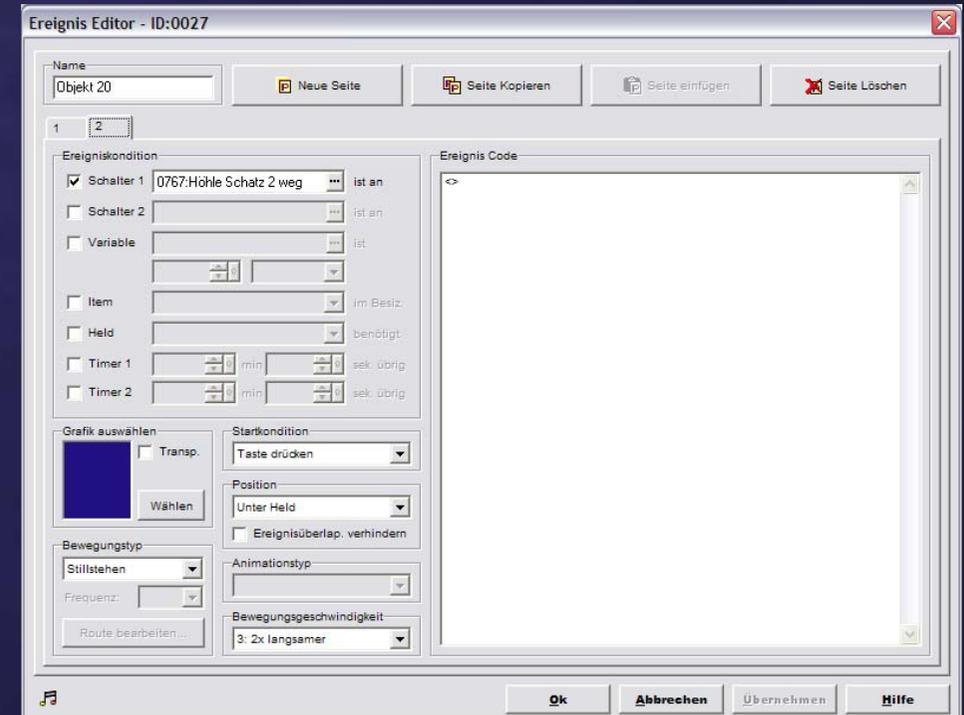
Ereignisse definieren, was im Spiel geschieht. Ohne Ereignisse, würde nichts passieren und Interaktionsmöglichkeiten gäbe es auch keine. Der Spieler könnte lediglich in der Start-Map umher rennen.

Ein Ereignis besteht aus einer Grafik und einem Script, welches dem Spiel sagt, was wie wo und wann geschehen soll. Wie so ein Ereigniseditor funktioniert werde ich anhand eines Screenshots erklären.



Ein Ereignis besteht aus einer oder mehreren Seiten. Aktiv ist immer nur die Seite mit der höchsten Nummer, sofern die Ereigniskonditionen zutreffen. Anhand verschiedener Parameter wird definiert wann eine Ereignisseite aktiv ist und wann nicht. Die Abgebildete Seite hat keine Ereigniskonditionen, was bedeutet, dass sie immer aktiv ist, solange keine Seite mit höherer Ordnungsnummer aktiv wird.

In diesem Beispiel handelt es sich um einen Schatz, der, einmal aufgenommen, für immer verschwindet. Die Position ist auf Kollision mit dem Helden eingestellt und die Startkondition auf ‚Taste drücken‘. Das heisst, der Spieler muss an dieses blinkende Ding herangehen und dann die Aktionstaste drücken, damit das Ereignis ausgelöst wird. Während der Ausführung wird der Schalter ‚Höhle Schatz weg‘ angeschaltet, der die zweite Seite aktiviert.



Die zweite Seite hat die einzige Funktion, dass sie nichts tut und und nichts mehr ist. Keine Ereignisgrafik, kein Ereignisscript, das ausgeführt wird und keine Kollision.

Dies ist jedoch nur eine von Milliarden anderen Varianten wie ein Ereignis verwendet werden kann. Ausserdem gibt es drei verschiedene Ereignistypen, die technisch grosse Unterschiede aufweisen.

Das Trigger-Ereignis:

Ein solches Ereignis wird gestartet, sobald einer der vordefinierten Triggertypen ausgelöst wird: Drücken der Aktionstaste, bei Berührung (einmalig), bei Berührung (ständige Abfrage).

Dies ist vor allem für Ereignisse gedacht, die auf die Handlungen des Spielers reagieren. Sei es nun das Drücken der Aktionstaste oder Berührung durch den Spieler.

Das Autostart-Ereignis:

Wird dieser Typ von Ereignis aktiv, werden alle Heldenbewegungen gestoppt und erst wieder fortgesetzt, wenn die Ausführung dieses Ereignisses beendet ist.

Dieser Ereignistyp wird vor allem für Szenen verwendet, die automatisch starten sollen, sobald die angegebene Kondition zutrifft. Vielfach werden sie einfach beim Betreten einer neuen Map gestartet und nach der Ausführung wieder deaktiviert.

Der Parallele Prozess

Eine sehr mächtige Art von Ereignis, aber auch gefährlich. Ein paralleler Prozess läuft im Hintergrund ab und zwar parallel zu allen anderen Ereignissen. Wenn aber zu viele parallele Prozesse aktiv sind oder ein paralleler Prozess ununterbrochen Rechenleistung benötigt, beginnt das Spiel zu stocken oder hängt sich im schlimmsten Fall selbst auf.

Für mein Spiel benötige ich parallele Prozesse für verschiedene Dinge. Zum einen wäre da die Spielzeit. Nach jeder Sekunde wird die Spielzeit-Variablen im eins inkrementiert. Oder das Gehen-Rennen-Script, welches ständig die Abbruchtaste überprüft und den Helden jeweils gehen oder rennen lässt. Eine weitere Anwendungsmöglichkeit ist den Einsatz von Hintergrundgeräuschen wie dynamisches Vogelgezwitscher, welches ja schliesslich parallel zum Spielgeschehen laufen soll.

So flexibel und vielseitig der Ereigniseditor auch ist, weist das Scripting einige Einschränkungen auf. Der Script-Code wird nicht geschrieben, sondern durch Kommandos über vorgegebene Ereignisbefehle generiert.

Es ist nicht möglich Tests ausserhalb von dem Dialogfenster anzuzeigen. Viele Werte, die in die Felder der Ereignisbefehlsoberfläche eingetragen werden, sind fix, was einen enormen Mehraufwand benötigt. Auch sind Boolean und Integer die einzigen Variablentypen, die verwendet werden können.

Hier einen Überblick über alle möglichen Befehle:



5. DAS SPIEL

5. 1. BRETTSPIEL ALS UMGEBUNG

In den meisten RPGs dient die Weltkarte als Verbindung zwischen den einzelnen Ortschaften und Umgebungen wie Wälder oder Höhlen. Sei sie nun begehbar oder nur als Übersichtskarte vorhanden. Ursprünglich war meine Idee, die Weltkarte bloss als Übersichtskarte ins Menü einzubauen, damit der Spieler jederzeit zu bereits besuchten Orten zurückkehren kann. Die Verbindungen zwischen den einzelnen Orten wären dann Umgebungen wie Ebenen, Gebirgspässe oder Ähnliches, wo der Spieler durchlaufen muss, um zu neuen Orten zu gelangen.

Doch eines Nachts wurde ich erleuchtet. Ich träumte von einem Mehrspieler Rollenspiel, wo man hauptsächlich auf einem Brettspiel verweilt. Dies gab mir den Anstoss über ein neues Konzept nachzudenken, welches ich schlussendlich in mein Projekt eingebaut habe.

Ich entschied mich, das Brettspielkonzept als eben diese Verbindung zwischen den einzelnen Orten einzusetzen. Zum einen ist es interessanter, als einfach einen Langen weg durch eine Umgebung zurücklegen zu müssen, zum anderen, weil dies eine erfrischende Abwechslung zum restlichen Gameplay darstellt.

5. 1. 1. GRUNDKONZEPT

Das Grundkonzept ist dasselbe wie bei anderen Brettspielen, bei denen Figuren von Feld zu Feld bewegt werden müssen. Der Spieler würfelt mit einem Sechserwürfel und bewegt sich um die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielbrett fort. Landet er auf einem Speziellen Feld, wird das Feld aktiviert.

5. 1. 2. WÜRFELKONZEPT

Um das Würfeln spannender und interessanter zu machen, habe ich ein Würfelstufensystem eingebaut, welches dem Spieler zusätzliche Würfel schenkt, wenn er genug gewürfelt hat, um eine Stufe aufzusteigen. Insgesamt gibt es fünf Stufen, wobei der Spieler auf Stufe eins beginnt. Die Würfelanzahl, die der Spieler werfen kann, entspricht dem Stufenwert.

Nachdem der Spieler gewürfelt hat, kann er einen der Würfel auswählen. Danach bewegt er sich um die Augenzahl des gewählten Würfels fort. Die Richtung kann selber bestimmt werden. Doch einmal eine Richtung eingeschlagen kann diese bis zum Ende des Zuges nicht mehr geändert werden.

5. 1. 3. WÜRFELKOMBINATIONEN

Wenn mehr als ein Würfel geworfen werden kann, schreit das Spielerherz geradezu nach Würfelkombinationen und deren Belohnungen. Dies sei ihm gewährt.

Das altbekannte Würfelspiel Yahtzee, welches ebenfalls von Würfelkombinationen lebt, brachte mich auf die Idee die Würfelkombinationen einzuführen. Die Würfelkombinationen habe ich jedoch nicht genau eins zu eins übernommen, sondern etwas abgeändert.

Yahtzee Würfelkombinationen:

- ▶ Drei Gleiche
- ▶ Vier Gleiche
- ▶ Full House (ein Paar + drei Gleiche)
- ▶ Kleine Strasse (1-4, 2-5 oder 3-6)
- ▶ Grosse Strasse (1-5 oder 2-6)
- ▶ Yahtzee (fünf Gleiche)

Meine Würfelkombinationen:

- ▶ Ein Paar
- ▶ Zwei Paare
- ▶ Drei Gleiche
- ▶ Vier Gleiche
- ▶ Full House (ein Paar + drei Gleiche)
- ▶ Strasse (1-5 oder 2-6)
- ▶ Pandora (fünf Gleiche)

Wie man sieht, habe ich die kleine Strasse gestrichen und das Paar hinzugefügt. Das Paar benötigte ich für den Fall von zwei Würfeln, da der Spieler sonst erst ab drei Würfeln seine Boni bekommen konnte. Das Doppelpaar habe ich von den Poker-Kombinationen abgeschaut.

Auch habe ich die Bezeichnung ‚Yahtzee‘ durch ‚Pandora‘ ersetzt. Den Grund für diese Änderung müsst ihr aber schon selbst herausfinden.

5.1.4. BONI FÜR WÜRFELKOMBINATIONEN

Um zu entscheiden, bei welchen Würfelkombinationen welche Boni erhalten werden sollen, musste ich zuerst herausfinden, welche Wahrscheinlichkeit eine Würfelkombination im Verhältnis zur Würfelanzahl hat. Dazu habe ich einen kleinen Rechner auf einer Webseite gefunden, der für jede Anzahl an Würfeln mit beliebiger Anzahl Seiten die Wahrscheinlichkeit aller Kombinationen berechnet (Link siehe 10.3. Weblinks).

Schlussendlich sind folgende Wahrscheinlichkeiten herausgekommen:

2 Würfel:

▶ 1 Paar 16.667% (6/36 Mögliche Kombinationen)

3 Würfel:

▶ 1 Paar 41.667% (90/216 Mögliche Kombinationen)

▶ 3 Gleiche 2.778% (6/216 Mögliche Kombinationen)

4 Würfel:

▶ 1 Paar 55.556% (720/1296 Mögliche Kombinationen)

▶ 3 Gleiche 9.259% (120/1296 Mögliche Kombinationen)

▶ 2 Paare 6.944% (90/1296 Mögliche Kombinationen)

▶ 4 Gleiche 0.463% (6/1296 Mögliche Kombinationen)

5 Würfel:

▶ 1 Paar 46.296% (3600/7776 Mögliche Kombinationen)

▶ 2 Paare 23.148% (1800/7776 Mögliche Kombinationen)

▶ 3 Gleiche 15.432% (1200/7776 Mögliche Kombinationen)

▶ Strasse 9.259% (720/7776 Mögliche Kombinationen)

▶ Full House 3.858% (300/7776 Mögliche Kombinationen)

▶ 4 Gleiche 1.929% (150/7776 Mögliche Kombinationen)

▶ 5 Gleiche 0.077% (6/7776 Mögliche Kombinationen)

Alle einzelnen Objekte aufzuzählen, die erhalten werden können, würde den Rahmen sprengen. Deswegen führe ich nur die Objektgruppen auf.

Kombination	Bonus	Würfelanzahl
1 Paar	Schwache Heilobjekte Zustandskurobjekte Elementladung	2
1 Paar	Elementladung	Ab 3
2 Paare	Schwache/mittlere Heilobjekte Elementladung	Ab 4
3 Gleiche	Schwache Heilobjekte Zustandskurobjekte Elementar-Geostigma	3
3 Gleiche	Zustandskurobjekte Elementar-Geostigma	Ab 4
Strasse	Mittlere Heilobjekte Elementar-Geostigma Schwächere Schacht-Sets	5
Full House	Starke Heilobjekte Multikur-Objekte Elementsteine Schwächere Effekt-Geostigma Mittlere Schacht-Sets	5
4 Gleiche	Starke Heilobjekte Multikur-Objekte Schwache Statusobjekte Mittlere Effekt-Geostigma Starke Schacht-Sets	Ab 4
Pandora	Stärkste Heilobjekte Starke Statusobjekte Starke Effekt-Geostigma Stärkste Schacht-Sets	5

5.1.5. FELDER

Wie bei jedem Brettspiel gibt es verschiedene Feldtypen.

Normal: 

Dieses Feld hat keinen Effekt. Ein guter Platz für eine Verschnaufpause.

Ausgang: 

Wird dieses Feld betreten kann Das Spielbrett verlassen werden, um einen anderen Ort, angrenzend an die Brettspielumgebung, zu betreten.

