

Einfache Rollenspiele selbstgemacht

Questlog: Mein erstes Level

Grundsätzlich gilt: Dein gesamter Level soll den Spielenden und nicht nur dir Spaß machen und dabei nicht länger als 15 min dauern.

Verwende in der Datenbank immer folgende Zeilen: _____

Level 1:

- Aufbau des Programms "RPG Maker MV" und die grundlegende Bedienung mit den verschiedenen Schaltflächen verstanden. (Seite 2-4)
- Ein neues Projekt erstellt und eine Beispielkarte (Steinhöhle, Eishöhle, Verfluchte Höhle oder Lavahöhle) geladen und benannt. (Seite 5)

Level 2:

- Die Startposition für den Spielcharakter eingebaut. (Seite 6)
- Einen NPC erstellt. (Seite 7)
 - Dieser führt ein Gespräch als Questbeginn, bei dem der Spielcharakter verschiedene Antwortmöglichkeiten hat. (Seite 8-9)
 - Der Spielcharakter erhält einen besonderen Gegenstand, den du vorher erstellt hast. (Seite 10-11)

Level 3:

- Eine Schatztruhe mit einem schönen Gegenstand (oder Geld) platziert. (Seite 12)
- Einen Händler-NPC mit 3-5 Gegenständen im Angebot platziert. (Seite 13)

Level 4:

- 3 verschiedene Monster erstellt. (Seite 14-16)
- 3 Gegnergruppen erstellt. (Seite 16-17)

Level 5:

- Die Kampfansicht auf Seitenansicht geändert. (Seite 16)
- 10-15 Gegner auf deiner Karte platziert. (Seite 17-20)

Level 6:

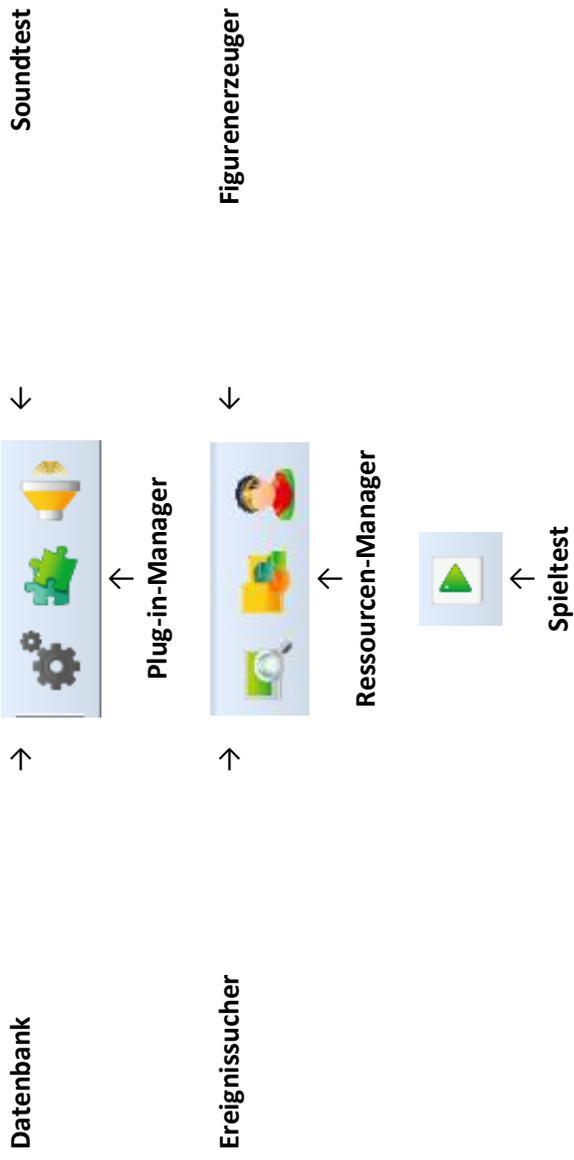
- Einen zufälligen Dungeon/Kerker (Größe: 20*20 Felder vom Typ Labyrinth) erschaffen. (Seite 20-21)
- Schadensboden hinzugefügt. (Seite 20)
- Teleportation/Übertragung von deiner Anfangskarte zum neuen Dungeon und zurück erstellt. (Seite 21)

Level 7:

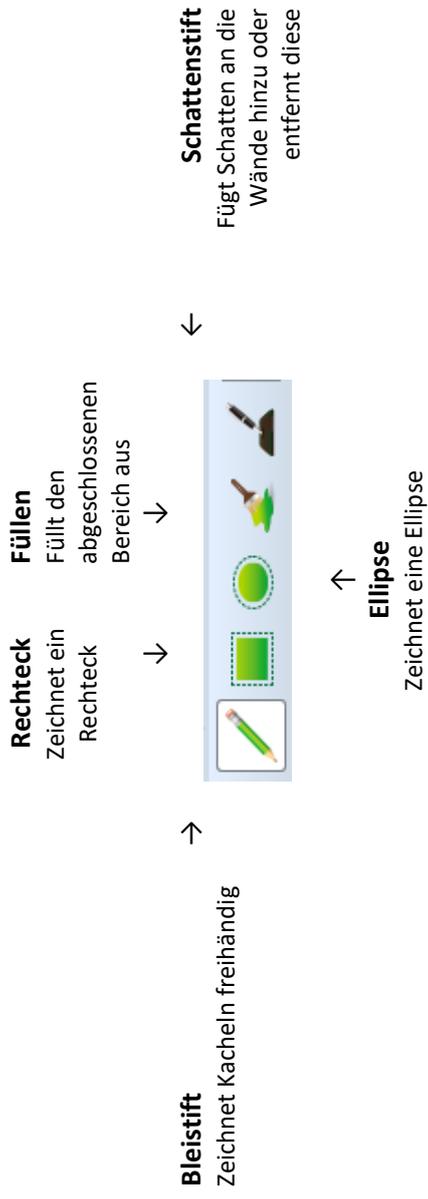
- Einen Endgegner erschaffen. (Seite 21-22)
- Den Endgegner auf deiner Karte platziert. (Seite 22-23)

Level 8:

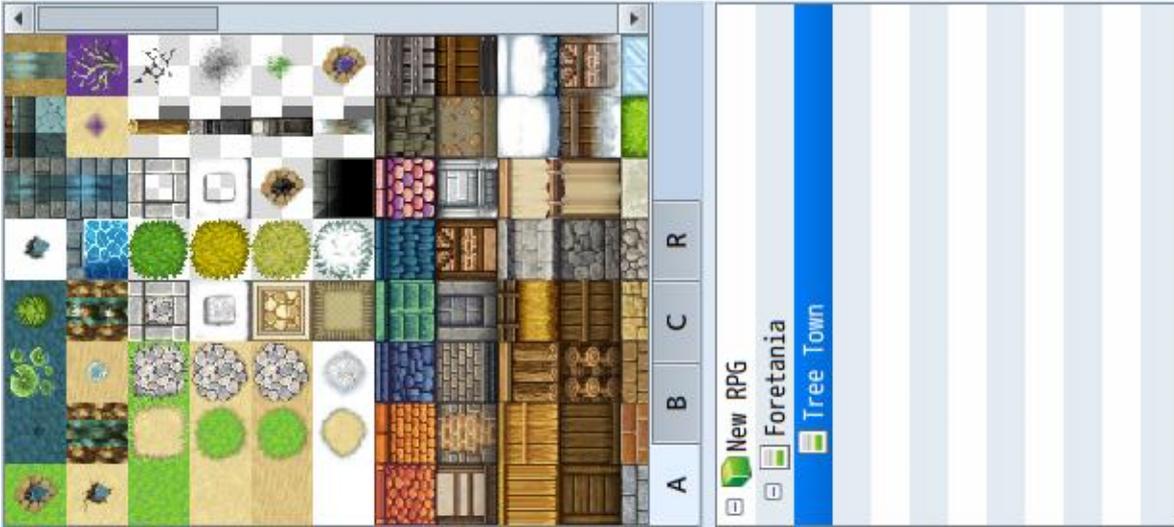
- Musik hinzugefügt. (Seite 24)
- Ein NPC-Schlussgespräch erstellt. (siehe Seite 8-9)
- Titelscreen hinzugefügt. (Seite 25)



Funktionen im Kartenbearbeitungsmodus



←



Kachelset

Mithilfe der Kacheln kann die Welt oder die Karte verschönert werden.

