



Der Schatz vom Mondlichtsee

Ein komplettes Spiel in 8 Wochen zu erstellen, ist machbar, aber auch eine Herausforderung. Besonders dann, wenn es gut werden soll. Zion von Zionwarez hat an dem Wettbewerb "Die vergessenen Helden" (RTP only) der Community RPGMaker-mv.de von August 2020 teilgenommen und sich dieser Aufgabe gestellt. Erlaubt waren nur RPG Maker Ressourcen (Mit Ausnahme des Titelschirms) sowie Plugins.

Um das Spiel etwas aufzupeppen, griff Zion auch auf "Ältere RPG Maker Ressourcen" zurück, was regelkonform war, und erschuf das Rollenspiel **Der Schatz vom Mondlichtsee**. Nach Ablauf der 8 Wochen gewann Zionwarez mit diesem Game den Wettbewerb.



Harold und Marsha erforschen das Innere des Berges am Mondlichtsee

Der Antiheld auf Schatzsuche

Das Spiel **Der Schatz vom Mondlichtsee** handelt von Harold, einem etwas tollpatschigen, leicht naiven jungen Mann und seiner Freundin Marsha. Harold findet eine Schatzkarte und die beiden machen sich auf zum Mondlichtsee, um den geheimnisvollen Schatz zu heben.

Dabei spielt das ganze in einer erfundenen Welt mit viel Geschichte. Das Hintergrundwissen kann der Spieler in insgesamt 47 kleinen BÄ¼chern finden, die jeweils 1-2 Seiten Text enthalten und Fragment fÄ¼r Fragment Licht auf die geschichtlichen VorgÄ¼nge rund um einen Meteoriteneinschlag und einen groÄ¼en Krieg werfen.

Gewinner des Krieges war die â??Kirche der Traditionellen" – eine an die Inquisition erinnernde Glaubensgemeinschaft, die das Volk seitdem unterdrÄ¼ckt. Das bei dem Sieg vor vielen Jahren miese Tricks zum Einsatz kamen, aber auch viele liebevolle Details der Geschichte rund um Magie, Wissenschaft und Glauben erfÄ¼hrt man selbst wie auch Harold wÄ¼hrend des Spielverlaufs.



Gegner gibt es viele – vom Erdelementar bis zum Untoten

Anspruchsvolle KÄ¼mpfe

Wie in jedem guten RPG gibt es natÄ¼rlich KÄ¼mpfe. Diese sind jedoch alle eventet – es gibt keine ZufallskÄ¼mpfe. Taktisch sind die PrÄ¼gelleien dabei durchaus anspruchsvoll. So gibt es diverse Gegner, deren Verwundbarkeit man ausnutzen muss, um Ä¼berhaupt eine Chance zu haben. Als ich gegen einen Sicherheitsroboter kÄ¼mpfen muss, bleibt mir nichts anderes Ä¼brig als den Kampf mehrfach zu wiederholen, bis ich den Bogen raus habe. Das Spiel hat 3 Schwierigkeitsgrade – auf â??Normal" empfand ich die KÄ¼mpfe noch als fair, aber teilweise schon anspruchsvoll – was ich aber Ä¼berhaupt nicht als Nachteil empfand.

Ebenfalls fÄ¼rderlich fÄ¼r die taktische Tiefe der KÄ¼mpfe sind die verschiedenen Waffen, insgesamt sind es 5, welche den Kampfablauf beeinflussen.

Kleiner Wermutstropfen: Die KÄ¼mpfe kÄ¼nnen schon mal lÄ¼nger dauern, doch man kann sie nicht abbrechen. Segnet z.Bsp. Harold das Zeitliche, und man mÄ¼chte eigentlich wieder erneut reinladen, so muss man den Kampf irgendwie zu Ende bringen – so oder so. Das kann schon mal dauern und ich hÄ¼tte mir hier einen â??Flucht"- oder â??Spiel Beenden"-Button gewÄ¼nscht.



Eine umfangreiche Charakter-GUI informiert über Aufträge, Stats und Hintergründe

Rätsel und Puzzles

Immer wieder kommt man an Stellen, wo Rätsel und Puzzles gelöst werden wollen. Ich bin in der Regel kein großer Rätsel Fan, die Aufgaben im „Der Schatz vom Mondlichtsee“ waren jedoch alle gut lösbar. Der positive Effekt „Ah, ja, so geht das – ha, bin ich gut!“ stellte sich gelegentlich ein und machte mir beim Durchspielen Freude. Ich hing ein einziges mal fest, wo ich einen Baum anklicken müssen, der sich allerdings in nichts von allen anderen Bäumen unterschied. Da dieser Hänger auf einer sehr kleinen Lichtung stattfand, von der man auch so nicht mehr weg kam, hätte man wohl drauf kommen können, auch ohne die Entwicklerin zu kontaktieren .

Motivierend fand ich die Errungenschaften. Insgesamt 25 Achievements sorgen für kleine Erfolgserlebnisse, z. Bsp. wenn man mal in einem Dialog daneben gegriffen hat oder die Story voranbringt.

Zwei abgeschlossene Enden

Der Schatz vom Mondlichtsee ist ein kleines Spiel mit 3-5 Stunden Spielzeit, die jedoch zu unterhalten wissen. Interessant vom Design fand ich die verschiedenen Enden, die einen zweiten Durchgang nahezu selbstverständlich machen. Da sich bei der zweiten Runde bis auf das Ende im Spielverlauf allerdings wenig ändert, hat die Entwicklerin die Option eingebaut, beim wiederholten Spiel auf alle Kämpfe zu verzichten. So bin ich da zugegebenermaßen auch durch gerushed. Hier hätte ich mir noch etwas mehr Abwechslung gewünscht, vielleicht die eine oder andere Story-Wendung, die man so noch nicht gesehen hatte. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau und für eine 8-Wochen-Produktion auch zu viel verlangt. Das die Entwicklerin so umsichtig war, eine „Abkürzende Spielweise“ zu berücksichtigen, rechne ich ihr allerdings hoch an.



Romantische Augenblicke am Mondlichtsee

Romantische Stunden am Mondlichtsee

Ich habe die Stunden, die ich mit Schatzsuche am Mondlichtsee zugebracht habe, genossen. Die beiden Protagonisten Harold und Marsha sind mir in dieser Zeit ans Herz gewachsen und das Spiel belohnt einen immer wieder mit spannend geschriebenen Informationen und Einblicke in längst vergangene Geschehnisse. Wer ein kleines deutschsprachiges RPG für das Wochenende sucht und auch wert auf eine qualitativ hochwertige Story legt, dem sei **Der Schatz vom Mondlichtsee** empfohlen.

Positiv	Negativ
+ gute, schlüssige Story	– Kämpfe
+ nette Dialoge und gut ausgearbeitete Protagonisten	– der zweite Akt
+ sehr viel Hintergrundinfos in 47 kleinen Büchern zu finden	
+ taktisch anspruchsvolle Kämpfe	–
+ Vielzahl an Gegnern	–

- + keine Zufallsgegner Â
- + diverse faire Puzzles und Rätsel Â
- + 3 Schwierigkeitsgrade und eine "Kampflos"-Option beim zweiten Durchgang Â
- + 25 Achievements Â
- + 2 Verschiedene Enden Â

Informationen:

Spielname: Der Schatz vom Mondlichtsee
Entwickler: [Zionwarez](#)
Jahr: 2020
Plattform: PC (Windows 10)
Link: [Der Schatz vom Mondlichtsee](#)



Date Created
17/10/2021
Author
harald