Ereignis:  

Nach betreten eines dieser Felder gelangt der Spieler in eine Mini-Umgebung, in der ein Ereignis stattfindet. Die Fragezeichenfelder werden nur betreten, wenn man am Schluss seines Zuges darauf landet. Die Ausrufezeichenfelder hingegen interessieren sich nicht für verbleibende Felder, die der Spieler noch gehen könnte. Tritt der Spieler auf dieses Feld, wird es automatisch betreten. Nach Betreten dieser Ereignisumgebung wird das Ereignisfeld normalerweise zu einem normalen Feld.

Schatz: 

Landet man auf diesem Feld, erhält man ein Objekt. In den meisten Fällen ein Zufälliges einer bestimmten Kategorie. Ist der Schatz geborgen, wird dieses Feld zu einem Schatzfeld

Kampf: 

Landet man auf einem Kampffeld, wird umgehend ein Kampf gegen eine zufällige Gegnergruppe gestartet.

Element:         

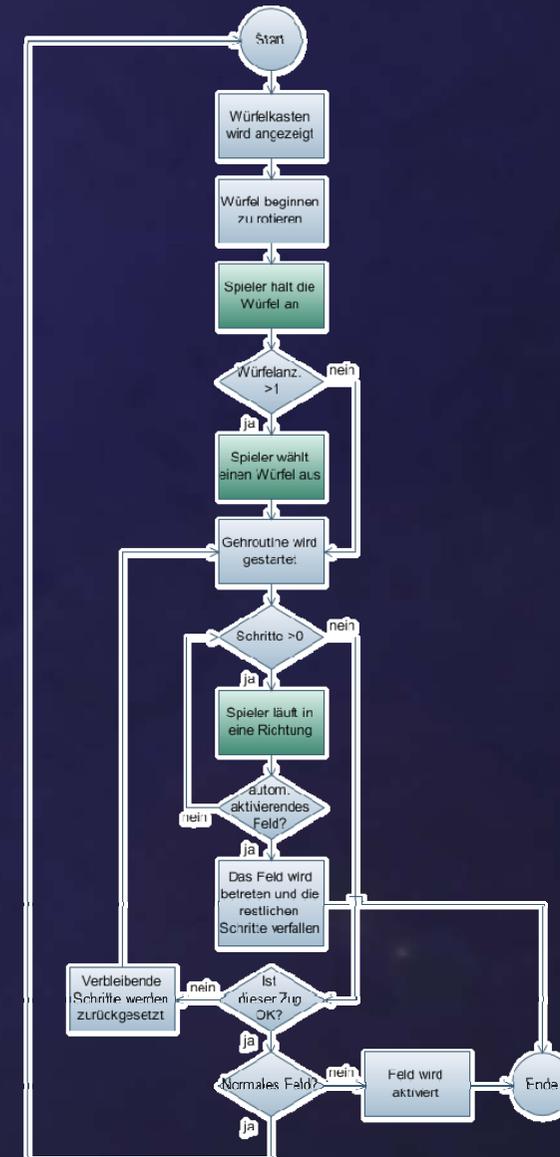
Funktionieren genau so wie Schatzfelder, nur dass man eine Elementladung desjenigen Elements erhält, das auf dem Feld abgebildet ist. Elementladungen werden benötigt, um Blockaden loszuwerden.

Blockade: 

Blockaden versperren den Weg. Um sie loszuwerden müssen beim Berühren einer Blockade die benötigten Elementladungen sich im Inventar befinden. Um zu wissen, welche Elementarladungen benötigt werden, steht ein Spruch auf jeder Blockade geschrieben.

5.1.6. ABLAUF

Um den Ablauf eines Zuges aufzuzeigen habe ich ein Diagramm erstellt, welches viel anschaulicher ist als einfacher Text.



5.1.7. AUSSEHEN

Da die Brettspielumgebung in einem kleinen Massstab abgebildet werden muss, kamen normale Umgebungsgrafiken nicht infrage. So suchte ich nach einem Oberwelt Tile-Set, welches meinen Vorstellungen entsprach und fand dieses hier.



Dieses Bild ist nur ein Ausschnitt des gesamten Spielbretts.

Die Felder sind Ereignisse und somit automatisch am orthogonalen Raster ausgerichtet. So bleibt der orthogonale Look bestehen und es entsteht keinen Stilbruch.

Das Design des Würfelkastens wurde am restlichen GUI-Design angepasst.



Wie man sieht ist auch die Charaktergrafik kleiner. Wäre sie grösser, würde der Charakter das Feld oberhalb von ihm verdecken, was sehr ungünstig wäre.

5. 2. DYNAMISCHE STORY

Die Geschichte des Spiels sollte nicht wie viele andere werden. Also nicht linear. Jedoch ist es extrem schwierig in einen non-linearen Spielverlauf eine komplexe Story einzubauen. Deswegen entschied ich mich für eine Variante zwischen den Beiden. Heraus kam eine so genannte dynamische Geschichte.

Eine dynamische Geschichte ist komplex und tiefgründig, gleichzeitig hat der Spieler mit seinen Entscheidungen und Handlungen Einfluss auf den Spielverlauf. Der Hauptverlauf der Geschichte bleibt derselbe, doch gewisse Abschnitte oder Ereignisse fallen anders aus. Auch diverse Dialoge passen sich an das zuvor Geschehene an.

Folgende Faktoren beeinflussen die Ereignisse der Geschichte:

- ▶ Die Wahl des Hauptcharakters (einer von Zweien kann gewählt werden)
- ▶ Tageszeit und Wetter
- ▶ Auswahl der Antworten in Dialogen
- ▶ Entscheidungen in gewissen Situationen
- ▶ Gewisse Handlungen, die gemacht oder eben nicht gemacht werden
- ▶ Verhältniswerte zwischen den Charakteren

Der erste und der letzte Punkt sind die Entscheidendsten. Punkt drei bis fünf können mit dem Letzten verbunden werden, da diese drei Punkte meistens auch die Charakterverhältnisse beeinflussen.

5. 2. 1. WAHL DES HAUPTCHARAKTERS:

Zu Beginn des Spiels muss einer der beiden Hauptcharaktere ausgewählt werden. Diesen Charakter wird dann während dem gesamten Spiel gesteuert. Das heisst, man erlebt die Geschichte aus der Sicht des gewählten Charakters. Im Playstation 2 RPG Star Ocean hatte man diese Möglichkeit ebenfalls, nur dass die beiden Hauptcharaktere sowieso die meiste Zeit miteinander reisten. In meiner Geschichte trennen sich die Wege dieser beiden Charaktere am Ende des ersten Kapitels und bleiben auch getrennt bis Ende sechstes Kapitel. Doch erst ab Kapitel acht vereinigen sich die beiden Handlungsstränge wieder zu einem einzigen.

5. 2. 2. CHARAKTERVERHÄLTNISSWERTE:

Die Verhältniswerte zwischen den Charakteren beeinflusst Dialoge und Ereignisse, die zwischen ihnen stattfinden. In der Hälfte und am Schluss des Spiels gibt es je eine Sequenz zu jedem Charakter, die zeigt, was der so treibt. Ob ein Charakter alleine oder mit einem anderen Charakter in seiner Szene auftaucht ist abhängig vom Verhältniswert. Es ist sogar möglich den Hauptcharakter, den man zu Beginn gewählt hat, mit einem der weiblichen Charaktere zu verkuppeln, so dass eine Liebesbeziehung entsteht. Und zwar während der Geschichte und nicht erst am Schluss.

Dieses Konzept gab es auch schon in anderen RPGs. Zum Beispiel in allen drei Star Ocean Spielen. Doch dort waren die Auswirkungen nicht sehr signifikant. Nur unbedeutende Nebenereignisse wurden durch den Charakterverhältniswert beeinflusst. Nach dem Durchspielen durfte man noch Erleben, was aus den Charakteren geworden ist. Anhand der Verhältniswerte wurden Paare gebildet, oder eben auch nicht. Der zweite Teil konnte mit ganzen 83 verschiedenen solchen Szenen protzen. In Final Fantasy X konnte der Hauptcharakter ebenfalls zu den anderen eine gewisse Beziehung aufbauen. Dieser Beziehungswert hatte jedoch nur auf zwei Dinge Auswirkungen: Wer mit ihm in einer Szene auf seinem Schneemobil mitfährt und wer ihm bei seiner ultimativen Spezialattacke den Ball zuwirft.

5. 3. GAMEPLAY-ELEMENTE

Die Gameplay-Elemente werden in einem Separaten Dokument genau behandelt. Deswegen schneide ich hier nur die Wichtigsten an.

Aktionen:

Während dem Erkunden einer Umgebung kann nicht nur herumgerannt und gekämpft werden, sondern noch viel mehr. Hier eine Auflistung aller möglichen Aktionen:

- ▶ Objekt aufsammeln
- ▶ Schalter betätigen
- ▶ Tür öffnen
- ▶ Höhenunterschiede durch Sprünge überwinden
- ▶ Kleinere Abgründe durch Sprung mit Anlauf überwinden
- ▶ Wände hoch- oder runterklettern
- ▶ Hindernisse verschieben
- ▶ Hindernisse zerstören

Tageszeit:

Immer wenn ein neuer Bereich betreten wird, eine Szene vorüber ist oder ein Kampf beendet wird, schreitet die spielinterne Tageszeit voran. Verschiedene Dinge werden von der Tageszeit beeinflusst:

- ▶ Ereignisse (gewisse Ereignisse geschehen nur in einem gewissen Zeitraum)
- ▶ Gegner (nachts erscheinen andere Gegner als tagsüber)
- ▶ Geschäfte (haben auf oder sind geschlossen)
- ▶ Bevölkerung (Halten sich je nach Tageszeit an anderen Orten auf)

Objektherstellung:

Im Zelt steht ein Topf, in dem neue Objekte mittels Ingredienzien hergestellt werden können. Diese Ingredienzien können überall in der Natur gefunden werden. So können Heilobjekte auch in abgelegenen Orten wo keine Händler in Sicht sind hergestellt werden. Gewisse Objekte können auch nur auf diese Weise erworben werden.

Geldeinnahme:

In den meisten östlichen (auch westlichen) RPGs erhält der Spieler nach einem Kampf etwas Geld, auch wenn der Gegner ein harmloses Eichhörnchen war. Solch unlogischen Tatsachen will ich entgegenwirken. Deshalb können im Kampf anstatt Geld Auszeichnungen erworben werden, die dann im Menü wiederum in Geld umgetauscht werden können. Das heisst, man muss etwas für sein Geld tun. Kopfloses Monsterbahsing ist nicht mehr. Will man trotzdem auf andere Wege an Geld kommen, müssen Objekte verkauft werden. Eine weitere Möglichkeit an Geld zu kommen, ist das erledigen von Aufträgen, die überall zu finden sind.

5. 4. KAMPFSYSTEM

Auch das Kampfsystemkonzept ist in ein externes Dokument ausgelagert. Deswegen werde ich nur die wichtigsten Features aufzählen.

Rundenbasierter Kampf:

Ein relativ geläufiges Kampfsystem in östlichen RPGs. Anhand des Reaktionswerts der Kämpfer wird die Kämpferreihenfolge ermittelt. Dann führen die Kämpfer in dieser Reihenfolge ihre Aktionen durch, bis der Kampf endet. Gewisse Aktionen können jedoch diese Reihenfolge verändern:

- ▶ Kritischer Treffer
- ▶ Jeder fünfte Combo-Treffer
- ▶ Stigma-Magiesprüche

Aktionen:

Folgende Aktionen können die Charaktere im Kampf durchführen:

- ▶ Angriff
- ▶ Abwehr
- ▶ Flucht
- ▶ Analyse
- ▶ Gruppenattacke (erst bei drei Charakteren)
- ▶ Stigma (Magiesprüche)
- ▶ Techniken
- ▶ Objekte

Combos:

Sobald Charaktere direkt hintereinander mit gleichem Schadenstyp Gegner angreifen entsteht eine Combo, wobei jeder Schlag zählt. Zum Beispiel Greifen zwei Charaktere nacheinander einen Gegner an. Der eine führt drei, der andere zwei Schläge aus. Danach ist wieder ein Gegner an der Reihe. Die Charaktere haben als eine Fünfer-Combo hingekriegt.

Damit Combos auch einen Sinn haben, gibt es gewisse Boni für Combo-Treffer:

- ▶ Zusätzliche Erfahrungspunkte
- ▶ Zusätzliche Fertigungspunkte (bei magischen Combo-Treffern)
- ▶ 1% Vp- und Mp-Heilung am Ende des Kampfes pro Combo-Treffer (Lebens- und magische Energie)
- ▶ Rückwurf in der Kämpfreihefolge bei jedem fünften Combo-Treffer

Sieg und Niederlage:

Wenn alle Kämpfer einer Partie bei Null Vp (Lebensenergie) angelangt sind, hat die andere Partie gewonnen. Haben die Charaktere gesiegt, gewinnen sie Erfahrungspunkte, Fertigungspunkte, Objekte, Auszeichnungen und ein wenig Vp und Mp zurück, falls sie Combo-Treffer landen konnten.

5. 5. CHARAKTERENTWICKLUNG

Ein wichtiger Teil ist die Entwicklung der Charaktere. Normalerweise entwickeln sich die Charaktere in östlichen RPGs beim Aufleveln automatisch, was heisst, dass die Statuswerte nach vorgegebener Wachstumskurve steigen. Der Spieler hat also kaum einfluss auf das Wachstum seiner Charaktere. Dieser Einschränkung schuf ich Abhilfe, indem ich ein flexibleres System kreiert habe.

Wenn der Charakter eine Stufe steigt, erhält er Punkte, sonst nichts. Diese Punkte können dann manuell auf die Statuswerte verteilt werden, wie es in westliche RPGs üblich ist. So hat der Spieler volle Kontrolle über die Entwicklung seiner Charaktere und kann so seine eigene Strategie verfolgen.

Dieses Konzept hat jedoch auch einen kleinen Nachteil. Wenn der Spieler die Charaktere völlig einseitig entwickelt, kann er später in grosse Schwierigkeiten geraten.