Kartenübersicht

←

Projektname
Zeigt das Projekt an, in welchem man gerade arbeitet

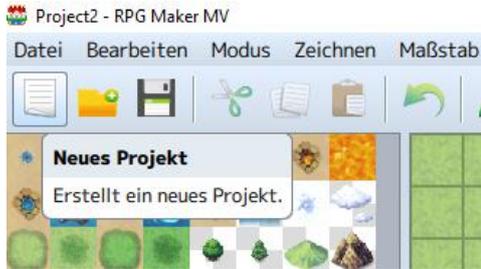
←

Weltansicht

←

Kartenansicht

Neues Projekt erstellen



Klicke auf die Schaltfläche ‚Neues Projekt erstellen‘ oder nutze die Tastenkombination Strg+N.

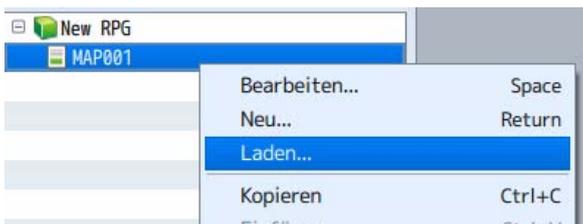
Name des Projektes und Speicherort



Gib in das Feld ‚Name‘ einen Namen für dein Projekt ein. In das Feld ‚Spieltitel‘ trägst du den Namen für dein Spiel ein. Sei hierbei kreativ und denk dir einen coolen Titel aus! Anschließend legst du noch den Speicherort für dein Spiel fest. Klicke auf ‚Auswählen‘ und wähle den gewünschten Speicherort.

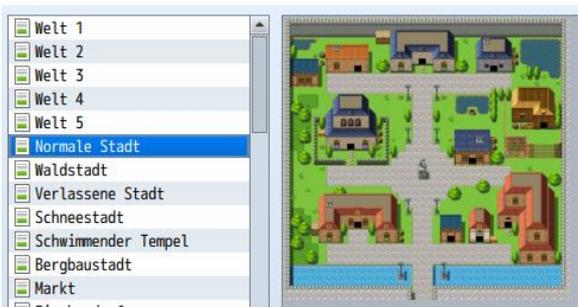
Wenn du alles eingegeben hast, musst du nur noch auf ‚OK‘ klicken und dein Projekt wird erstellt.

Laden einer Beispielkarte



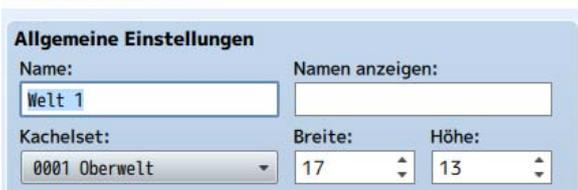
Klicke mit einem Rechtsklick auf die Schaltfläche ‚MAP001‘. Dann gehst du auf den Punkt ‚Laden‘.

Beispielkarten



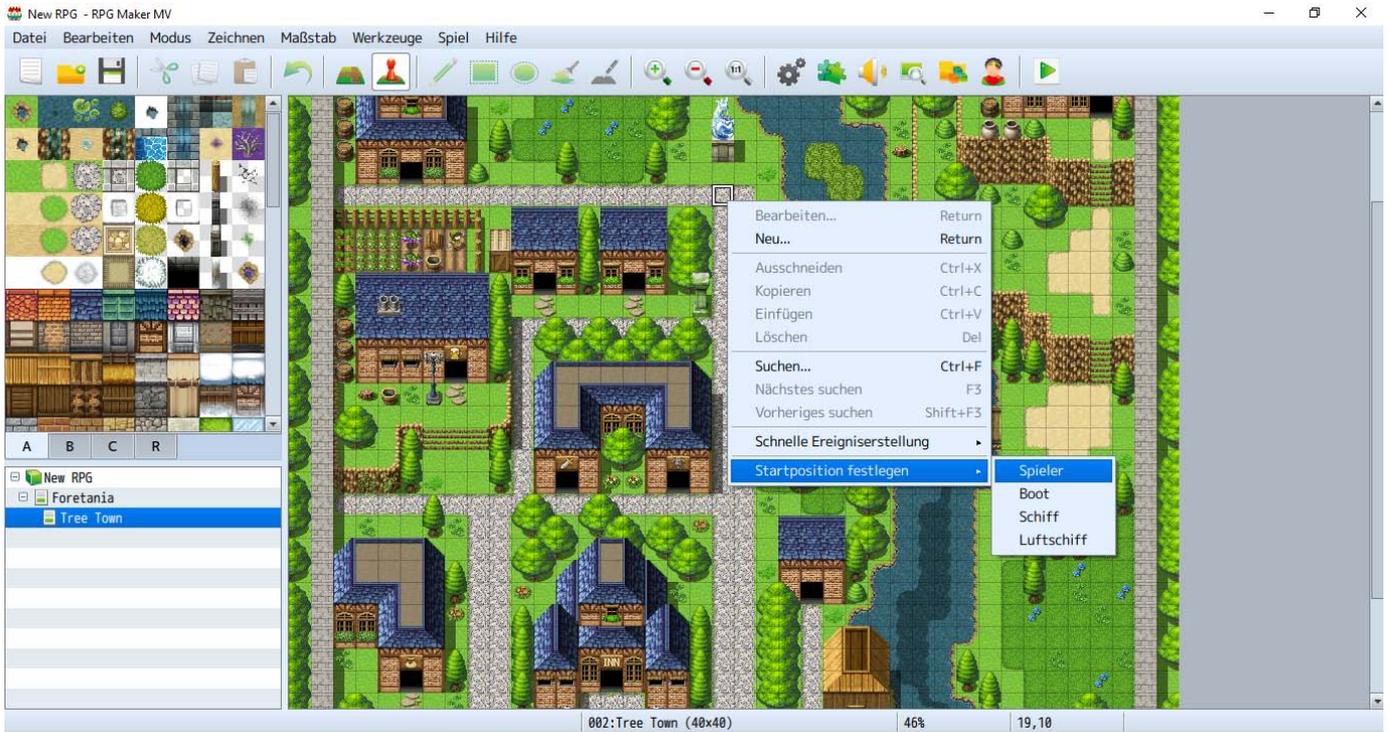
Es öffnet sich ein Fenster mit Beispielkarten. Suche dir von folgenden Beispielkarten eine aus: Steinhöhle, Eishöhle, Verfluchte Höhle, Lavahöhle. Mit ‚OK‘ bestätigst du deine Wahl und die Karte wird deiner Welt hinzugefügt.

