



Der Schatz vom Mondlichtsee

Description

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 Büchern finden, die jeweils 1-2 Seiten Text enthalten und Fragment für Fragment Licht auf die geschichtlichen Vorgänge rund um einen Meteoriteneinschlag und einen großen Krieg werfen.

Gewinner des Krieges war die „Kirche der Traditionellen“ – eine an die Inquisition erinnernde Glaubensgemeinschaft, die das Volk seitdem unterdrückt. 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 erfährt man selbst wie auch Harold während des Spielverlaufs.



Gegner gibt es viele – vom Erdelementar bis zum Untoten

Anspruchsvolle Kämpfe

Wie in jedem guten RPG gibt es natürlich Kämpfe. Diese sind jedoch alle eventet – es gibt keine Zufallskämpfe. Taktisch sind die Prügelleien dabei durchaus anspruchsvoll. So gibt es diverse Gegner, deren Verwundbarkeit man ausnutzen muss, um überhaupt eine Chance zu haben. Als ich gegen einen Sicherheitsroboter kämpfen muss, bleibt mir nichts anderes übrig als den Kampf mehrfach zu wiederholen, bis ich den Bogen raus habe. Das Spiel hat 3 Schwierigkeitsgrade – auf „Normal“ empfand ich die Kämpfe noch als fair, aber teilweise schon anspruchsvoll – was ich aber überhaupt nicht als Nachteil empfand.

Ebenfalls förderlich für die taktische Tiefe der Kämpfe sind die verschiedenen Waffen, insgesamt sind es 5, welche den Kampfablauf beeinflussen.

Kleiner Wermutstropfen: Die Kämpfe können schon mal länger dauern, doch man kann sie nicht abbrechen. Segnet z.Bsp. Harold das Zeitliche, und man möchte eigentlich wieder erneut reinladen, so muss man den Kampf irgendwie zu Ende bringen – so oder so. Das kann schon mal dauern und ich hätte mir hier einen „Flucht“- oder „Spiel Beenden“-Button gewünscht.



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 Räselfan, 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 hätte 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

- + gute, schlüssige Story
- + nette Dialoge und gut ausgearbeitete Protagonisten
- + sehr viel Hintergrundinfos in 47 kleinen Büchern zu finden

Negativ

- Kämpfe
- der zweite Akt

- + taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- + Vielzahl an Gegnern
- + keine Zufallsgegner
- + diverse faire Puzzles und Rätsel
- + 3 Schwierigkeitsgrade und eine „Kampflos“-Option beim zweiten Durchgang
- + 25 Achievements
- + 2 Verschiedene Enden

Informationen:

Spielname: Der Schatz vom Mondlichtsee

Entwickler: [Zionwarez](#)

Jahr: 2020

Plattform: PC (Windows 10)

Link: [Der Schatz vom Mondlichtsee](#)



Date Created

17. Oktober 2021

Author

harald