5. 6. SETTING

Das Spiel findet in einer Welt statt, die einerseits fortgeschritten und andererseits sehr Naturverbunden ist. Gewisse Ortschaften erinnern eher an eine vergangene Zeit, während wiederum andere von moderner Technik nur so strotzen. Dieser Unterschied kann man schon sehen, wenn man die Umgebungen des Prologs mit denjenigen der Gameplay-Demo vergleicht.



Prolog (oben), Gameplay-Demo (unten)



6. DIE STORY

6. 1. ZUSAMMENFASSUNG

Die Geschichte handelt von 2 Auftragssöldnern, die gerade ihren Abschluss auf der Invicanischen Elite-Akademie hinter sich gebracht haben. Von da an trennen sich ihre Wege, doch auf eine ganz andere Weise, als vorgesehen. Nach erster Erfahrung als Auftragssöldner und neuen Bekanntschaften begegnen sie sich wieder, befinden sich jedoch auf verschiedenen Seiten und so werden aus den ehemaligen Freunden zwangsweise Feinde. Doch das Schicksal hat eine andere Aufgabe für sie parat, welche Ausmasse annimmt, die sie sich nicht einmal im Traum vorstellen können. Und dann ist da noch die Legende der Pandora, deren „Tränen“ der Schlüssel zu Macht und Glückseligkeit sein sollen.

Zu Beginn des Spiels kann der Spieler einer dieser beiden Charaktere als Hauptcharakter (und somit steuerbarer Charakter) auswählen und dessen Teil der Geschichte erleben.

6. 2. BEHANDELTE THEMEN

Durch die vielschichtige Story ergeben sich mehrere Begebenheiten, die thematisiert werden.

Gut und Böse:

In Dark Saga existiert keine klare Trennung zwischen Gut und Böse. Es werden keine Figuren in eines dieser beiden Gefässe gesteckt. Wer gut und wer böse ist, hängt immer vom Standpunkt ab. Schlussendlich verfolgt jede Figur ihre eigenen Interessen, die für die einen als gut und für die anderen als schlecht empfunden werden.

Zweifel:

Im Verlauf ihrer Reise zweifeln die Charaktere immer mehr an dem, was sie tun. Ist es richtig oder falsch? Gehen wir den richtigen Weg? Die Aufträge, die sie erledigen müssen, bestehen nicht nur daraus, verlorene Gegenstände zurückzubringen oder Geleitschutz zu geben. Manchmal sind auch Beseitigungsaufträge dabei, die den Tod eines oder mehreren Menschen fordern, was uns wieder zu Gut-und-Böse-Frage zurückbringt.

Elemente:

Die Welt von Dark Saga wird sozusagen durch die 8 Elemente (Hitze, Kälte, Donner, Wasser, Erde, Wind, Licht und Schatten) definiert. Jeder Mensch besitzt ein Elementattribut, welches sich als eingebranntes Symbol des jeweiligen Elements an einer bestimmten Körperstelle zeigt. Durch diese Begebenheit ist Rassismus vorprogrammiert. So existieren z.B. Schattenradikale Gruppen, die Lichtmenschen verabscheuen und erniedrigen oder reinelementare Dörfer, die Menschen der anderen 7 Elemente keinen Zutritt gewähren usw.

Auch haben die Elemente mit der gesamten Geschichte zu tun. Ausserdem sind die Elemente tief ins Gameplay und Kampfsystem eingewoben.

Vergangenheit und Zukunft:

Im Verlauf des Spiels werden die spielbaren Charaktere wieder mit ihrer Vergangenheit konfrontiert und damit sie sich vorwärts bewegen können, müssen sie sich diesem Konflikt ihrer Vergangenheit stellen. Doch damit ist die Geschichte noch lange nicht zu Ende. Nach dieser Konfliktlösung wird klar, dass sie bloss Schachfiguren einer viel grösseren Sache sind. Ich weiss, diesen Satz kann auf tausend andere Geschichten angewendet werden, doch Fakt ist, dass diese „Grosse Sache“ einige interessante Zusammenhänge birgt.

Schicksal:

Dieser Begriff hat im Spiel eine sehr starke Bedeutung. Alles ist vorbestimmt, man muss sich seinem Schicksal beugen, seinem Schicksal kann man nicht entkommen. Ob diese 3 Aussagen zutreffen ist dem Spieler überlassen. Er kann sich seinem Schicksal beugen oder aber versuchen sich diesem zu widersetzen. Eine weitere Möglichkeit für den Spieler, die in vielen östlichen Rollenspielen nicht gegeben ist.

Identität:

Wer bin ich eigentlich? Diese Frage werden sich die Charaktere im Verlauf ihres Abenteuers stellen müssen und werden feststellen, dass viel mehr hinter all dem steckt, was sie bisher gekannt haben.

6. 3. VERÄNDERUNG/KÜRZUNG

Um das Drehbuch des ersten Kapitels schreiben zu können, musste ich die gesamte Geschichte nochmals überarbeiten. Es gab einige Änderungen, die aber schlussendlich wirklich nötig gewesen waren, und die Geschichte glaubhafter und logischer zu gestalten. Die frühere Version hatte 14 Kapitel und zwei Charakter (nicht spielbar) mehr. Nun sind die Gewichtungen der einzelnen Spielbaren Charaktere besser verteilt und die ganze Geschichte besteht nun nur noch aus 10 Kapiteln, einem Prolog und einem Epilog.

Das Drehbuch des ersten Kapitels wird hier nicht aufgeführt, da es im HTML-Format auf der Abgabe-CD und auf der Webseite vorliegt.

Im folgenden Abschnitt ist die gesamte Geschichte in einer groben Rohfassung aufgeführt. Ist zwar nicht gerade wenig, doch schliesslich entstand diese Fassung während des Bachelor-Semesters und gehört somit hier hinein.

6. 4. GROBER ABLAUF (NEUE VERSION)

Neo	Froe	Kapitel
Neo und Froe wurden beauftragt einen Warentransport zu beschützen, der von Bel-Muccaba nach Invictus fährt. Unterwegs werden sie von Banditen aufgehalten. Neo und Froe räumen sie aus dem Weg. Doch als sie sich wieder in den Laderaum setzen wollen, ist da eine seltsame Kreatur, die jedoch sofort verschwindet. Dann setzen sie den Weg fort. Zurück im Söldnerring kassieren sie die Belohnung. Danach vergnügen sich in der Stadt Invictus-City. Irgendwann beziehen sie ein Zimmer im Inn und machen Pause (oder übernachten, wenn Nacht ist).		1
Neo sieht seinen Traum, den er schon mehrere Male gehabt hat. Er versucht ein Mädchen zu beschützen, doch er versagt. Dann wird er von Froe geweckt (Power-Nap oder Schlaf). Er hat einen Auftrag aufgegabelt: Reaktor im Sulfra-Gebirge überprüfen. Der Kontakt dorthin sei unterbrochen und die Situation uneinschätzbar, weshalb Auftragssöldner aufgeboden wurden.	Froe ist des Warten überdrüssig und besucht das HQ des Söldnerrings, um einen neuen Auftrag zu ergattern. Ein Auftrag, der gerade ausgeschrieben wird, reisst er sich gleich unter den Nagel, worauf eine ziemlich verärgerte Söldnerin (Layla) davonstolzisiert. Dann geht er Neo wecken und erzählt ihm von diesem neuen Auftrag.	
Als sie dort ankommen finden sie alle Arbeiter tot vor. Vorsichtig untersuchen sie den Reaktor. Alles scheint noch intakt zu sein. Als sie den Reaktorkern und somit die Geostigma-Ader erreichen machen sie eine seltsame Begegnung. Ein mysteriöses Wesen (Vyzzu) entpuppt sich als den Übeltäter und ein Kampf ist unausweichlich. Danach beschädigt Vyzzu den Kern und verschwindet. Neo und Froe müssen ebenfalls abhauen, wenn sie nicht lebendig begraben werden wollen. Eine Leitungsexplosion trennt die beiden. Froe kann entkommen, aber Neo muss einen anderen Ausweg finden.		
Neo kann sich in eine Nebenhöhle, die durch eine kleinere Explosion entstanden ist, retten und nach einer Weile gelangt er an einen seltsamen Fahrstuhl, er kriegt ihn auf und kann damit tief ins Erdinnere hinunterfahren. Unten angekommen muss er sich durch eine Horde Wachroboter kämpfen, um weiterzukommen. Doch als er einem riesigen Monstrum von Kampfroboter unterliegt, wird ihm schwarz vor den Augen und er verliert das Bewusstsein.	Nachdem Froe heil aus dem explodierenden Reaktor gekommen ist, verfolgt er den Übeltäter durch die Gegend und kann ihn, nach einer hitzigen und mühsamen Verfolgungsjagd schliesslich stellen. Doch alleine kann er gegen dieses aggressive Geschöpf nichts ausrichten. Er verliert den Kampf und damit auch das Bewusstsein.	

<p>Nach einem kurzen Traum, in dem er als kleiner Junge gehänselt wird, wacht Neo an einem ganz anderen Ort auf. Während der Suche nach einem Ausgang aus der Höhle findet er einen trockenen Ziehbrunnen, dem er empor klettert und nach entfernen der Holzlatten in einem Schuppen landet. Neo betritt das dazugehörige Haus und sieht sich um. Und wird beinahe niedergeschlagen. Seine Reflexe retten ihn und er kann den Angreifer ausser gefecht setzen. D.h. die Angreiferin. Seine Verblüffung wird ihm zum Verhängnis und er wird doch noch niedergeschlagen.</p>	<p>Froe erwacht im Einsiedlerhäuschen am Fusse des Sulfra-Gebirges. Nach einer ausgiebigen Mahlzeit und einem Dankeschön macht er sich auf den Weg zurück zum Auftraggeber. Als er dort ankommt, erwartet ihn bloss einen Bruchteil der abgemachten Belohnung. Er erhält auch nicht den Auftrag, das Wesen einzufangen. Deprimiert setzt er sich an die Bar und bestellt sich einen Fruchtmix. Eine junge Frau (Layla) setzt sich zu ihm, doch anstatt zu flirten, wie es Froe sich gewünscht hätte, macht sie sich bloss über seinen Verpatzter lustig. Da niemand etwas von Neo weiss, nimmt Froe an, er habe es nicht geschafft und macht sich somit auf nach Sot-Libra, um von dort aus in seine Heimat Shamoia zu gelangen.</p>	
<p>Als er wieder aufwacht sitzt die Angreiferin von vorhin bei ihm (Jinnya). Nach einem ausgiebigen Gespräch gelangen sie zum Schluss, dass Neo hier bleiben und dem Dorf als Auftragsöldner helfen könne. Selbstverständlich ist eine Unterkunft (bei ihr) gratis inbegriffen. Sie gehen zum Bürgermeister und unterbreiten ihm den Vorschlag. Von nun an erledigt Neo Aufträge für das Dorf.</p>	<p>Nach der Schifffahrt sieht und hört sich Froe in Sot-Libra etwas um. Die kleine Hoffnung, dass Neo noch Lebt und irgendwo untergetaucht ist, verschwindet nicht ganz. Statt Infos über Neo trifft er jedoch auf Jinnya, was ihn total aus der Fassung bringt. Auch sie ist nicht minder überrascht. Die Spannung, die schon damals zwischen ihnen gestanden hat, besteht immer noch. Das Gespräch verläuft nicht gerade friedlich. Schliesslich beschliessen sie nach Shamoia zurückzukehren. So kann Froe seinen Ruf vielleicht wiederherstellen.</p>	2
<p>Neo erledigt diverse Aufträge, lernt das Dorf besser kennen und freundet sich mit Jinnya an, trotz seiner Abneigung engeren zwischenmenschlichen Beziehungen gegenüber. Wobei eher Jinnya die Initiative ergreift und Neo mehr oder weniger widerstandslos mitmacht.</p>	<p>Nach dem langen Fussmarsch über das Nuphra-Gebirge kommen sie endlich in Shamoia an. Doch was sie dort vorfanden, hätten sie nie im Leben erwartet. Das gesamte Dorf befand sich auf dem Friedhof. Es herrschte betrübt Stimmung. Froe und Jinnya sind vorerst verwirrt, doch als sie erfahren, wer da gerade beerdigt wurde, bricht Jinnya zusammen. Derjenige, der nun seinem Schöpfer gegenüberstehen muss ist ihr Vater.</p>	
<p>Eines Tages kommt ein Reisender ins Dorf und bittet um Geleitschutz nach Sot-Libra. Neo übernimmt den Auftrag und Jinnya will unbedingt mit. Sie will ihn nicht allein lassen und ihr ist das Dorf eh zu langweilig. Sie will auch mal etwas erleben. Neo, der es für zu gefährlich hält, resigniert und nimmt sie mit. Auf halbem Weg, nämlich auf dem Grat des Nuphra-Gebirges, entpuppt sich der Reisende auch als Auftragsöldner (Neo ist ihm auf die Schliche gekommen). Er hat den Auftrag, Neo in Gewahrsam zu nehmen. Den Grund dafür nennt er nicht. Es kommt zum Kampf. Egal, wie der Kampf ausgeht, es werden beide betäubt und Neo entführt.</p>		