ID:001 - Karteneigenschaften



Um deiner Welt und deiner Karte einen individuellen Namen zu geben, klickst du mit einem Rechtsklick auf die Schaltfläche der Welt oder deiner Karte und wählst ‚Bearbeiten‘ aus. In das Feld ‚Name‘ gibst du den Namen deiner Welt oder Karte ein.

Startposition Spieler festlegen



Um die Startposition deines Spielers festzulegen, stelle sicher, dass du deine Karte ausgewählt hast und diese im Fenster siehst. Suche dir eine Position auf dieser Karte aus und mache einen Rechtsklick an dieser Stelle. Gehe auf die Schaltfläche Startposition festlegen und klicke auf Spieler. Nun erscheint dein Spieler an dieser Position.

Erstelle einen NPC. (Non-Playable Character -> ein Nicht-spielbarer Charakter)

Klicke dazu im Ereignismodus auf die Kachel doppelt, wo der Charakter stehen soll. Dann öffnet sich dieses Fenster:
Befolge nun die unten stehenden Anweisungen.

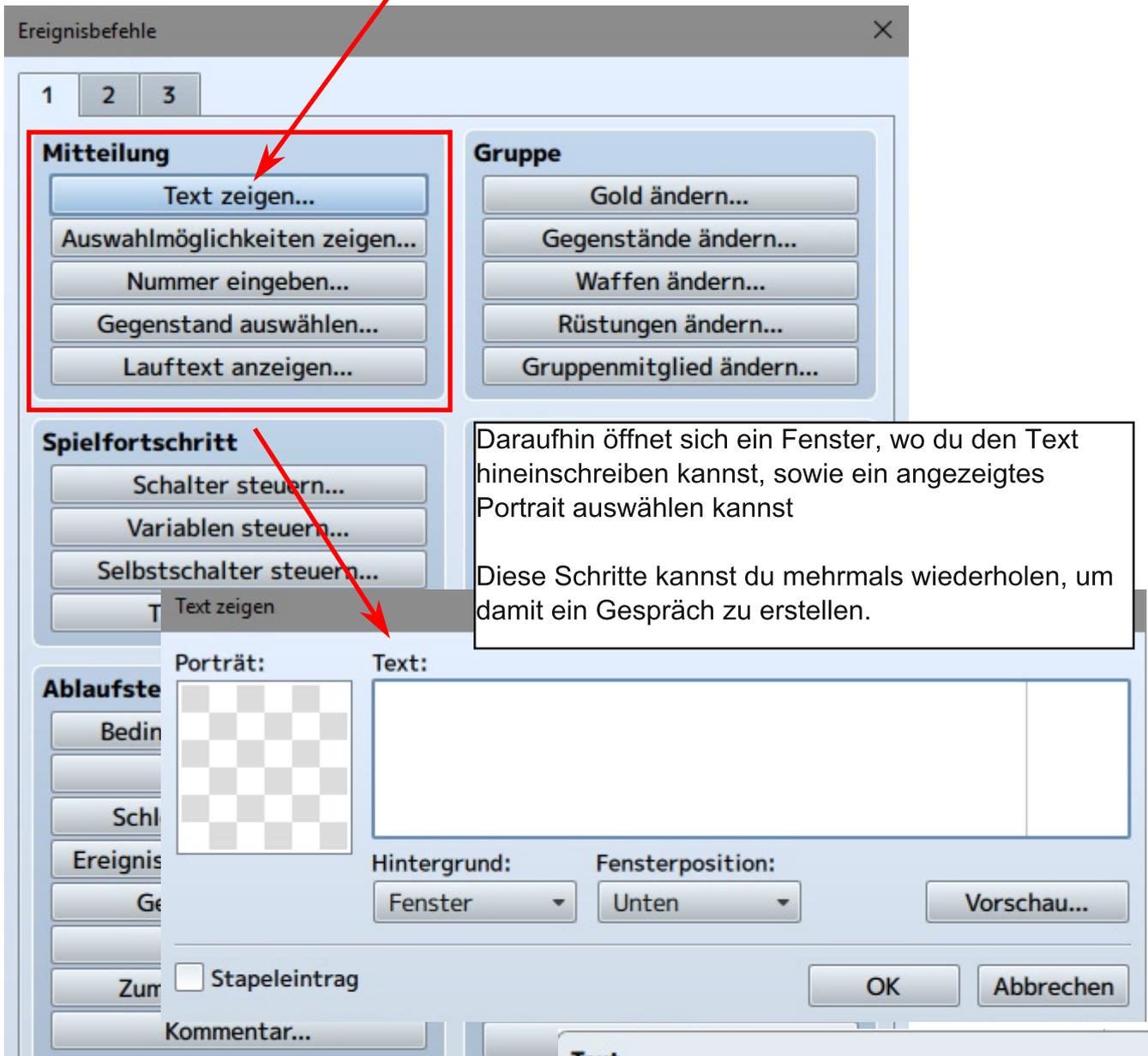
1. Gib dem Event/Charakter einen Namen

2. Lege ein Bild für den Charakter fest. (Doppelklick auf die Karos)

3. Lege die Priorität (Wie Charaktere) und den Auslöser (Aktionstaste) fest

4. Füge das Gespräch hinzu, indem du verschiedene Textfelder einfügst: Doppelklick neben das schwarze Karo.

Nun öffnet sich ein Fenster mit vielen Ereignismöglichkeiten
 Wähle unter Mitteilungen -> Text zeigen



Daraufhin öffnet sich ein Fenster, wo du den Text hineinschreiben kannst, sowie ein angezeigtes Portrait auswählen kannst

Diese Schritte kannst du mehrmals wiederholen, um damit ein Gespräch zu erstellen.

Um den Text zu verändern, z.B. die Farbe ändern, einen Charakter ansprechen, Textgröße ändern) kannst du die rechts stehenden Befehle nutzen und einfach in den Text einfügen.

Die unten stehende Tabelle verrät die Zahlen für die Farbänderung:

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31

Text	
Anzuzeigender Text.	
Steuerzeichen:	
\V[n]	Ersetzt durch den Wert der n-ten Variable.
\N[n]	Ersetzt durch den Namen des n-ten Akteurs.
\P[n]	Ersetzt durch Namen des n-ten Mitglieds.
\G	Ersetzt durch die Währungseinheit.
\C[n]	Nachfolgender Text in der n-ten Farbe.
\I[n]	Zeichnet das n-te Symbol.
\{	Erhöht die Textgröße um eine Stufe.
\}	Verringert die Textgröße um eine Stufe.
\\	Ersetzt durch das Gegenschrägstrich-Zeichen.
\\$	Öffnet das Goldfenster.
\.	1/4 Sekunde warten.
\	1 Sekunde warten.
\!	Auf Tasteneingabe warten.
\>	Zeigt verbleibenden Text in einer Zeile an.
\<	Hebt Anzeige des gesamten Texts auf.
\^	Wartet nach Textanzeige nicht auf Eingabe.

Du kannst auch mehrere Antwortmöglichkeiten, aus denen der Spieler wählen kann einbauen. Wähle dazu im Mitteilungsblock: "Auswahlmöglichkeiten zeigen". Dann öffnet sich folgendes Fenster -> -> -> -> ->

Dort kannst du bis zu 6 Antwortmöglichkeiten eingeben

Wenn du das bestätigst erstellt das Programm für jede Antwortmöglichkeit einen Pfad, in dem du das Gespräch jeweils weiterführen kannst:

Auswahlmöglichkeiten zeigen

Auswahlmöglichkeiten

#1:

#2:

#3:

#4:

#5:

#6:

Hintergrund:

Fensterposition:

Standard:

Abbrechen:

OK Abbrechen

Inhalte

- ◆ Text : Keine Fenster, Unten : : Frage?
- ◆ Auswahlmöglichkeiten zeigen : Eins, Zwei, Drei, Vier (Fenster, Rechts, #1, #4)
- ◆ Wann Eins
- ◆ Wann Zwei
- ◆ Wann Drei
- ◆ Wann Vier
- ◆ Beenden

OK Abbrechen Übernehmen

Gegenstand/Waffe/Zauber erstellen

Datenbank

X

The screenshot shows a software interface for creating game items. On the left is a sidebar with a tree view of categories: Akteur, Klassen, Skill, Gegenstände, Waffen, Rüstungen, Gegner, Truppen, Zustände, Animationen, Kachelsets, Gew. Ereignisse, System, Typen, and Begriffe. The 'Gegenstände' category is selected, showing a list of items: 0001 Trank, 0002 Magisches Wasser, 0003 Heilkräuter, 0004 Stimulans, and 0005. The 'Waffen' category is also visible. The main area contains several panels: 'Allgemeine Einstellungen' (General Settings) with fields for Name, Symbol, Beschreibung, Gegenstandstyp (Normaler Gegenstand), Preis (0), Verbrauchbar (Ja), Bereich (1 Verbündeter), and Anlass (Immer); 'Schaden' (Damage) with Typ (Keine) and Element; 'Effekte' (Effects) with a table for Typ and Inhalt; and 'Hinweis' (Note) with a text area. A 'Maximum ändern' button is at the bottom left, with a tooltip that says 'Ändert die Anzahl der Dateneinträge.' (Changes the number of data entries.)

Um einen Gegenstand zu erstellen, gehst du auf die Schaltfläche ‚Datenbank‘ und dann unter Gegenstand. Zuerst musst du das Maximum ändern. Klicke auf die Schaltfläche und setze dies um Eins höher. Dann klickst du auf den damit erstellten Eintrag. Du kannst nun beginnen deinen Gegenstand zu erstellen und verschiedene Sachen für diesen festzulegen. Beginne mit der Eingabe eines Namens und dem Aussuchen eines Bildes für deinen Gegenstand. Danach lege den Effekt fest. Dein Gegenstand kann positive oder negative Effekte haben. Mache einen Doppelklick auf eine der Linien unter ‚Effekt‘ und wähle dir etwas aus. Zum Schluss bestimme noch den Gegenstandstyp. Bestätige deine Wahl und schließe die Erstellung mit einem Klick auf ‚OK‘ ab.

Um eine Waffe zu erstellen, gehst du wie beim Gegenstand vor. Lege, nach der Eingabe von Namen und Bild, den Waffentyp fest. Anschließend kannst du deiner Waffe noch weitere Eigenschaften geben. Klicke dafür auf eine Linie unter ‚Eigenschaft‘ und wähle dir etwas von den angebotenen Sachen aus. Nun musst du noch den Angriff für deine Waffe festlegen, damit diese auch Schaden anrichtet. Bestätige deine Wahl und schließe die Erstellung mit einem Klick auf ‚OK‘ ab.

Um der Gruppe einen Gegenstand zu geben, wähle bei Gruppe die entsprechende Kategorie (Gegenstand/Waffe/Rüstung):

Dann öffnet sich ein neues Fenster, wo du den Gegenstand und die Anzahl einstellen kannst:

Rüstungen ändern

Rüstung:

0001 Shield

Operation

Erhöhen

Verringern

Operand

Konstante

1

Variable

Ausrüstung einbeziehen

OK

Abbrechen

Um einen Zauber oder eine Fähigkeit hinzuzufügen, wähle Skill ändern:

Dann öffnet sich ein neues Fenster, wo du die Fähigkeit oder den Zauber auswählen kannst und auch entscheiden kannst, wer diesen erlernen soll.

Skill ändern

Akteur

Fest

Gesamte Gruppe

Variable

Operation

Erlernen

Vergessen

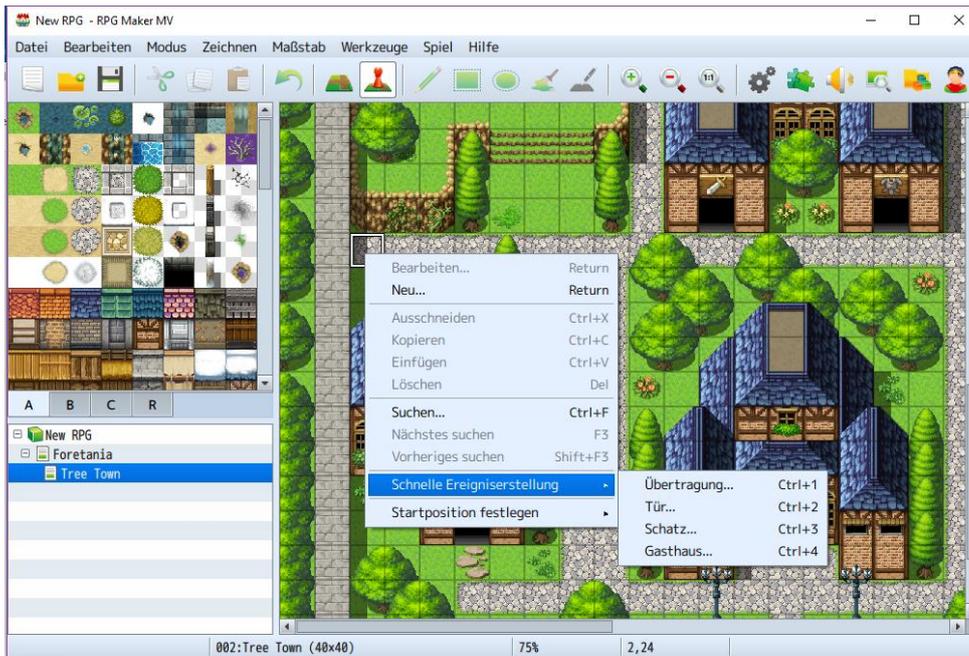
Skill:

0001 Attack

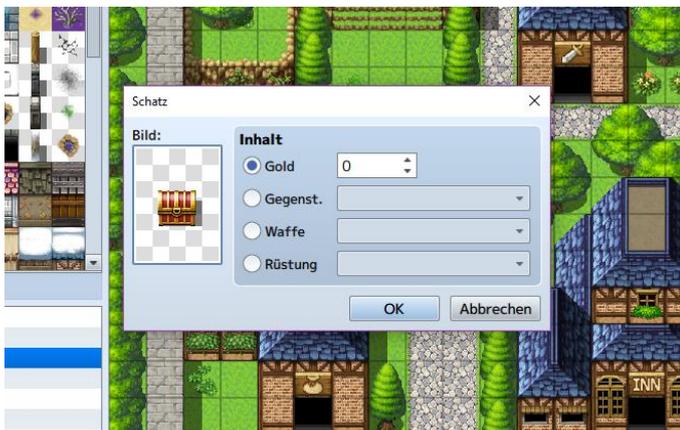
OK

Abbrechen

Erstelle eine Schatztruhe mit einem schönen Gegenstand (oder Geld)



Suche dir eine gute Position auf deiner Karte für eine Schatztruhe aus. Klicke mit einem Rechtsklick auf die Position, wähle ‚Schnelle Ereigniserstellung‘ und klicke auf ‚Schatz...‘.