<p>Neo wacht in einer Art Krankenzimmer wieder auf und ist an diverse Geräte angeschlossen. Er denkt über die Sache nach, kommt zu einem Schluss und sieht 2 Möglichkeiten:</p>		<p>Froe geht zu Jinnya, die sich schon seit geraumer Weile in ihrem Zimmer verschanzt hat. Nach dem Gespräch ist Jinnya fest entschlossen, den Mörder ihres Vaters zur Rechenschaft zu ziehen. Dazu fragen sie die Dorfbewohner nach Hinweisen auf den Mörder. Da alle (mit einer Ausnahme) behaupten, nur den Diebesgildenchef gesehen zu haben, machen sie sich auf zum Revier der Diebesgilde.</p>		3
<p>Er befreit sich von den unzähligen Kabeln und versucht zu entkommen. Doch er muss zuerst seine Sachen wieder finden. Ist das erledigt, muss er zu einem Hangar gelangen und einen kleinen Gleiter stehlen. Wird Neo gefasst. Wird er leicht betäubt und wieder in das Zimmer gebracht. Nun kann er sich wieder entscheiden zu fliehen oder abzuwarten. Wenn Neo nicht geschnappt wird und einen Gleiter klaut, fliegt er los, doch nicht nach Shamo. Ein anderer Ort im Navigationssystem springt ihm in die Augen und Neo hat das Gefühl, dort etwas über seine Vergangenheit herauszufinden.</p>	<p>Neo wartet ab was geschieht und bald darauf kommt auch schon so ein Heini rein, der ihn zum Boss führt. Es folgt ein Gespräch, in dem der Boss Neo seine neue Aufgabe erklärt. Neo soll Augen und Ohren offen halten betreffend dem legendären Omni-Element. Zudem soll er fähige Auftragssöldner aufspüren und zu ihm bringen. Wie er das anstelle sei egal, doch Verletzte, Verkrüppelte oder Tote nützen ihm nichts. Zusätzliche Bedingung ist, dass er keine Aufträge ausserhalb Garthlands annimmt. Neo macht sich auf den Weg, nimmt sich einen Gleiter und fliegt los. Doch nicht nach Shamo, sondern an einen Ort, der etwas mit seiner Vergangenheit zu tun haben könnte.</p>	<p>Entscheiden sie sich für die sanfte Tour, latschen sie, als sei nichts gewesen, zum Revier und bitten die Wachen um Einlass und eine "Audienz" mit dem Gildenchef. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie sie die Wachen überreden können. Drinnen werden sie zum Gildenchef begleitet.</p>	<p>Entscheiden sie sich für die harte Tour, schleichen sie sich in das Revier ein, beseitigen, wenn nötig Späher oder andere, die ihnen in den Weg kommen. Schaffen sie es unentdeckt zu bleiben, können sie Clyde überraschen, in dem sie sein Zelt stürmen. Werden sie geschnappt, gelangen sie direkt, aber als Gefangene zu Clyde. Er will sie anhören.</p>	
<p>Neo landet an der Westküste von Garthheim, dem südlichen Kontinententeil von Garthlandt. Um Spuren zu verwischen versenkt er den Gleiter im Meer. Danach macht er sich auf den Weg in die nächste Ortschaft: Danlok. Dort angekommen (über den Vordereingang oder über den Bauernhof) vernimmt er, dass der Stier im Bauernhof total am ausrasten ist. Neo sieht das als Gelegenheit, eventuell einen fähigen Kämpfer ausfindig zu machen, und eilt zur Hilfe. Zusammen mit Yago (dem fähigen Kämpfer) bringt er den Stier zur Strecke. Doch anstatt Lob erntet er bloss Verachtung, da Schattenelemente in dieser Gegend aufgrund früherer Vorkommnisse nicht willkommen sind.</p>		<p>Das Gespräch mit dem Gildenchef (Clyde) kann mit Froe oder Jinnya geführt werden. Nach dem Bericht von Clyde können die beiden ihm glauben, oder auch nicht. Der weitere Verlauf hängt davon ab.</p>		

<p>Neo unterbreitet Yago das Angebot, für die Garthlandsche Regierung zu arbeiten. Da dies seit geraumer Zeit sein Wunsch ist und er in Danlok so langsam vor Langeweile umkommt, willigt er, wenn auch widerwillig ein, nachdem der Bürgermeister und sein Adoptivvater dies ebenfalls als gut empfunden haben. Neo und Yago verlassen nun Danlok nach Norden.</p>	<p>Falls Neo vom Garthlandschen Regierungsgebäude geflüchtet ist, hat Neo die Absicht, in den Lotuswald zu gehen, da er dort einen weiteren Bruchteil seiner verlorenen Vergangenheit vermutet. Dazu benötigt er einen Führer. Yago wird ihm empfohlen, da niemand etwas mit Neo zu tun haben will und Yago die Gegend am besten kennt. Yago willigt widerwillig ein, doch er will Neo nicht alleine in die Nähe der Maid des Waldes lassen. Zudem könnte es sein, dass er sie vielleicht dieses Mal trifft. Die Sache ist beschlossen und sie verlassen Danlok Richtung Norden</p>	<p>Glauben sie Clyde, so entscheiden sie die nächsten Schritte.</p>	<p>Glauben sie ihm nicht und halten ihn immer noch für den Mörder, betätigt Clyde die Bodenluke und Froe und Jinnya fallen in eine Grube, die sich als unterirdische Höhle entpuppt. Zurück können sie nicht, so suchen sie einen anderen Ausweg. Am anderen Ende der Höhle wartet Clyde auf sie, doch bevor sie ihn schnappen können, verschwindet er wieder und lässt seine Haustiere auf sie los, als sie in den Käfig tappen. Nachdem sie die Bestien besiegt haben kommen sie zur Vernunft und Clyde erklärt, was wirklich passiert ist. Sie glauben ihm und er lässt sie frei.</p>
<p>Als sie im Lotuswald an eine Weggabelung kommen streiten sie sich über die Richtung.</p>		<p>Sie beschliessen dieses mysteriöse Wesen zu finden und zur Strecke zu bringen. Clyde ist bei Suche nach Vyzzu dabei. Schliesslich hat er durch ihn einen wichtigen Geschäftspartner verloren und diesem zudem versprochen Jinnya wie seine eigene Tochter zu beschützen. Sie machen sie erstmals auf nach Shamo, wo sie den Dorfbewohnern die Wahrheit erklären und anschliessend ziehen sie nach Baura, weiter.</p>	
<p>Wenn sie links weitergehen (Neos Meinung), gelangen sie von der anderen Seite an den Teich und treffen auf die badende Maid des Waldes (Riana). Nach dem sehr speziellen und kurzen Treffen, blendet Riana die beiden und verschwindet. Nun begeben sich die beiden zum Schrein und finden einen geheimen Eingang.</p>	<p>Wenn sie rechts weitergehen (Yagos Meinung), gelangen sie direkt zum Schrein und finden einen geheimen Eingang.</p>		

<p>Sie betreten den geheimen Gang und gelangen in eine komplexe unterirdische Einrichtung. Als sie in einem speziellen Raum angekommen sind, entdecken sie das mysteriöse Wesen von Neos zweitem Auftrag (Vyzzu). Das ist die Gelegenheit, die Rechnung von damals zu begleichen. Ein Kampf folgt, dem Riana bald darauf beiträgt. Eine Spezialattacke von Vyzzu beendet den Kampf. Neo und Yago stehen noch, doch Riana hat es übel erwischt, ist aber noch am leben. Vyzzu macht sich aus dem Staub und Neo und Yago schaffen Riana nach draussen. Dann gehen sie nach Asgarth, um einen Doktor aufzusuchen.</p>	<p>Kurz nachdem sie in Baura angekommen sind, vernehmen sie die Neuigkeit, dass im Museum eingebrochen und die Elementenkugel gestohlen wurde. (Elementenkugel: Eine Kugel mit Durchmesser 32 cm, gefertigt aus seltenen und wertvollen Materialien. Sie ist mit einem netzartigen farbigen Linienmuster überzogen, dessen Knotenpunkte in einem schönen reinen Weiss leuchten. Die Farben der Linien präsentieren sich in den 8 Elementfarben. Die Bedeutung kennt bisher niemand. Man sagt, sie sei ein Relikt aus der Vorzeit)</p>		
<p>Neo sitzt neben ihrem Bett, als Riana aufwacht. Nachdem sie das Doktorhaus verlassen haben gehen sie zuerst in einen Kleiderladen, um anständige Kleider für Riana zu besorgen. Danach besucht Riana auch noch den Frisör. Fertig herausgeputzt gesellen sie sich endlich zu Yago, der im Pub mit einem Bier auf sie gewartet hat. Als er Riana erblickt, bleibt ihm sprichwörtlich die Luft weg.</p>		<p>Froe und Co. melden sich sofort für den Wiederbeschaffungsauftrag, den die Museumsdirektion und die Regierung ausgeschrieben haben, vor allem, weil die Täterbeschreibung vom Wächter genau auf das Wesen passt, das Froe damals entwischt und Jinnys Vater getötet hat. Clyde bringt dazu sein Infonetzwerk zum Rollen, um den Aufenthaltsort dieses Wesens ausfindig zu machen. Sie müssen nicht lange warten und sie bekommen schon den ersten Tipp, dem sie auch folgen.</p>	4
<p>Falls Neo damals von Garthlandt abgehauen ist, beschliesst Neo seiner mysteriösen Entführung auf den Grund zu gehen und geht mit Riana zum Bahnhof. Yago kommt zu seiner Verwunderung mit, da er ein freies und actionreiches Leben dem Dorfleben vorzieht und ausserdem endlich die Maid des Waldes kennen gelernt hat und sie begleiten und beschützen will. Neo ist ihm piepegal. Er begleitet nicht ihn, sondern Riana.</p>	<p>Wenn Neo Yago wegen seinen Fähigkeiten und seinem Auftrag mitnimmt, versteht sich Yagos Mitkommen nach Garthlandt-City von selbst. Nur ist ihm nun mit Riana die Reise lieber als nur mit Neo, dem Schattenelement.</p>	<p>Sie reisen in die südliche Muccaba-Region, um die Suche am Fusse des Muccaba-Bergs zu beginnen. Eventuell begegnen sie dem Höhlenforscher und Schatzsucher, den Froe von seiner Ausbildungszeit kennt und der wieder einmal das verzwickte Muccaba-Höhlensystem in Angriff nimmt. Wo sie Vyzzu treffen, hängt von der Zeit ab, die sie für den Weg zum jeweiligen "Checkpoint" benötigen. Schlussendlich finden sie ihn und nehmen ihn in die Zange, damit er nicht flüchten kann. Es kommt zum Kampf. Vyzzu ist unterlegen, doch kurz bevor Jinnya ihm den Gnadenstoss versetzen kann, verwandelt sich Vyzzu in eine Art Super-Vyzzu-Version. Kampf Teil 2 beginnt. Nach einer Spezialattacke von Vyzzu (Vp=1) endet der Kampf aber auch seine Verwandlung. Layla taucht auf, fängt den bewusstlosen Vyzzu und macht sich aus dem Staub. Clyde ruft einen Bekannten an, der sie per Jet abholt.</p>	
<p>Sie nehmen den nächsten Zug, der nach Garthlandt-City fährt. Während der Fahrt, die nicht gerade kurz ist, macht Yago ein Nickerchen. Auch Riana, die neben Neo sitzt, lehnt sich gegen seine Schulter und döst. Neo kann sich ihr anschliessen, oder aber wach bleiben, damit kein Dieb auf die Idee kommt, sie zu bestehlen.</p>			

Neo bleibt wach und schärft seine Sinne. Kurz darauf schleicht sich eine Halb-Lynx an. Neo beobachtet sie in seinen Augenwinkeln. Als sie versucht seinen Inventarsack zu stibitzen, packt er sie blitzschnell am Arm, damit sie nicht weglaufen kann. Sie schreit und Yago und Riana erwachen. Neo nimmt sie in Gewahrsam und prophezeit ihr, sie an der nächsten Haltestelle der Bahnpolizei wegen versuchten Diebstahls und Schwarzfahrrerei zu übergeben. Kay wehrt sich und will das nicht. Sie würde alles tun, damit er sie nicht der Behörde ausliefert. Sie beginnt zu flennen und erzählt, dass sie und ihre Mutter, die schwer krank ist, alleine und verstossen leben müssen, weil sie nirgends willkommen sind sie nur stiehlt, damit sie und vorallem ihre Mutter überleben können. Yago und vor allem Riana werden weich und bitten den herzlosen Neo, etwas für sie zu tun. Schliesslich gibt Neo nach und gibt ihr die Möglichkeit, sich ihnen anzuschliessen, loyal und ergeben zu dienen und vorallem das Klauen zu unterlassen. Kay ist übergücklich, Riana ebenfalls, Yago sieht zufrieden aus und Neo verdreht die Augen. Bald darauf erreichen sie Garthlandt-City und verlassen den Zug.

Neo döst wie die anderen ein, doch kurz bevor er in den Schlaf hinüber gleitet, bemerkt er, wie jemand den Inventarsack entwendet. Er schreckt sofort auf, ist jedoch zu langsam, um den Dieb zu fassen. Er springt von seinem Sitz auf und verfolgt den Dieb bis zur Ausgangstür etliche Wagons weiter. Yago und Riana eilen ihm hinterher. Bei der letzten Tür holt Neo die Diebin (eine Halb-Lynx namens Kay) ein. Diese öffnet die Tür, schmeisst den Sack raus und lässt sich kurz darauf selber in die Tiefe fallen. Neo zögert nicht und springt hinterher. Yago und Riana erreichen ebenfalls die Tür. Reflexmässig nimmt Yago Riana auf seine Arme und springt auch hinterher. Nachdem alle 3 sich aus dem Fluss hinausgearbeitet haben, nehmen sie die Verfolgung zur Stelle mit ihrem Inventarsack auf. Sie holen Kay ein und stellen sie. Es folgt dieselbe Flenn- und Erweichungszeremonie wie in Version 1. Nun machen sie sich zu Fuss auf nach Garthlandt-City. Sie müssen am Zoll vorbei. Mit Gewalt durch oder hindurchschmuggeln (Fahrzeug oder Schleichen). Bei der Fahrzeugvariante werden sie bis nach Garthlandt-City gefahren. Schleichen müssen sie unter der Brücke durch und durch die Kanalisation bis zum alten Reaktor.

Wieder zurück in Baura besuchen sie Vyzzus Zelle und verhören ihn. Sie stellen jedoch fest, dass er sich an nichts erinnert. Sie verlassen ihn, um diese Layla durch die Mangel zu drehen, die sie um ihre Belohnung gebracht hat. Doch dazu kommen sie nicht, denn Polizisten rennen in der Stadt umher und suchen den entflohenen Vyzzu. Die Gruppe macht sich auf, ihn zu finden. Unterwegs stellt sich Layla ihnen in den Weg und es kommt zum Kampf. Nach dem Sieg gibt Layla sich geschlagen. Schlussendlich finden sie ihn und nehmen ihn in Gewahrsam. Doch sie übergeben ihn nicht den Behörden, denn aus dem Gefängnis würde er wieder ausbrechen. So nehmen sie ihn im Team als "Sklave" auf. Jinnya erklärt sich für ihn persönlich verantwortlich und behandelt ihn nicht besser als einen störrischen Hund, was bei seinen Taten nicht weiter Verwunderlich ist. Doch trotzdem findet er Jinnya nett und blickt zu ihr hoch. Das chaotische Quartett ist nun komplett.