Im nun geöffneten Fenster kannst du das Bild und den Inhalt des Schatzes anpassen. Wenn du zufrieden mit deiner Auswahl bist, bestätige alles mit ‚OK‘.

Um einen Händler zu erstellen, erstellst du zuerst wie gelernt einen NPC. Dort kannst du erst ein kleines Gespräch einbauen und dann das Handelsmenü. Dieses findest du bei den Inhalten unter Punkt 3 und dann Szenensteuerung und dort Geschäfte-Verarbeitung



Dann öffnet sich ein Fenster mit vielen leeren Zeilen, wenn du auf eine Zeile doppelt klickst, öffnet sich das Warenfenster, indem du dann Gegenstände/Waffen/Rüstungen einstellen kannst. Dies wiederholst du, bis du alles im Verkauf hast, was du brauchst.



Monster, Endgegner und Dungeons

Was wäre ein Abenteuer ohne Monster, die es zu besiegen gilt? Deswegen lernt ihr auf den folgenden Seiten alles Notwendige darüber, wie ihr im RPG Maker MV Monster erstellt, ihnen besondere Angriffe und spezielle Werte hinzufügt. Schließlich erfahrt ihr auch, wie ihr eure Dungeons durch das Hinzufügen von Monstern und Schadensböden interessanter und gefährlicher gestalten könnt.

1. Monster erstellen:

- Für unser Beispiel erstellen wir als Gegner eine Ratte
 - Gehe hierzu in die **Datenbank** und klicke auf **Gegner**, hier siehst du eine Liste mit den Gegnern, die bisher im Spiel vorhanden sind
 - Klicke unten auf **Maximum ändern** von 4 auf 5 und eine leere Zeile sollte erscheinen
 - Wenn du nun auf die leere Zeile klickst, siehst du, dass wir weder einen **Namen**, noch ein **Bild** für unseren Gegner haben. Das müssen wir ändern!
 - Mache einen **Doppelklick in das Fenster von Bild** und eine ganze Liste mit Beispielbildern sollte sich öffnen. Hier interessiert uns aber erst einmal nur die **Ratte (Rat)**. Klicke auf **Rat** und klicke dann **OK**.
 - Um den Namen festzulegen, gib über dem Bild den Namen des Gegners, in diesem Fall „Ratte“, ein.
 - Rechts neben dem Bild kannst einstellen, welche **Werte** die Ratte haben soll. Für den Anfang nehmen wir die folgenden:
 - **HP: 200; MP: 0**; alle anderen Werte setzen wir erst einmal auf **30**
 - Da Ratten gefährliche Krankheiten übertragen können, wollen wir der Ratte noch die **Eigenschaft** geben, dass sie **ihre Feinde vergiften** kann
 - Hierfür machen wir einen **Rechtsklick** in das rechte Feld **Eigenschaften**, und wählen dann **Bearbeiten**
 - Hier wählen wir bei den oberen Reitern **Angriff** aus und klicken auf **Angriffszustand**
 - Wenn wir mit links auf **0001 Knockout** klicken, öffnet sich ein Drop-Down-Menü. In diesem wählen wir **0004 Gift** aus.
 - Die **Prozentanzeige** unter diesem Punkt gibt an, wie häufig dieser Effekt eintreten wird. Momentan sollte er noch bei 100% sein, was bedeutet, dass die Ratte mit jedem Biss vergiften würde. Dies wäre aber etwas unfair, deswegen **setzen wir den Wert auf 10%** und klicken auf **OK**.

- In Rollenspielen ist es üblich, dass Gegner, die Zustände wie Vergiften oder Brennen verursachen, auch die **Gegenmittel** gegen diese Effekte **als Belohnung im Kampf fallen lassen**
 - Hierfür klicken wir bei **Gegenstände fallenlassen** auf eines der Felder, in denen momentan noch „**Keine**“ steht.
 - Ein Menü namens **Drop-Gegenstand** sollte sich öffnen, hier können wir entscheiden, **welche Art von Gegenstand** die Ratte fallenlassen soll.
 - Da wir ein Gegenmittel gegen die Vergiftung wollen, klicken wir zunächst auf „**Gegenst.**“
 - Danach klicken wir auf **0001 Trank** und suchen aus der Liste der Gegenstände die **0003 Heilkräuter** aus.
 - Links unten können wir nun außerdem einstellen, wie häufig dieser Gegenstand fallengelassen werden soll. Ist die **Wahrscheinlichkeit** bei 1/1, lässt die Ratte nach jedem Kampf Heilkräuter fallen. Das wäre aber zu häufig, deswegen legen wir die **Wahrscheinlichkeit auf 1/8**.

- Da Ratten außerdem scheue Tiere sind, wollen wir einstellen, dass die Ratte die Flucht ergreift, wenn ihre HP unter einen bestimmten Wert fallen
 - Hierfür müssen wir einen **Rechtsklick in das Feld Aktionsmuster** machen und klicken dann auf **Bearbeiten**.
 - Jetzt öffnet sich ein Menü, in dem wir der Ratte verschiedene Skills und Angriffe zuweisen könnten. Was wir aber zunächst wollen, ist dass die Ratte flieht.
 - Dafür klicken wir auf das Feld unter Skill (**0001 Angriff**) und wählen den Skill **0006 Flucht** aus. Unter Bewertung könnten wir nun einstellen, wie sehr die Ratte dazu neigt zu fliehen. Da der Ratte ihr Leben im Ernstfall lieb ist, **erhöhen wir den Wert von 5 auf 7**.
 - Im Feld „**Beding.**“ können wir nun festlegen, unter welcher **Bedingung** die Ratte den Skill Flucht einsetzt. Da wir wollen, dass die Ratte flieht, wenn sie nur noch wenige Lebenspunkte (HP) hat, klicken wir auf **HP**.
 - Nun können wir einstellen, **wie groß der Bereich sein soll**, ab dem die Ratte fliehen möchte. Ist der Bereich von 0-100% eingestellt, flieht die Ratte sofort. Wir wollen aber, dass die Ratte flieht, wenn sie nur noch die **Hälfte ihrer Lebenspunkte** hat. Das heißt, wir **ändern die 100 zu 50** und klicken **OK**.

- Nun fehlt nur noch, dass wir einstellen, wie viel **Gold und Erfahrungspunkte** die Ratte unseren Helden beschert. Dafür klicken in dem Feld **Belohnungen** unter dem Bild der Ratte auf **EXP** und **Gold**. Da der Kampf gegen die Ratte nicht sonderlich schwer ist, gibt eine Ratte **50 EXP** und **15 Gold**.

- **Fertig!** Damit haben wir unser erstes eigenes Monster erstellt. Doch noch kann das Monster nicht am Kampf teilnehmen. Dafür müssen wir es erst in eine Gegnertruppe umwandeln.

2. Gegnergruppen erstellen:

- Bevor wir Gegnergruppen erstellen, müssen wir uns entscheiden, welche Ansicht wir im Kampf benutzen möchten: **Die Frontalansicht** oder **die Seitenansicht**.
 - Um zu schauen, was uns besser gefällt, gehen wir zunächst wieder in die **Datenbank** und klicken auf **Truppen**. Hier können wir **rechts oben** auf **Kampftest** klicken und einen kleinen Probekampf machen. Als Standard solle die Frontalansicht eingestellt sein.
 - Um zur Seitenansicht zu kommen, klicken wir in der **Datenbank** auf **System** und machen dann **rechts oben** unter **Optionen** ein Häkchen vor **Seitenansichtskampf nutzen**. Nun wieder zurück zu Truppen, um einen kleinen Probekampf zu machen, und zu entscheiden, welche Ansicht wir für unser Spiel nutzen wollen.
- Wenn wir geklärt haben, welche Ansicht wir nutzen möchten, können wir uns daran machen, Gegnertruppen zu erstellen.
 - Hierfür klicken wir in der **Datenbank** auf **Truppen** und ändern zunächst das **Maximum** an möglichen Truppen von **4 auf 8**.
 - Nun klicken wir wieder auf ein leeres Feld. **Auf dem linken Bild** in der Mitte des Bildschirms sehen wir zunächst nur den leeren Kampfhintergrund. Auf der **rechten Seite** sehen wir eine **Liste mit allen Gegnern**, die wir in unserer Datenbank bisher haben.
 - Wenn wir jetzt **rechts auf einen Gegner klicken**, können wir diesen mit der **Hinzufügen-Taste** in die Truppe schieben. Maximal passen bis zu acht Gegner in das Feld.
 - Für den Start wollen wir eine Truppe aus **zwei Ratten und zwei Fledermäusen** erstellen. Fügt hierzu zwei Mal eine Ratte und zwei Mal eine Fledermaus hinzu.
 - Klickt ihr nun **mit links auf die Bilder der Gegner** im linken Bild, könnt ihr diese **verschieben** wie ihr wollt.
 - Beachtet hierbei, welche Kampfansicht ihr gewählt habt. Habt ihr die **Frontalansicht** gewählt, wollt ihr die Monster vielleicht etwas breiter auseinander stellen, habt ihr die **Seitenansicht** gewählt, müsst ihr bedenken, dass die Heldengruppe am rechten Bildschirmrand steht, und die Monster auf der linken Seite stehen.
 - Wollt ihr einzelne Monster löschen, klickt ihr auf **Entfernen**, wollt ihr die ganze Truppe löschen, klickt ihr auf **Löschen**.

- Habt ihr eure Monster entsprechend angeordnet, sollten wir der Truppe noch **einen Namen geben**, um die Übersicht nicht zu verlieren. Ihr könnt entweder **einen eigenen Namen ins Namensfeld eingeben** oder ihr klickt auf **Autom. Name**, dann wird die Truppe nach der Art und Anzahl der Monster benannt.
- Wenn ihr zufrieden seid, klickt ihr auf **Übernehmen** und könnt weitere Truppen erstellen. Der nächste Schritt besteht nun darin, unsere gefährlichen Monster aus der Datenbank in unser Spiel zu bekommen.

3. Kämpfe erzeugen:

- Um Kämpfe in Dungeons oder auf der Weltkarte zu erzeugen, gibt es zwei Möglichkeiten: **Zufallskämpfe** oder **Symbolbegegnungen**
 - **Zufallskämpfe** lassen sich einstellen, indem ihr mit einem **Rechtsklick auf eine eurer Karten** (z.B. Stadt oder Höhle) klickt und **Bearbeiten** wählt.
 - Nun sollte sich das Menü **Karteneigenschaften** öffnen. Wenn ihr einen **Rechtsklick** in der rechten Hälfte unter **Begegnungen** macht, und **Bearbeiten** klickt, könnt ihr aussuchen, welche **Gegnertruppen** in diesem Gebiet vorkommen sollen.
 - Unter **Beg.-Schritte** könnt ihr dann einstellen, **wie oft ein zufälliger Kampf ausgelöst** werden soll. Je höher die Anzahl der Schritte, umso seltener wird ein Kampf stattfinden.
 - Zufallskämpfe können besonders in Dungeons schnell sehr nervig werden, daher empfiehlt es sich, wenn ihr für **Weltkarte Zufallsbegegnungen** auswählt und in euren **Dungeons Symbolbegegnungen**
 - **Symbolbegegnungen** heißt, dass die Gegner sich als sichtbare Figuren in den Dungeons bewegen und bei Berührung mit den Helden einen Kampf auslösen.
 - Dazu müssen wir für die Monster eigene **Events erstellen**
 - Hierfür **doppelklicken** wir dort, wo wir ein Monster einfügen möchten, um den **Ereignis-Editor zu öffnen**
 - Zunächst geben wir dem **Event den Namen** „Gegner Symbol“, danach wählen wir mit einem **Doppelklick auf das Bild** ein passendes Bild für unser Monster aus.
 - Als Beispiel nehmen wir zunächst aus der Liste der „Monster“ die **Fledermaus in der Mitte der dritten Reihe**, die nach rechts guckt und klicken auf **OK**. Entscheidend dabei, welches Bild wir aussuchen, sollte sein, dass der Gegner immer in Richtung unserer Helden schaut.

- Nun legen wir fest, wie sich das Monster bewegt. Hierfür ändern wir unter **Autonome Bewegung** den Typ von **Fest zu Annähern**. Dadurch bewegt sich das Monster immer in Richtung der Gruppe.
- Als **Auslöser** für den Event wählen wir **Ereignis-Berührung**.

- Als nächstes legen wir die **Einzelheiten des Events** fest
 - Hierfür machen wir einen **Doppelklick** in das **Inhaltsfenster** auf der rechten Seite, gehen auf **Seite 3** und wählen ganz oben **Kampfverarbeitung** aus.
 - Jetzt klicken wir unter **Direkte Zuweisung** auf die **Gegnertruppe**, die wir auswählen möchten. Hier nehmen wir die Truppe, die wir vorhin erstellt haben (**2x Fledermaus und 2x Ratte**), machen noch ein **Häkchen bei „kann fliehen“** und bestätigen mit **OK**.

- Im nächsten Schritt legen wir fest, was passiert, wenn die Gruppe gewinnt.
 - Um festzulegen, was bei einem **Sieg** passiert, machen wir einen **Doppelklick** unter **Bei Sieg** und öffnen so die **Ereignisbefehle**, gehen auf **Seite 2** und gehen bei **Audio und Video** auf „**SE abspielen**“.
 - Dies legt fest, dass ein bestimmtes Geräusch abgespielt wird, wenn der Gegner vernichtet wird. Wir scrollen also durch die Liste und suchen uns einen der **Collapse-Sounds** (1-4) aus und bestätigen mit **OK**.
 - Jetzt gehen wir wieder in den **Ereignis-Editor** und **doppelklicken in die freie Zeile** unter der, die wir eben erstellt haben.
 - Im Fenster **Ergebnisbefehle** klicken wir nun auf **Seite 2** auf „**Ereignis löschen**“, damit der Gegner verschwindet, nachdem er besiegt wurde.