	<p>Beim alten Reaktor begegnen sie dem Lynx-Trio. Kay wird von ihnen als Abschaum angesehen und die andere sind sowieso nur dumme Menschen. Nach einem Kampf, verduftet das Lynx-Trio und Neo & Co. legen den letzten Fussmarsch nach Garthlandt-City zurück.</p>		
<p>In Garthlandt angekommen mieten sie sich erstmal ein Zimmer im Inn und ruhen sich aus.</p>			
<p>Ist Neo in den Diensten von Garthlandts Regierung, gehen sie erstmal zu seinem Boss, der von ihnen einen Test verlangt (kleines Rätsel-Kampfdungeon mit Endgegner). Danach ist das Quartett offiziell der Regierung unterstellt.</p> <p>Ist Neo damals abgehauen, begegnen sie wieder dem, der Neo damals entführt hat. Neo erfährt den Grund für die Entführung und beschliesst dem angeblichen "Boss" einen Besuch abzustatten. Der findet Neos Rückkehr amüsant und befriedigend, vor allem, weil er Verstärkung mitgebracht hat. Sie werden dem Test unterzogen und arbeiten dann für die Regierung.</p>		<p>Froe wacht im gemieteten Zimmer auf und findet es leer vor. Er macht sich nun auf die Suche nach den anderen. Clyde findet er natürlich in der Taverne und Jinnya ist mit Vyzzu beim Brunnen, der gerade die Ungunst der Behörden auf sich zieht. Nachdem alle 4 wieder vereint sind, können sie tun und lassen, was sie wollen (Aufträge erledigen, Welt erforschen usw.).</p>	5
<p>Nun können sie diverse optionale Aufträge erfüllen und die Welt erkunden, bevor sie vom Boss einen neuen, diesmal heiklen Auftrag erhalten.</p>		<p>Sobald sie sich wieder im Inn einmieten hat jemand eine Nachricht hinterlassen, die sie zum nächsten Auftrag führt, der sie auf die Probe stellen wird.</p>	
<p>Direkt nach dem Briefing werden sie zum neuen Zielort geschickt, wo angeblich das erste Omni-Element entdeckt worden sein soll. Neos Team bildet den Kern dieses Vormarschs. Sie sollen in den Kern des Reaktors eindringen, das Omni-Element an sich nehmen, und danach schnellstmöglich verschwinden und zurückkehren.</p>		<p>Ein unbekannter erteilt ihnen den Auftrag einen speziellen Fund vor Garthlandt zu beschützen. Es handelt sich um eine kürzlich entdeckte Substanz, die das heiss ersehnte Onmi-Element sein könnte. Froe und sein Team reisen zum besagten Reaktor, kommen mit dem vom unbekanntem erhaltenen Ausweis ungehindert rein.</p>	6
<p>Sie werden in der Nähe des Reaktors abgesetzt und müssen das letzte Stück zu Fuss zurücklegen (Sicherheitsmassnahme). Sie dringen in die Anlage ein und arbeiten sich mit Unterstützung der anderen Söldnern zum Kern vor, wo sich das Omni-Element befinden soll. Doch sie erleben dort eine Überraschung. Froes Team ist dort, um sie an ihrem Vorhaben zu hindern. Erst entstehen hitzige Streitgespräche. Jinnya staucht Neo zusammen, Froe ebenfalls, Riana versucht den Streit zu schlichten, doch Yago mischt auch mit, ebenso wie Kay. Vyzzu schaut verwirrt zu, doch dann stellt er sich vor Jinnya. Clyde hält sich im Hintergrund und hat ein komisches Gefühl, als er Kay anschaut. Wäre Bonnie noch am Leben, hätte er eine Halb-Lynx-Tochter in ihrem Alter. Als Kay Clyde richtig erblickt hält sie auch inne. Die Gespräche gehen im Kampf weiter. Kay und Clyde nehmen nicht am Kampf teil. Nach dem Kampf (egal, wie er ausgeht) erscheint ihr Boss mit einer kleinen Garthlandtschen Armee.</p>		<p>Sie dringen bis zum Reaktorkern vor und legen sich dort auf die Lauer. Sie staunen nicht schlecht, wer da für Garthlandt die Drecksarbeit erledigt. Es folgt ein hitziges Streitgespräch und ein Kampf, an dem Kay und Clyde nicht teilnehmen, weil sie die Verbindung zwischen sich spüren und zum kämpfen nicht imstande sind. Nach dem Kampf (egal wie er ausgeht) erscheint ein Mann mit seiner Privatarmee, der anscheinend ein hoher Rang in Garthlandts Polithierarchie belegt.</p>	

Der Neuankömmling verlangt das Omni-Element und droht seine Hunde loszulassen, wenn sie nicht das tun, was er verlangt. Neo riecht den Braten, der hinter dieser ganzen Sache steckt, und weigert sich. Aus Angst um Neo stellt sich Riana vor ihn. Der Boss hat keine Geduld und schießt, um seiner Forderung Nachdruck zu verleihen, Riana in die Beine, die darauf zusammenbricht. Neo kann seine Ruhe kaum noch bewahren, gehorcht aber immer noch nicht, auch wenn Froe und auch Jinnya ihn dazu drängen. Als weitere Warnung schießt der Boss Kay in die rechte Schulter. Clyde kümmert sich um sie. Neo kann sich kaum noch zurückhalten. Riana will keinen Konflikt und versucht sich wieder in die Höhe zu stemmen, worauf der Boss ihr in den Bauch schießt. Das ist für Neo zu viel. Er entfesselt seine Emotionen und damit auch die in ihm schlummernde Schattenmacht und wird zum Daimonion. Rianas Gesicht zeigt bodenloser Schrecken. Auch den anderen geht's kaum besser. Der Boss gibt das Kommando zum schießen und verduftet. Die Kugeln richten beim Daimonion keinen Schaden an, doch die Soldaten fallen wie Dominosteine. Der Daimonion folgt dem Boss und schickt auch diesen ins Jenseits. Er kehrt zu den anderen zurück und es sieht aus, als will er sie ebenfalls auslöschen, doch da ertönen 3 verzweifelte Worte aus Rianas Mund: "Hör auf...Shuya!". Der Daimonion hält inne und sackt schliesslich in sich zusammen, während die Gestalt von Neo (Shuya) wieder zurückkehrt.

Nach Neos Rückwandlung erlebt er seinen Traum, der exakt die Vergangenheit widerspiegelt, in voller Länge, und weiss somit, was geschehen ist und auch wieder wer er wirklich ist.

Nachdem sich Neo wieder zurückverwandelt hat, verduften sie aus dem Reaktor. Froe trägt Neo, Yago Riana und Clyde Kay. Jinnya nimmt Vyzzu wieder an die Leine.

Neo erwacht im Zeltlager. Die anderen sind auch alle anwesend. Kay hat eine verbundene Schulter, aber ist sonst in Ordnung. Doch Riana ist immer noch bewusstlos, obwohl die Wunden nicht mehr bluten und fachgerecht bandagiert sind. Nun liegt es an Neo sie zum Aufwachen zu bringen. Dank seiner Fähigkeit kann er sein Bewusstsein in dasjenige von Riana projizieren. So kann er ihre zurückgezogene Psyche wieder zurückbringen. Nach dem Prozedere wacht Riana auf und scheint auch ihre Stimme wieder gefunden zu haben, doch das Sprechen muss sie erst wieder richtig lernen. Anschliessend erzählt Neo seinen Traum und seine wahre Identität. Danach gehen die Charaktere wieder ihre eigenen Wege. (Kombinationen sind von den Verhältnissen abhängig).

Kombinationen mit Neo:
Neo alleine / Neo & Froe / Neo & Jinnya / Neo & Riana / Neo & Kay (& Clyde)

Kombinationen mit Froe:
Froe alleine / Froe & Neo / Froe & Jinnya / Froe & Layla

Sonstige Kombinationen:
Jinnya alleine, Riana & Yago, Kay & Clyde (& Neo), Vyzzu alleine

Einige Zeit später kriegt Neo (egal, wo er sich gerade befindet und mit wem) Besuch von Vyzzu. Der erzählt vom Plan der Yazzas und will sie mit der Hilfe von Neo und den anderen davon abhalten. Vyzzu hat diese Welt und seine Freunde lieben gelernt. Neo und Vyzzu suchen nun die anderen zusammen.

Einige Zeit später kriegt Froe (egal, wo er sich gerade befindet und mit wem) Besuch von Vyzzu. Der erzählt vom Plan der Yazzas und will sie mit der Hilfe von Froe und den anderen davon abhalten. Vyzzu hat diese Welt und seine Freunde lieben gelernt. Froe und Vyzzu suchen nun die anderen zusammen.

Als alle 8 beisammen sind, taucht plötzlich ein Mann auf (der übrigens auch Froe & Co. den Auftrag im Reaktor gegeben hat).

7

<p>Dieser geheimnisvolle Mann erzählt von der Bedrohung durch die Yazzas. Er rät ihnen, die berühmte Bibliothek von Sry-Phaerun im Sulfra-Gebirge aufzusuchen und nach alten Legenden zu suchen. Er überreicht ihnen ein Siegel, welches ihnen Zugang zum geschlossenen Bereich gewährt. So sollen sie alles erfahren und wissen, wonach die Yazzas trachten und können sie dann aufhalten.</p>	
<p>Da sie keine andere Möglichkeit sehen, besuchen sie die Bibliothek und durchstöbern den geschlossenen Bereich. Sie stossen so auf diverse Legenden, auch diejenige über die Elementengötter/-träger. Auch die Geschichte der Pandora und die Sage über den Styx sind dort vorhanden. Ebenfalls interessant ist die Schrift über die Entstehung der Lynx. Doch der wichtigste Fund ist das Kapitel über die Elementenkugel. Dor ist beschrieben, dass die farbigen Linien auf der Kugel die Geostigma-Adern repräsentieren und die 8 weissen Knotenpunkte die Standorte der Omni-Elemente darstellen. Nun ist ihr nächstes Ziel, diese Kugel in Sicherheit zu bringen.</p>	
<p>Als sie in Baura ankommen, sind einige Yazzas ebenfalls schon hier und wollen die Elementenkugel stehlen. Die 8 Helden stellen sich ihnen in den Weg, doch schliesslich entwischen sie mit der Kugel. Hat die Gruppe getrödelt, sind die Yazza mit der Beute bereits schon weg. Nun müssen sie, mit der Hilfe der Abbildungen und Texten im Buch (sie haben es ausgeliehen) die 8 Omni-Element-Standorte aufsuchen und sie vor den Yazzas beschützen.</p>	8
<p>Je nach dem, wann sie an einem Knotenpunkt ankommen, sind die Yazzas noch nicht da, bereits da, oder schon wieder weg. Die Gruppe teilt sich in 3er bzw. 2er Gruppen auf, um schneller vor Ort zu sein. Die Neuigkeiten der begonnenen Invasion der Yazzas gehen schnell rum und überall herrscht Unruhe.</p>	
<p>Nachdem sie alle 8 Orte besucht haben, stiehlt Vyzzu die gesammelten Omni-Elemente. Sie holen ihn ein und es kommt zum Kampf. Nach dem Kampf betritt der wirkliche Vyzzu das Geschehen und streckt den falschen nieder. Da Vyzzu direkt von der Yazza-Station kommt, weiss er, dass die Yazzas die erbeuteten Omni-Elemente und die Elementenkugel dorthin gebracht haben. Doch wissen sie nicht, wie sie dorthin kommen. Doch oh Wunder, der geheimnisvolle Mann taucht just in diesem Moment auf und hat für sie eine Lösung parat.</p>	
<p>Sie erreichen das Regierungsgebäude von Invictus-City und gehen zum Chef Techniker, der für Gerätschaften aller Art, Software und auch Transportmittel zuständig ist. Dank ihm erhalten sie ein kleines Raumschiff, welches sie zur Yazza-Station bringt. Vor dem Start haben sie jedoch noch die Möglichkeit, sich auf das Bevorstehende vorzubereiten.</p>	
<p>Während des Flugs können Gespräche geführt und das Raumschiff erforscht werden. Als sie sich der Station nähern, werden sie aufgefordert, sich zu identifizieren und die Absichten preiszugeben, sie geben sich als Diplomaten aus, die wegen den entwendeten Dingen verhandeln wollen. Da sie keine Bordwaffen haben, kommen sie mit dieser Lüge durch. Sie dürfen landen und werden zum Chef gebracht. Vyzzu gibt sich als Gefangener aus, damit sie ihn als Druckmittel verwenden können. Doch das zieht nicht, denn für den Sieg über die Terraner bringen sie gern Opfer. nun müssen sie sich die Sachen mit Gewalt beschaffen. Nun heisst es, die Station durchsuchen, kämpfen, die sachen beschaffen, kämpfen, zwischendurch mal einen Boss besiegen, den Energiekern überlasten und abhauen, bevor die ganze Anlage in die Luft fliegt.</p>	9
<p>Zurück auf Neo-Terra prophezeit der geheimnisvolle Mann, dass bald Kriegskreuzer der Yazza hier sein werden und dann die Invasion erst richtig beginnt. Deshalb müssen sie ihm folgen und ihre Bestimmung erfüllen. Da sich das Sicherheitssystem nicht deaktivieren lässt, müssen sie irgendwie daran vorbei, um in den Planetenkern zu kommen. Sie können die Kamikaze-Variante wählen und sich einfach durchkämpfen, oder durch geschicktes Ausweichen die Sicherheitsmechanismen (mit Hilfe des geheimnisvollen Mannes) umgehen. im Kern erwartet sie eine weitere Überraschung: die Pandora.</p>	