- Als nächstes müssen wir noch bestimmen, was passiert, **wenn die Gruppe flieht**.
 - Hierfür machen wir einen **Doppelklick auf die freie Zeile** unter **Bei Flucht**, öffnen das **Fenster Ergebnisbefehle** und gehen auf **Seite 1**.
 - Hier klicken wir auf **Selbstschalter steuern** und bestätigen mit **OK**.
 - Jetzt klicken wir **oben** auf **Neue Ereignisseite** und erstellen Seite 2 unseres Events. Hier machen wir unter **Beding.** ein **Häkchen bei Slb.schalter** und gehen sicher, dass dieser auf **A** eingestellt ist.

- Nun wollen wir noch einstellen, dass sich unser Gegner eine Zeitlang nicht bewegt und nicht angreifbar ist, nachdem die Gruppe geflohen ist.
 - Dafür wählen wir zunächst mit einem Doppelklick auf **Bild** wieder das Bild aus, das wir bereits auf Seite 1 des Events genommen haben.
 - Danach wählen wir unter **Optionen Durchgang** aus und setzen den **Auslöser** auf **Parallel**.
 - Jetzt machen wir wieder einen **Doppelklick auf Inhalte**, gehen auf **Seite 2 der Ergebnisbefehle** und wählen „**Bewegungsrouten festlegen**“ aus.
 - Hier ändern wir zunächst das Ziel von **Spieler** auf **dieses Ereignis**. Danach klicken wir rechts auf **Deckkraft ändern** und ändern diese von **255 zu 128**. Als nächstes klicken wir **Warten** und ändern die Dauer von **60 auf 120**. Nun klicken wir noch einmal auf **Deckkraft ändern** und stellen sicher, dass diese bei **255** liegt. Wenn wir damit fertig sind, können wir mit **OK** bestätigen. Dies gibt einen sichtbaren Hinweis für den Spieler, wie lange er noch vor dem Monster geschützt ist, bis dieses ihn wieder angreift.
 - Zum Schluss machen wir noch einmal einen **Doppelklick auf die leere Zeile im Inhalte-Bereich**, gehen auf **Seite 1 der Ergebnisbefehle**, wählen **Selbstschalter steuern** aus und stellen diesen auf **AUS**.
 - Sind wir mit allem fertig, klicken wir auf der **Eventseite** auf **OK**.
 - Glückwunsch! Jetzt habt ihr das Grundgerüst für alle weiteren Symbolbegegnungen gelegt, denn wenn ihr das nächste Monster im Dungeon platzieren möchtet, braucht ihr nur mit einem Rechtsklick auf das eben erstellte Monster klicken und dieses kopieren.
 - Wenn ihr dann im **Inhalte-Bereich** ganz oben in der **Zeile mit Kampfbearbeitung** auf **Bearbeiten** klickt, könnt ihr einstellen, welche Monstertruppe erscheinen soll.
 - Dann müsst ihr noch das **Bild des Monsters** an die entsprechende Truppe anpassen und das war's dann, achtet aber darauf, dass ihr auf **Seite 2 des Events das Bild auch ändert**.

Was jetzt noch fehlt, ist ein interessanter und spannender Dungeon, in dem unsere Monster hausen. Eine zusätzliche Möglichkeit, unseren Dungeon abwechslungsreich und gefährlich zu machen, sind sogenannte Schadensböden, die unseren Helden Schmerzen verursachen, wenn sie darüber laufen. Hierbei kann es sich um Lava-, Säure-, Stachel-, Gift- oder sonstige Felder handeln, die den Helden Schaden zufügen können.

4. Schadensböden erstellen:

- Öffnet die **Datenbank** und geht hier auf **Kachelsets**
- Wählt **Kerker** aus und geht rechts auf die Schaltfläche **Schadensboden**
- Nun seht ihr verschiedene Symbole über den Kacheln in der Mitte -> ein **Punkt** bedeutet, dieses Feld verursacht keinen Schaden, **zwei Dreiecke** bedeuten, dieser Untergrund verursacht Schaden
- Lläuft der Charakter über Schaden verursachenden Boden, **verlieren alle Gruppenmitglieder 10HP** pro Schritt
- Klickt ihr in der Datenbank auf das entsprechende Kachelstück, könnt ihr bestimmen, welche Untergründe Schaden verursachen sollen und welche nicht

Zu guter Letzt braucht unser Verlies noch einen furchteinflößenden Endgegner, der den größten Schatz des Kerkers bewacht. Hierfür wollen wir einen starken Gegner mit verbesserten Werten und verschiedenen Spezialfähigkeiten erstellen, der die Helden wahrlich auf die Probe stellen wird. Außerdem wollen wir ihm ein eigenes Stockwerk geben, in dem nur er haust.

5. Dungeons erstellen:

Neue Karte erstellen und einen zufälligen Kerker erschaffen

- Wenn ihr zunächst auf eure Karte schaut, klickt **links unten in der Auflistung eurer Karten** mit rechts auf die aktuelle Karte und klickt auf **NEU**.
- Ein **Menü** öffnet sich, in dem ihr die **Eigenschaften eurer neuen Karte** bestimmen könnt. Gebt zunächst der Karte einen **passenden Namen** wie „Boss-Level“ oder so ähnlich, damit ihr nicht den Überblick über eure Karten verliert. Als nächstes sucht ihr euch das **Kachelset** aus, das am besten dazu passt, wie der Level aussehen soll, und ändert die **Größe des Levels** auf 20x20. Seid ihr damit fertig, bestätigt ihr mit **OK**.
- Jetzt haben wir zunächst nur eine leere Karte mit den Maßen 20x20. Wenn wir wollen, können wir jetzt das Level per Hand mit den Kacheln zeichnen. Da das aber manchmal recht langweilig sein kann, erstellen wir einfach einen **Zufallsdungeon**.
- Macht hierfür links unten einen **Rechtsklick auf die neu erschaffene Karte** und wählt unten **Kerker erzeugen** aus. Jetzt öffnet sich ein **Menü**, in dem ihr einstellen könnt, ob ihr nur einen bloßen **Raum** haben wollt, oder ein **Labyrinth**, und welche **Kacheln** für diesen verwendet werden sollen. Habt ihr euch entschieden, bestätigt ihr mit **OK**.

- Damit haben wir schon mal das grundlegende Layout für den Boss-Level, wenn ihr wollt, könnt ihr nun noch **Details** wie Skelette, Schatztruhen, Risse in der Wand, Löcher im Boden oder was auch immer euch gefällt, einfügen.
- Jetzt, da das Level schick aussieht, müssen wir noch sicherstellen, dass unsere Helden auch auf die neue Karte gelangen können. Hierfür erschaffen wir schnell **mithilfe der Kacheln** eine **Tür oder einen Durchgang**, durch den die Gruppe zu dem neuen Level gelangen kann. Macht nun im **Eventmodus** einen **Rechtsklick** auf das Feld, das als Durchgang dienen soll, und geht in dem **Menü** auf **Schnelle Ereigniserstellung** und dann auf **Übertragung**. Nun wählt ihr **links die Karte** des Bosslevels aus und sucht euch hier den Punkt aus, an den der Durchgang führen soll. **Das Gleiche** macht ihr nun noch einmal auf der Karte des Boss-Levels, so dass ihr von dort auch wieder zurück könnt.