<p>Nun heisst es, die Pandora starten und die bevorstehende Invasion aufzuhalten. Dazu müssen sie die 8 Omni-Elemente als Aktivierungsschlüssel in dafür vorgesehen Plätze legen und die Elementenkugel als Energie-Initiator verwenden. Dadurch kann die Pandora (Die übrigens eine Mischung aus rieigem Roboter und Raumschiff ist) die Geostigma-Adern anzapfen und Energie voll tanken. Dazu werden auch die Omni-Elemente benötigt. Durch sie können die Knotenpunkte direkt angezapft werden. Nach der Vorbereitung wird die Pandora gestartet und los geht die letzte Schlacht.</p>	
<p>In der ersten Phase gilt es, die Kriegskreuzer aufzuhalten, bis die Schiffe der Terraner auftauchen. Dann müssen sie zum Planeten Yazza und diesen zerstören bzw. töten, denn sonst stellen die Yazza immer eine Bedrohung dar. Doch die Entscheidung des Ausgangs dieses Kampfes liegt bei den Elemententrägern.</p> <p>Anm.: Die Pandora wird mit dem vereinten Bewusstsein der 8 Elemententräger gesteuert. Die Summe dessen ergibt ein neues Bewusstsein, welches die "Seele" der Pandora beschreibt und lässt sie so wie ein lebendiges denkendes Wesen beschreiben.</p>	
<p>Sie können ihrer Bestimmung und der Anordnung der Terraner folgen, sich zum Planeten Yazza begeben, und die Wurzel des Übels, den Yazza-Baum töten und zerstören. Entscheiden sie sich für diese Zukunft, kommt es folgendermassen:</p>	<p>Als Alternativlösung können sie die Yazza auf ihrem Heimatplaneten besuchen und versuchen, zwischen den Yazzas und den Terranern Frieden zu schliessen.</p>
<p>Sie reisen mit der Pandora zum Planeten Yazza, wo sie bei der Aussenstation abgefangen werden. Die Pandora kämpft sich durch diese Abwehr und landet schliesslich auf Yazza. Dort verlassen sie die Pandora und kämpfen sich zum Yazza-Baum durch und müssen dort den Yazza-Propheten bezwingen, damit sie ins Yazza-Baumherz vordringen können. Jedoch könne sie gegen das Baumherz nicht viel ausrichten. Auch ihre Elementarformen nicht. Da der Pandora-Kern mit ihrem Bewusstsein verbunden ist, aktiviert der sich selbst und kommt zu Hilfe. Nachdem der Pandora-Android in Roboterrüstung das Baumherz geöffnet hat, verschwindet er in der Tiefe und die 8 gehen hinterher.</p>	<p>Sie Reisen mit der Pandora zum Planeten Yazza. Im Yazza-Orbit werden sie von Aussenposten erwartet. Doch da sie in friedlichen Absichten kommen (Alle Bordwaffen sind deaktiviert und Vyzzu spricht mit ihnen) werden sie vorbeigelassen, doch die Pandora muss auf der Aussenstation bleiben. Dafür werden sie vom Aussenposten nach Yazza eskortiert. Auf Yazza werden sie zum Yazza-Baum gebracht, wo sie mit dem Yazza-Baum über einen Yazza-Propheten sprechen können. Nach dem Friedensantrag will der Yazza-Baum die 8 Testen, ob sie würdig sind. Wenn ja, werde er das Anliegen der Terraner respektieren und den Angriff einstellen. Es folgt ein Kampf gegen Yazzas, Den Yazza-Propheten, aber auch gegen das Herz des Yazza-Baumes. Nach erfolgreichem Kampf akzeptieren sie den Friedensantrag und die Kämpfe hören auf.</p>
<p>Nach einem anstrengenden Weg voller Kämpfe gelangen sie zum Yazza-Kern, den sie aber zuerst von Ranken und Schutzschichten befreien müssen. Danach vereinen sie ihre Seelen und der Pandora, die dann den Kern bekämpft, zermürbt und auslöscht. Nach dem Sieg muss sie sofort flüchten. Doch da die Seelen der 8 Helden in der Pandora vereint sind, bleiben ihre Körper unvermeidlich dort unten. Die Pandora verlässt den Planeten Yazza, nachdem sie in ihre Raumschiffhülle zurückgekehrt ist.</p>	<p>Doch kurz darauf bekommen sie die Meldung, dass sich die Pandora selbstständig macht. Sie fliegt nach Yazza, landet und beginnt gleich mit einem Angriff. Die 8 Freunde gehen gleich los, um die Yazzas zu unterstützen. Zuerst müssen sie diverse Geschütze an der Pandora ausschalten. Danach wird jedoch der Kern der Pandora (ca. menschengrosser, weiblicher Android in einer Roboterrüstung) freigelassen, der sich auf die Suche nach dem Herz des Yazza-Baums macht. die 8 verfolgen sie und verwickeln sie in mehrere Kämpfe (Phase 1, Phase 2 mit verbesserten Fähigkeiten und Phase 3, ohne Rüstung, lediglich der leuchtende nackte Android). Phase 1 bekämpfen sie auf dem Weg zum Yazza-Baumherz, Phase 2 findet beim Baumherz selbst statt und Phase 3 verfolgen sie zum Planetenkern, wo dann auch der finale Kampf stattfindet. Nach dem Sieg kehren sie zum Prophet zurück und sie werden gelobt. Anschliessend kehren sie im nun lediglich normalen Pandora-Raumschiff (ohne spezielle Kräfte) auf Neo-Terra zurück.</p>

7. CHARAKTERE

In der Bachelor-Version des Spiels werden bloss drei Charaktere behandelt. In der Gameplay-Demo haben Neo und Froe ihren Auftritt (ebenso wie im ersten Kapitel) und der Prolog wird mit Vyzzuvazzadth gespielt. Die anderen fünf Charaktere habe ich trotzdem in dieses Kapitel mitintegriert, da sie schliesslich Bestandteil der gesamten Story sind, die in der Grobfassung ebenfalls hier in dieser Dokumentation vorhanden ist.

7. 1. NEO

Neo ist ein schlanker junger Mann, dem man sein jahrelanges Training ansieht. Doch wirkt er nicht wie ein muskelbepackter Rausschmeisser. Seine Haltung und Ausstrahlung wirken stetig gelassen und cool. Sein Gesicht ist fein geschnitten, wirkt aber nicht milchig oder jugendlich, sondern aufmerksam und berechnend, aber nicht feindselig. Sein Gesichtsausdruck ist selten deutbar, was ihn aber umso geheimnisvoller macht. Sein Merkmal sind seine dunkelblauen Haare und roten Augen. Beides ungewöhnliche Farben. Auch seine Frisur ist unverwechselbar. Man munkelt, dass er sie jeden Morgen aufwändig zurechtkämmt, aber in Wahrheit wachsen sie so. Neo ist nicht der Typ für Morgenpflege, weshalb ein einmaliges durch die Haare Streichen genügt.

Neo trägt meist dunkle Kleidung, was bei einem Schattenelement nicht weiter verwunderlich ist. Sein dunkler, knöchellanger Mantel und seine hölzerne, eng anliegende Halskette, die er zu Akademiezeiten von einer Verehrerin geschenkt bekommen hat, trägt noch zu seiner Coolness bei, aufgrund der er ständig von Frauen umschwärmt wird, was ihn aber so ziemlich auf den Zeiger geht und völlig kalt lässt. Das Umschwärmen hat aber ebenfalls seinen Ursprung in der Art und Weise Neo auf andere mit seinem Tun wirkt. Jeder Muskel in seinem Körper gehorcht wie eine präzise Maschine auf seinen Willen.

Wie schon angesprochen interessiert sich Neo kaum für das andere Geschlecht, und das nicht etwa, weil er vom anderen Ufer ist, sondern, weil ihm sein Job als Auftragssöldner und sein Training schlicht und einfach wichtiger sind. Zudem kann er das nervige Getue der ihn umschwärmenden Frauen nicht ausstehen. Allgemein meidet Neo den näheren Kontakt zu anderen Menschen, denn seiner Ansicht nach lenken Gefühlsduseleien, die zwangsläufig aus guten zwischenmenschlichen Beziehungen entstehen, von den wirklich wichtigen Dingen ab. In Neos Fall ist das die Arbeit eines Auftragssöldners. Auftragssöldnern stehen Gefühle anderer Mitmenschen gegenüber ein Hindernis dar, welches einen Auftrag oder sogar das eigene Leben oder das eines Partners gefährden kann. Aber jede Regel hat eine Ausnahme: Froe. Er ist der Einzige, der Neo nahe steht und ihm auch etwas bedeutet. Doch die Verbindung zu Froe ist von aussen betrachtet fragwürdig, da die beiden so grundverschieden sind wie ein Grashalm und ein Korkenzieher.



Es ist anzunehmen, dass genau diese Unterschiede die beiden wie verschiedene Magnetpole zusammenschweisst. Trotz seiner Abneigung zwischenmenschlichen Kontakts ist Neo ein freundlicher und angenehmer Mensch, der sich an Regeln hält und sich nahtlos in das System einfügt. Probleme seines Verschuldens sind extrem rar gesät. Neo redet nur wenn es nötig ist und wenn er redet, dann sagt er nichts Überflüssiges, bedient sich einer klar formulierten Sprache und beantwortet Fragen präzise, damit keine Missverständnisse entstehen.

Grundsätzlich ist Neo der ruhige und besonnene Typ. Hektik, Lärm, Stress und Aufdringlichkeit kann er nicht ausstehen, weshalb er sich oft und gern in urbanen, natürlichen Gegenden aufhält. Trotz seiner Abschirmung Gefühlen gegenüber, zeigt sich Neo als fairen Beschützertyp, der sich auf sachlicher Ebene um andere sorgt, solange dies nicht einem Auftrag oder sich selbst schadet. Neo scheint perfekt zu sein, doch auch er hat gewisse Schwächen. Er glaubt, mehr als die meisten anderen Menschen, an das Schicksal, dessen er sich auch widerspruchslos fügt. Als Schattenelement ist er eher nachts aktiv, weshalb er manchmal Mühe hat morgens aufzustehen. Also der typische Siebenschläfer.

Unter der undurchdringlichen und unerschütterlichen Hülle befindet sich jedoch Ungewissheit und Zweifel. Zum einen, weil Neo immer mehr das Gefühl hat, lückenhafte Erinnerungen zu haben, zum anderen, die Ungewissheit, was vor ihm liegt. Das ist auch der Grund, weshalb er häufig für sich im Stillen brütet und des Öfteren melancholisch dem Horizont entgegenschaut.

Neo macht sich nicht viel aus Geld. Für ihn ist es bloss ein Mittel zum Zweck. Dank seinem spartanischen Lebensstil kommt er nie in Geldprobleme.

Neo hat eine starke Persönlichkeit, die durch praktisch nichts zu erschüttern ist. Anders als sein Element vermuten lässt, ist Neo ein ehrlicher und aufrichtiger Mensch und erweist sich als treuer Gefährte. Er erledigt die Dinge mit einer beängstigenden Perfektion und ist sehr voraussichtig, was ihm aber leider sehr wenig Raum für Improvisationen oder Spontanität übrig lässt.



7. 2. FROE

Seine imposante Erscheinung strahlt Kraft und Würde aus, wirkt aber auch etwas abschreckend, was ihm punkto Flirts gehörige Minuspunkte einbringt. Nicht zu verachten sind sein markantes gespaltenes Kinn und die heimtückischen Lausbubenaugen, die ihn, ebenfalls zu seinem Nachteil, berechenbar machen. Seine strohblonden langen Haare, die er stets zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden trägt, hält er sich mittels seines berühmt berüchtigten roten Stirnbands vom Gesicht fern. In der Regel gelten Stirnbänder als verpönt und kindisch, was Froe jedoch nicht davon abhält, dieses Stirnband regelmässig (eigentlich immer, ausser er schläft) zu tragen. Das verrückte ist, es wirkt kein bisschen kindisch, sondern versetzt andere, vor allem Kinder und Jugendliche, in Ehrfurcht, was von seiner Statur und seiner (ehrlich gesagt recht albernem) Rüstung noch unterstrichen wird.

Im Gegensatz zu Neo, der eher der introvertierte Typ ist, pflegt Froe den Kontakt zu seinen Mitmenschen, wenn auch manchmal etwas zu übertrieben. Er wirkt immer aufgestellt und fröhlich, redet viel (Stuss) und setzt alles daran, es sich mit der gesamten Welt zu vergraulen. Mit seiner egoistischen und hinterhältigen Art ist er so manchem auf den Schlipps getreten. Dies ist aber nicht weiter schlimm, da er sich aus praktisch jeder für ihn negativen Situation irgendwie hinausmogeln kann. Doch er hat neben Unehrllichkeit, Schlamperei, Egoismus Unzuverlässigkeit und seiner Unsensibilität und Unfairness auch positive Eigenschaften (Ehrlich!). Eines der einzigen Dinge, die er über sich stellt, sind Frauen. Er meint, Frauen seien ein Geschenk des Himmels (mal von einer Ausnahme abgesehen...) und spielt des Öfteren einen erschreckend glaubwürdigen Gentleman. Flirten ist eins seiner geheimen Hobbies, das er regelmässig praktiziert, obwohl der Schuss meistens nach hinten losgeht. In diesem Punkt beneidet er Neo, der die Frauen wie ein männlicher Magnet anzuziehen scheint. Doch wegen Neos Desinteresse hält Froe ihm immer wieder eine Moralpredigt über das Verhalten Frauen gegenüber (als wäre er der Profi...).

Bei so vielen negativen Eigenschaften, könnte man zur Überzeugung gelangen, Froe niemals als Freund zu wollen. Dies ist aber ein gewaltiger Irrtum, denn Freunden gegenüber verhält er sich ganz anders als bei anderen. Er ist zuverlässiger, zügelt sein Egoismus ein wenig und ist vor allem ehrlich und unterlässt hinterhältiges Getue. Man geniesst mit einer guten Freundschaft sozusagen gewisse Privilegien.



Betrachten wir Froes typische Eigenschaften mal etwas genauer. Er ist, wie schon erwähnt, egoistisch, egozentrisch und versucht aus allen nur erdenklichen Situationen Profit oder eigene Vorteile zu erzielen. Auch spielen Geld und Frauen eine grosse Rolle in seinem Leben. Er liebt Parties, Kämpfe und Herausforderungen aller Art. Was ihn nicht fordert, interessiert ihn nicht. Er bedient sich einer nicht immer angebrachten Slang-Sprache und spricht nur in seltenen Fällen sein Gegenüber mit "Sie" an. Auch flucht er ungeniert, wenn ihm danach ist und tendiert dazu die Dinge nicht ernst zu nehmen. Eine seiner grossen Schwächen ist sein unüberlegtes Handeln. Grundsätzlich denkt oder fragt er erst, nachdem er gehandelt hat, oder überlässt das Denken und die Taktik gänzlich anderen. Froe ist ein Mann der Tat und nicht des Denkens. Deshalb regieren Spontanität und Intuition, sowie Improvisation sein Handeln.

Interessant ist aber sein grüner Daumen und die Liebe zur Natur, was man bei einem solchen Typen wie ihm (Ist nicht persönlich gemeint) nun wirklich nicht erwarten würde, obwohl er den Erdelementen angehört. Daher rührt wahrscheinlich auch seine Marotte sich stets ein langes Grashalm zwischen die Zähne zu klemmen, wie Cowboys ihre Zahnstocher oder Zigaretten. Fragwürdig ist aber seine alberne Entschuldigung dem Grashalm gegenüber, welches er auszupft und in den Mund steckt.



7.3. JINNYA

Jinnya ist eine Waschechte Powerfrau und ungewöhnlich stark gebaut. Trotzdem wirkt sie sehr weiblich, was neben ihren verführerischen Kurven auch ihren leidenschaftlichen Augen und Mund zu verdanken ist. Wie Neo besitzt sie die seltene dunkelblaue Haarfarbe und ebenfalls rote Augen, wobei sie dunkler und tiefer wirken als diejenigen Neos. Ihre rechte Gesichtshälfte hält sie meist hinter vielen Haarsträhnen verborgen, was in Kombination mit ihren Augen sehr geheimnisvoll wirkt und auch beabsichtigt ist. Ebenfalls beabsichtigt ist ihre aufreizende Kleidung, die aber nicht flittchenhaft wirkt und auch nicht wirklich viel Haut zeigt, aber ihre Körperform deutlich betont. Jinnya spielt gerne mit ihren Reizen, um ihre Gegenüber in der Hand zu haben.

Jinnya gibt sich als freundlicher und gerechter Mensch und möchte ein gutes Image abgeben. Gleichzeitig will sie das ohne Heuchelei oder Lügen erreichen, denn diese beiden Dinge kann sie auf den Tod nicht ausstehen. Diese Kombination erweist sich aber alles andere als einfach und wird durch ihr Temperament und ihre Eigenheit, den Leuten ins Gesicht zu sagen, was sie von ihnen denkt, noch erschwert. Jinnya ist sehr hilfsbereit und setzt sich für andere ein. Doch von Schwächlingen, die zu schnell aufgeben und sich keine Mühe geben, hält sie überhaupt nichts. Kinder hingegen genießen bei ihr eine gute Behandlung. Jinnya hat ein Herz für Kinder, weshalb sie schon öfters Kinder gehütet hat.

Das Vertrauen ist so eine Sache. Durch gewisse Ereignisse, hat sie das Vertrauen in die Menschen etwas verloren. Vor allem erledigt sie die Dinge lieber selber, als sie von anderen erledigen zu lassen, die es möglicherweise vermasseln könnten. Jinnya ist ein unverbesserlicher Kontrollfreak. Diese ungünstige Eigenschaft hat mehr als einmal negative Auswirkungen gehabt, sich aber auch mehrfach als nützlich oder sogar nötig erwiesen.

Weiter ist ihr die Wahrheit wichtiger als alles andere. von Geheimnissen hält sie nicht viel, doch von Tratsch, der Geburtsstätte von erfundenen Gerüchten, noch viel weniger. Dank ihrer Sturheit und Beharrlichkeit gelangt sie meist and die Wahrheit, auch wenn andere ihr viele Steine in den Weg legen.

Was Männer anbelangt, hegt sie nur mildes Interesse. Sie wartet auf den einen, für den sie bestimmt ist, und will ihren Körper für diesen einen rein halten. Diese Einstellung hat wahrscheinlich ihren Ursprung in ihrer Erziehung und dem Heimatort, einem kleinen Dorf, das sich auf Altbewährtes beruft und somit den Grossstädten extrem hinterherhinkt.

Ein Nachteil ist ihre starke Rachesucht. Ungerechtigkeit gehört ihrer Meinung nach in jedem Fall bestraft und das ausnahmslos. Sie ist kein Mensch, der schnell aufgibt, im Gegenteil. Doch sie merkt, wenn es genug ist und sie verloren hat. Selten treibt sie es zu weit.



7. 4. RIANA

Hübsch, jung, lieblich, unschuldig, kindlich. So könnte einer, der sie zum ersten Mal sieht beschreiben. Rianas Haut ist zart, wie ein Babypopo und ihre Züge weich wie Samt. Das ist auch kein Wunder, bei den täglichen Waschzeremonien, die sie ausgiebig praktiziert. Auch ihre Haare glänzen wie Seide und leuchten wie ein Feuer am Firmament. Ihre grasgrünen Augen strahlen Gutmütigkeit und Vertraulichkeit aus. Ihr Markenzeichen sind die stets mit zwei Stäbchen hochgesteckten Haare und die zwei seitlichen Strähnen.

Ihr Körperbau ist sehr weiblich, schlank, anmutig und auf eine schwer definierbare Weise kindlich, obwohl sie bereits das Erwachsenenalter erreicht hat und keine kindlichen Proportionen aufweist.

Das Spezielle an Riana ist ihre fehlende Sprechfähigkeit. Sie bringt keinen Ton heraus und kann auch nicht flüstern. Also ein Fall von totaler Stummheit. Da Riana alleine und abgeschieden jeglicher Zivilisation lebt, sind ihre einzigen Kommunikationspartner die Tiere. Doch im Verlauf der Geschichte kommt sie aus dieser Einsamkeit heraus und gelangt auch unter Menschen. Gerechtigkeit, Streit- und konfliktlose Begegnungen und die Zufriedenheit aller ist ihr Utopia. Deswegen ist sie zu allen freundlich, versucht Streit zu schlichten, böse und ungerechte Menschen auf den richtigen Pfad zurückzubringen und will für alle das Beste. Erstaunlicherweise hat sie damit mehr Erfolg, als man ahnen würde, was wohl an ihrer Lichtelementzugehörigkeit liegt. Trotzdem ist weder religiös noch fanatisch. Das sind ihre Persönlichkeit und ihre Überzeugung.

Da sie seit ihrem 7. Lebensjahr abgeschieden lebte und keine Menschliche Erziehung genoss, hat sie keine Ahnung der körperlichen Lust und ihren menschlichen Trieben. So hat sie keine Scham ihren Körper nackt zu zeigen und auch sonst ist ihre Auffassung von Körperkontakt völlig anders als bei zivilisierten Menschen. Sie hat keine Ahnung von Liebesbeziehungen Lustspielen oder Geschlechtsverkehr. Deshalb wirkt sie in dieser Beziehung naiv wie ein Kind. Aber eine Eigenschaft ist ihr sehr Hilfreich, nämlich die, böse, ungerechte oder egoistische Absichten eines Gegenübers zu erkennen, weshalb sie trotz ihrer kindlichen Naivität selten übertölpelt werden kann.

Da sie zivilisatorisch und erzieherisch gegenüber anderen in ihrem Alter zurück liegt, hat sie auch kein Gefühl für Geld und dessen Wert. Dafür ist sie Überlebenskünstlerin, kennt sich mit Flora und Fauna prima aus und ist deshalb ausserhalb der Zivilisation eine sehr nützliche Gefährtin. Doch in Städten und modernen Dörfern ist sie ahnungslos wie ein Junges ausserhalb seines Nests. Sie kennt sich mit elektronischen Geräten und technischem Schnickschnack überhaupt nicht aus und wäre ohne Begleitung total hilflos.



7. 5. YAGO

Klein aber oho. Seine für einen Mann geringe Grösse lässt andere ihn schnell unterschätzen, aber als Jugendlicher musste er deswegen ständig Hänseleien einstecken. Doch mittlerweile hat er sich mit seiner Grösse abgefunden. Seine Adlernase und die buschigen Augenbrauen verleihen den sonst eher feinen Gesichtszügen eine gewisse Härte. Die Dreadlocks, sein ganzer Stolz, runden dieses Erscheinungsbild noch ab und beschafft ihm den nötigen Respekt. Yago ist auf dem Land aufgewachsen und auch so gekleidet. Auffallend sind seine extrem breiten, aus Leinen gefertigten, Dreiviertelhosen, die mit einem simplen Strick am hinunterrutschen gehindert werden. Um seine Armbewegungsfreiheit zu verbessern, hat er die Ärmel von seinem Jackett abgerissen, jedoch nicht sauber, weshalb das Jackett an den Schultern Ausfransungen aufweist.

Yago ist ein ehrlicher und verlässlicher Mensch. Doch seine unberechenbare Laune, sein ständiger Tatendrang und seine leichte Gereiztheit macht ihm in zwischenmenschlichen Beziehungen einen Strich durch die Rechnung, weshalb er nicht viele Freunde hat und mit Frauen nicht so gut zugange kommt. In seiner Jugend hatte er einmal eine richtige Freundin, doch seine Ausbildung stand der Beziehung im Weg und die Beziehung ging auseinander. Seither hat er kein einziges Date mehr über die Bühne gebracht. Ein weiteres Hindernis ist seine Grösse. Frauen, die grösser sind als er, geht er aus dem Weg, da so seine geringe Grösse voll zur Geltung kommt. Die einzige Frau, die ihn wirklich interessiert ist die Maid des Waldes. Er hofft eines Tages Bekanntschaft mit ihr zu machen und diesen Tag sehnt er erwartungsvoll herbei.

Durch seine ständige Aufgedretheit neigt er dazu, Fehler zu machen und in Gesprächen schnell vom eigentlichen Kern oder Thema abzuweichen. Doch im physischen Bereich ist seine Aufgedretheit ein grosser Vorteil, denn seine Geschwindigkeit ist kaum zu toppen. Eine seiner grössten Schwächen ist sein unverbesserlicher Rassismus gegen Schattenelemente. Er lässt keine Gelegenheit aus, um über sie herzuziehen und sucht die Schuldigen immer unter den Schattenelementen.

Weitere Schwächen sind Bier und Hammelfleisch. Es vergeht keinen Tag an dem Yago kein Bier trinkt. Alkoholhaltiges, versteht sich. Alkoholfreies kann er nicht ausstehen.

Was er ebenfalls nicht ausstehen kann sind Besserwisser und Frauenmagnete. Neben Frauenhelden kommt er sich nutzlos und erniedrigt vor.

Seine Stärke (ja, die hat er auch) ist, dass er niemals aufgibt, sei die Situation noch so aussichtslos. Auch ist er sehr hilfsbereit und hilft gern anderen Leuten.

Was er aber nicht ausstehen kann, ist Undankbarkeit. Mindestens ein Dankeschön möchte er im Gegenzug zu seiner Hilfe erhalten. Entlöhnungen wären ihm noch lieber. Seine Hilfsbereitschaft trieb ihn dazu, Auftragssöldner zu werden. Denn so kann er anderen helfen und kriegt seine Entlohnung, die meist recht üppig ausfällt.



7. 6. KAY

Kay ist anders als die anderen. Sie ist eine Lynx. Genauer gesagt, eine Halb-Lynx. Ihre Mutter ist eine Vollblut-Lynx und ihr Vater ein Mensch. Dies macht sie zu etwas ganz Besonderem. Mensch-Lynx-Mischlinge sind extrem selten, nur schon wegen der Tatsache, dass die Menschen die Lynx verabscheuen und nur in seltenen Fällen akzeptieren. Doch ihre Besonderheit ist auch ihr Dilemma. Sie steht zwischen den beiden Völkern, die sich gegenseitig verabscheuen, und gehört weder zur einen noch zur anderen Seite.

Kays Erscheinungsbild ist sehr Lynx-ähnlich, doch einige anatomische Unterschiede sind doch vorhanden. Füsse und Hände sind sehr menschenähnlich, abgesehen von den Katzenkrallen, und das Gesicht ist eine 50 zu 50 Mischung aus Lynx und Mensch. Anders als die Lynx ist ihre Haut nicht vollständig mit Fell überzogen, sondern nur diejenigen Partien, die auch bei den Lynx von dichterem und längerem Fell bewachsen sind. Die restliche Hautfläche besteht aus (fast) haarloser Menschenhaut mit hellbraunem Teint. Ihr filigraner Körper lässt sie niedlich und kindlich erscheinen.

Kay ist ein richtiger Wirbelwind und kann anderen ziemlich auf die Nerven gehen. Doch ihre immerwährende gute Laune und ihr unverbesserlicher Optimismus, der sich kaum unterkriegen lässt, färben sich manchmal auf ihre Mitmenschen ab. So kann sie deprimierte oder niedergeschlagene Menschen wieder aufheitern und neuen Mut geben. Berüchtigt sind ihre Mitleid erregenden Katzenaugen und ihr gespielter Weinen, mit denen sie praktisch alles erreichen kann. Gerissen ist sie, das muss man ihr lassen. Sie ist sehr selbstsicher und vertraut ihren Fähigkeiten. Manchmal spricht sie von sich in der dritten Person. Sie ist sehr extrovertiert und teilt ihre Freuden und Sorgen mit den anderen.

Ihre grösste Schwäche ist ihre Kleptomanie, die sie schon öfters in Schwierigkeiten gebracht hat, denen sie aber stets davongekommen ist. Auch ist ihr feines Gehör, was an sich ein Vorteil ist, manchmal ein Hindernis, vor allem bei lauten, explosionsartigen Geräuschen. Paradox ist aber ihre panische Angst vor Ratten und Mäusen, was sehr ungewöhnlich für ihre Art ist. Was sie auch nicht ausstehen kann, sind Warmduscher und Dummköpfe. Die sind ihrer nicht würdig. Will man sie zur Weissglut bringen, und sich folglich in Lebensgefahr begeben, reicht eine kleine Streicheleinheit und Kay vergisst alle Sitten und Moral.