6. Endgegner erschaffen:

- Einen Endgegner zu erschaffen, funktioniert im Prinzip genauso, wie ein normales Monster zu erschaffen. Da der Endgegner aber nicht wie normale Monster in Gruppen unterwegs ist, muss er alleine in der Lage sein, auch gegen mehrere Gegner eine Gefahr darzustellen. Hierfür gibt's im Folgenden ein paar Tricks, wie ihr dies machen könnt. Geht hierfür zunächst in das Gegnermenü der Datenbank und wählt euren Endgegner aus.
 - **Boss-Ko:** Da der Boss der stärkste Gegner des Levels ist, benötigt er auch eine beeindruckendere **Todesanimation** als die Standardgegner. Geht daher in der Datenbank rechts auf das **Fenster Eigenschaften**, macht einen **Doppelklick** in eine freie Zeile und geht dann auf **Sonst.** und wählt **KO-Effekt Boss** aus.
 - **Werte:** Da der Endgegner in einer Runde mehrmals angegriffen wird, muss er natürlich in der Lage sein, diesen Angriffen auch standzuhalten. Hierfür könnt ihr am einfachsten die **Werte im Gegnermenü ändern**, so dass der Boss mehr **Schaden** verursacht, mehr **Lebenspunkte** hat und eine bessere **Verteidigung** hat.
 - **Mehrfachangriff:** Eine andere Art, den Boss mehr Schaden verursachen zu lassen wäre außerdem auch, ihn mehr als einmal pro Runde angreifen zu lassen. Geht hierfür auf **Aktionsmuster** und macht einen **Doppelklick auf Angriff**. Hier könnt ihr jetzt statt dem einfachen Angriff auch die Fähigkeit **Zweifachangriff** oder **Dreifachangriff** auswählen. So wird der Boss immer zwei oder drei Gegner mit seinem normalen Angriff angreifen.
 - **Fähigkeiten:** Im Gegensatz zu Standardgegnern verfügen Bosse in der Regel auch über **extra Fähigkeiten**, wie Zauber oder Heilungen, die dafür sorgen, dass er noch gefährlicher wird. Wenn ihr wollt, dass euer Boss beispielsweise einen Feuer- oder Heilzauber wirken kann, macht **in den Aktionsmustern einen Doppelklick** in eine leere Zeile und wählt den **Skill** aus, den ihr haben

wollt. Durch **verschiedene Bedingungen und Prioritäten** könnt ihr dafür sorgen, dass die Aktionen des Bosses besser an das Kampfgeschehen angepasst sind, das heißt, er heilt sich, wenn er weniger Energie hat, oder macht nochmal eine besonders schwere Attacke kurz vor seinem Tod. Achtet allerdings darauf, dass ihr dem Boss auch entsprechende MP gebt, wenn er besondere Eigenschaften ausführen soll.

- **Probekämpfe:** Egal, welche Eigenschaften oder Werte ihr eurem Boss gebt, das wichtigste an einem Bosskampf ist, dass dieser zwar schwierig ist, ohne dabei aber unfair zu werden. Hier empfiehlt es sich, wenn ihr euch Gedanken darüber macht, welche Stufe eigentlich die Heldengruppe haben wird, wenn sie gegen den Boss kämpft und welche Ausrüstungsgegenstände sie bei sich haben könnte. Im Truppen-Menü in der Datenbank könnt ihr unter Kampftest auch einstellen, welche Level und Gegenstände die Gruppe vermutlich haben wird, wenn sie gegen den Boss kämpft. Für einen möglichst packenden Kampf gegen den Boss solltet ihr einige Male selbst gegen ihn kämpfen und seine Werte anpassen.

7. Endgegner platzieren:

- Seid ihr mit den Werten eures Endgegners zufrieden, müsst ihr ihn noch in den Dungeon einfügen. Sucht euch hierfür einen geeigneten Platz aus, an dem der Boss warten soll, und macht dann **im Eventmodus einen Doppelklick** auf die entsprechende Stelle.
- Gebt dem Event zunächst den **Namen „Boss“ oder „Endgegner“** und sucht eine entsprechende Figur für ihn aus. Macht nun **einen Doppelklick in die rechte Inhaltsspalte** und geht auf **Text zeigen**, um den Boss noch eine bedrohliche Nachricht an die Gruppe loswerden zu lassen.
- Klickt nun, **wie oben bei Monster platzieren**, erneut in eine leere Zeile, geht auf Kampf-Verarbeitung und wählt das Monster aus. Da der Endboss nicht fliehen kann, machen wir auch kein Häkchen an dieser Stelle und bestätigen mit OK.
- Als nächstes können wir dem Boss für den Fall seiner Niederlage noch ein paar letzte Worte geben. Hierfür macht ihr wieder einen **Doppelklick in eine leere Zeile** und geht auf Seite 1 auf **Text zeigen**, gebt **die letzten Worte des Endgegners** ein und bestätigt mit OK.
- Danach sorgen wir noch dafür, dass sich der **Endboss auflöst**. Hierfür machen wir wieder einen **Doppelklick**, gehen auf **Selbstschalter steuern auf Seite 2**, achten darauf, dass dieser bei **A** ist und **AN** ist. Wenn wir wollen, kann die Gruppe jetzt noch einen besonderen Questgegenstand oder ähnliches erhalten.

- Im Anschluss erstellen wir eine **neue Ereignisseite**. Auf der Ereignisseite klicken wir auf **Slb.schalter** und gehen sicher, dass dieser auch auf **A** eingestellt ist.

Musik hinzufügen



Klicke mit einem Rechtsklick auf deine Karte und wähle ‚Bearbeiten‘ aus. Wähle den Punkt BGM (Hintergrundmusik) automatisch abspielen aus. Mit einem Klick auf das Feld unter diesem Punkt öffnet sich ein Fenster mit Musik, welche du für deine Karte wählen kannst. Suche dir etwas davon aus und bestätige deine Wahl mit ‚OK‘.



Du kannst die Musik auch vorher testen. Gehe dafür auf die Schaltfläche ‚Soundtest‘.

Unter dem Reiter BGM findest du Hintergrundmusik. Der Reiter BGS bietet dir Hintergrund Geräusche. Der Reiter ME liefert dir musikalische Effekte und SE Geräusche.

Probiere dich hier einfach mal durch.

Titelbildschirm hinzufügen



Gehe auf die Schaltfläche ‚Datenbank‘ und dann auf das Feld ‚System‘.

Unter dem Punkt Titelbildschirm kannst du das Bild für diesen ändern. Klicke auf das Feld unter diesem Punkt und suche dir ein Bild heraus. Unter dem Punkt Musik kannst du die Titelmusik ändern. Mache einen Doppelklick auf ‚Titel‘. Nun öffnet sich wieder das Fenster mit den verschiedenen Musikangeboten. Suche dir etwas Passendes für dein Spiel aus und bestätige diese mit ‚OK‘.

Zusatzziele:

- Erstelle einen Charakter
- Erstelle einen Zauberspruch
- Erstelle manuelle Speicherpunkte
- Skills erstellen und zuweisen
- Klassen verändern
- Animationen erstellen