Bei Windigem Wetter blüht sie voll auf. Ist ja auch kein Wunder, schliesslich gehört sie den Windelementen an. Ausserdem steht sie auf hübsche menschliche Jungs, doch da sich die Menschen von den Lynx distanzieren, ist

das knüpfen von Kontakten recht schwierig. Am meisten mag sie, neben Fisch- und Geflügelspeise, ihre Mutter, welche sie über alles liebt. Eine andere Eigenschaft, die bei jungen Leuten relativ selten vorkommt, ist die, dass Kay sich nur auf das Hier und Jetzt konzentriert. Sie schwelgt nicht in Erinnerungen oder trauert Vergangenen nach, sie malt sich nicht sinnlos die sowieso unvorhersehbare Zukunft aus, noch denkt sie über was-wäre-wenn-Situationen nach. Sie geniesst die Gegenwart in vollen Zügen.



7. 7. CLYDE

Clyde ist ein Schurke durch und durch. Doch anders als andere Schurken hat er Ehre, Verstand und einen Sinn für Gerechtigkeit, wobei aber seine Definition für Gerechtigkeit nicht mit der der Allgemeinheit zu vergleichen ist.

Als Dieb schätzt er seine Anonymität. Deshalb trägt er stets Sonnenbrille, Kopftuch und einen Umhang mit Kapuze und Gesichtsbedeckung für Notfälle. Aus undefinierbarem Grund hat er sich einen kurz geschneiten Kinnbart und Kotletten wachsen lassen. Clyde ist hoch gewachsen aber eher schwächling, jedoch flinker als es scheint.

Er ist nicht der Typ für Konversationen, weshalb er immer sofort auf den Punkt kommt und schert sich nicht um die Gefühle seines Gegenübers, ausser er will seinen Charme spielen lassen oder die Situation erfordert es. Er liebt es, seine Gesprächspartner zu verunsichern, indem er auf Fragen mit Gegenfragen antwortet, die meist die Gefühlsebene des Gegenübers anspricht. Er lässt die anderen durch sein Verhalten, seine Gleichgültigkeit und seine Unerschütterlichkeit oft sich unterlegen fühlen, was seine Autorität noch verstärkt. Clyde ist ein Einzelgänger und hat keinen näheren Kontakt zu anderen Menschen. Viele wagen es nicht ihn anzusprechen geschweige denn zu widersprechen. Er strahlt eine starke Autorität aus, der nur die Wenigsten etwas entgegensetzen können. Er ist der Meinung, dass menschliche Gefühle und das Gewissen sich den rationalen Dingen widersetzen und somit der Logik im Wege stehen. Clyde handelt anhand logischen Denkens und pfeift auf Gefühle und Gewissen. Deshalb kann es vorkommen, dass er rücksichtslos Hindernisse (materielle und organische) aus dem Weg räumt, um seine Ziele zu erreichen, sofern diese Opfer der Situation entsprechend gerechtfertigt sind. Auch vor Lügen sträubt er sich nicht, wenn er sich damit einen Vorteil verspricht. Clyde ist kalt und berechnend und spielt mit den Menschen wie mit Marionetten, was ihm durch seine exzellenten Menschenkenntnisse ermöglicht wird. Doch im Gegensatz dazu hat er seine Prinzipien, an denen er eisern festhält, ebenso wie an den Diebeskodex. Auch für Diebe gelten gewisse Regeln, mit denen sie sich von ruchlosen Verbrechern unterscheiden. Um unangreifbar zu bleiben und nicht in unangenehme Situationen zu kommen, vertraut er niemandem ausser sich selbst, was sich schon sehr oft als Lebensrettend erwiesen hat. Doch nebst all seinen unmoralischen Seiten hat er auch eine gute. Verspricht er etwas, hält er dieses Versprechen ein, koste es was es wolle.

Clyde schätzt Gehorsam und Loyalität, denn ohne diese beiden Eigenschaften fällt ein Diebesklan auseinander und eine Führung wird unmöglich. Darum hasst er ungehorsame Untergebene und Verräter, wobei er mit Letzteren umgehend

kurzen Prozess macht. Dies ist auch ein Grund, weshalb er Kinder nicht ausstehen kann. Sie sind ungehorsam, illoyal, verarschen einem nach Strich und Faden und stellen die Autorität der Erwachsenen in Frage. Zudem sind sie laut, stur und uneinsichtig.

Da Clyde ein Dieb ist, würde man annehmen, dass Geld und Reichtum seinen Lebensinhalt darstellt. Doch dem ist nicht so. Geld stellt für ihn nur ein Mittel zum Zweck dar. Wer in seiner geheimen Kammer nach Schätzen sucht, der wird nicht fündig. Weltlicher Besitz interessiert ihn nicht. Er selbst sieht sich als Hüter des Gleichgewichts, der Ungleichheiten ausgleicht.



7. 8. VYZZUVAZZADTH

Vyzzu ist die skurrilste Figur im Spiel. Er gehört der Spezies der Yazza an und ist somit ein Ausserirdischer (aber kein Alien!). Vyzzu besteht aus einer undefinierbaren Masse, die an eine Art trübes Gel erinnert, jedoch eine organische Version davon. Er geht am ehesten als echsenartiger Humanoide ohne Schuppen durch. Seine Gliedmassen sind unproportioniert und er besitzt lange Fühler und einen sehr langen Schweif. Seine Arme und Beine erinnern an einen gewissen Spinatfressenden Seemann. Vyzzu besitzt weder Mund noch Nase noch Ohren. Sprechen funktioniert über Telepathie, Nahrungsaufnahme über die Haut und das Gehör übernehmen die Fühler. Geruchssinn besitzt Vyzzu keiner, dafür einen guten Geschmackssinn, der über die gesamte Hautoberfläche verläuft. Vyzzu ist sehr klein und sieht dadurch eher niedlich als furchterregend aus, doch seine giftgrünen Augen können so manchen verunsichern. Apropos Augen. Seine Augen sind in der Lage, infrarote, sowie ultraviolette Wellen zu registrieren, was einen riesigen Vorteil darstellt.

Als Vyzzu zur Gruppe hinstösst, gibt er sich schüchtern und sehr vorsichtig. Da er sein Gedächtnis seit der unfreiwilligen Verwandlung verloren hat, sind zudem sein Selbstbewusstsein und seine prahlerische Seite verloren gegangen. Doch seine Reflexe, Reaktionen und unterbewussten Schlussfolgerungen sind erhalten geblieben.

Auf sozialer Ebene unterscheidet sich Vyzzu von der menschlichen Rasse. zwischenmenschliche Gefühle wie Freundschaft, Liebe, Zuneigung, Hass, Mitgefühl, Mitleid oder Verachtung sind ihm fremd. Seine Gefühle beschränken sich auf sich selbst, sind also bloss Reaktionen auf die Umwelt. Doch mit der Zeit lernt er die menschlichen Gefühle kennen und kann sich somit besser integrieren.

Nachdem er seine Identität wieder gefunden hat, kehren auch seine früheren Charaktereigenschaften zurück, wodurch er sich als einen loyalen und durchschlagskräftigen Verbündeten entpuppt.

Als Kampfstrategie ist Vyzzu ein wertvolles Gruppenmitglied. Er geht niemals unüberlegt vor, hält sich im Hintergrund bis die Zeit gekommen ist, um zuzuschlagen, was mit einer beängstigenden Präzision und Geschwindigkeit vonstatten geht. Ausserdem teilt er alles in Phasen ein. Überhaupt geht er immer strukturiert vor.

Einer seiner wenigen Schwachpunkte sind seine Emotionen, die er aber erstaunlich gut im Griff hat, aber eben nicht gänzlich. Ausserdem behagen ihm Hitze und Trockenheit nicht besonders. Vyzzu ist von Flüssigkeiten und

Nährstoffen so abhängig, wie auch die Menschen, doch ist seine Haut weniger resistent als die der Menschen. Doch Vyzzu wurde in einer harten Trockenzeit geboren, weshalb er, im Massstab seines Volkes, eine ungewöhnliche Widerstandsfähigkeit gegen Hitze und Trockenheit entwickelt hat.



8. DISKUSSION

8.1. URSPRÜNGLICHES VORHABEN

Mein ursprünglicher Plan für die Bachelor-Abschlussarbeit war die Umsetzung der ersten beiden Kapitel und der Feinschliff des Gameplays. Nach Abschluss des zweiten Kapitels hätte der Spieler praktisch alle Feinheiten des Gameplays erlebt und hätte somit ein sehr gutes Bild vom Spiel. Doch für die 4 Monate war dieses Ziel eindeutig zu hoch gesteckt, was ich relativ schnell herausfand.

8.2. ERGEBNIS, VERGLEICH MIT VORHABEN

Während der Anfangszeit habe ich mein Vorhaben auf die Umsetzung des ersten Kapitels beschränkt. Der gesamte Geschichtsverlauf wurde gekürzt und neu geschrieben und das erste Kapitel in Drehbuchform umgesetzt. Danach begann ich mit der Umsetzung des ersten Kapitels in der Engine. Doch merkte ich kurz darauf, dass in der verbleibenden Zeit die Umsetzung des ersten Kapitels schlichtweg nicht möglich war. So entschied ich mich für eine Gameplay-Demo, die nichts mit der Geschichte zu tun hat, doch die wichtigsten Gameplay-Elemente mithilfe diverser Tutorials dem Spieler vermittelt. So baute ich einen Prototyp, der die Gameplay-Demo, sowie der bereits fertig gestellte Prolog beinhaltet.

Für diesen Prototypen entwickelte ich auch ein neues Gameplay-Element: Das virtuelle Brettspiel. Dieses war eine grosse Bereicherung für meine Prototypen, da es ein frisches Konzept im RPG-Bereich ist und auch sehr gut funktioniert.

Damit man das erste Kapitel, welches ich ja schliesslich schon geschrieben habe, auf eine angenehme Art erleben kann, habe ich es ins HTML-Format portiert.

Schlussendlich bin ich froh, dass ich ‚bloss‘ eine Gameplay-Demo, den Prolog und das erste Kapitel in Textform umgesetzt habe. Für die Ausstellung eignen sich der Prolog und die Demo viel besser, als ein fertiges Kapitel. Man kann einfach ransitzen und spielen.

8.3. VERBESSERUNGSMÖGLICHKEITEN

Das grösste Verbesserungspotenzial liegt im Balancing, was aber nicht weiter verwunderlich ist, da ich kaum Zeit gefunden hatte, dieses ausgiebig zu testen. Das Balancing ist ein Bereich, der sehr viel Zeit in Anspruch nimmt und auch viel Kopfzerbrechen bereiten kann, denn in einem Spielsystem hängt alles miteinander zusammen.

Ein weiterer Punkt ist das Beta-Testing. Aufgrund mangelnden Zeitmanagements war es mir jedoch nicht möglich diese Phase in Angriff zu nehmen, was sehr bedauerlich ist. In der Testphase kann das Spielverhalten diverser Spielertypen analysiert werden. Dadurch erfährt man, worauf Spieler achten, was sie zur Kenntnis nehmen, was sie übersehen und wie sie vorgehen. Auch kann man so auf Spielerwünsche eingehen.

Fazit: Das Nächste Mal die Zeit besser einteilen, damit die Testphase und das Balancing nicht zu kurz kommen.

8.4. ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Nach dem Abschluss werde ich mit der Entwicklung des Spiels fortfahren und dann Kapitel für Kapitel auf dem Web veröffentlichen. So habe ich auch eine gute Referenz, um meine Fähigkeiten präsentieren zu können.

Dieses Spiel könnte dann auch als Grundlage für ein kommerzielles Spiel dienen. Auf jeden Fall ist es ein gutes Fundament, um später darauf aufbauen zu können. Auf welche Art das sein wird, steht noch in den Sternen.

9. EXTERNE DOKUMENTE

Aufgrund des riesigen Umfangs der Dokumente, die im Rahmen der Vorarbeit entstanden sind, wurden diese in einzelne externe Dokumente ausgelagert, die jedoch nicht in Druckform vorliegen, sondern nur als PDF-Dateien (mit einer Ausnahme) auf der Abgabe-CD gespeichert sind.

- › Charakterdefinitionen
- › Gameplay
- › Kampfsystem
- › Spielwelt
- › Drehbuch (HTML-Format)

Das Drehbuch ist das einzige, welches im Rahmen der Bachelor-Arbeit entstanden ist. Die anderen Dokumente existierten schon vor dem Bachelor-Semester.

10. ANHANG

10. 1. BENUTZTE PROGRAMME:

- ▶ RPG Maker 2003 (für die Entwicklung des Spiels)
- ▶ Adobe Photoshop CS2 (für die Erstellung aller Grafiken)
- ▶ Adobe GoLive CS2 (für die Erstellung des ersten Kapitels im HTML-Format)
- ▶ Roxio Easy Media Creator 9 Soundeditor (um Musik und Soundeffekte zu schneiden und in ein vom RPG Maker lesbares Format zu konvertieren)
- ▶ Microsoft Office Word 2003 (um diese Dokumentation zu schreiben)
- ▶ Microsoft Office Excel 2003 (um den groben dynamischen Geschichtsablauf sinnvoll darzustellen)

10. 2. FREMDE RESSOURCEN:

Tile-Sets

- ▶ <http://www.rpg-atelier.de> und andere RPG Maker Ressourcen Webseiten
- ▶ Diverse andere RPG Maker Games

Kampfanimationen (Spezialeffekte)

- ▶ Sammlung von diversen andere RPG Maker Games und diversen RPG Maker Ressourcen Webseiten

Gegner (nur Kampfdrohne)

- ▶ Grundgrafik aus dem modernen Tile-Set aus dem Prolog.

Sound

- ▶ .hack//GAME MUSIC Perfect Collection
- ▶ RTP (Runtime Package, im RPG Maker 2003 inbegriffen)
- ▶ <http://www.findsounds.com>
- ▶ Diverse andere RPG Maker Games

Musik

- ▶ Motoi Sakuraba
- ▶ Shadow Gallery (Kampf gegen Säuberdrohne)

10. 3. WEBLINKS

RPG Maker Informationen:

- ▶ http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker

Yahtzee

- ▶ <http://en.wikipedia.org/wiki/Yahtzee>

Wahrscheinlichkeitsberechnung von Würfelkombinationen

- ▶ <http://blog.plover.com/math/yahtzee.html> (Das kleine Berechnungstool am unteren Ende der Seite)

Urheberrechtsnotiz

Hiermit bestätige ich, dass ich meine Bachelor-Arbeit ohne fremde Hilfe, selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der angegebenen Quellen erstellt habe.