



Bild 1. Einkaufsbummel bei Alternate Reality

Fantasy wie nie

Haben Sie in den letzten Wochen mit Monstern gekämpft, Schätze eingeheimst und Erfahrungspunkte gesammelt? Wenn nicht, sollten Sie einen Blick auf die neuesten Fantasy-Rollenspiele werfen.

Rollenspiele sind wie die Adventures ein eigener, abgeschlossener Bereich der Computerspiele. Natürlich gibt es auch Rollenspiele, für die man keinen Computer benötigt, sondern die man in kleineren Gruppen spielt — man denke nur an das bekannte »Dungeons & Dragons«. Doch für Solo-Spieler, die zudem noch einen Heimcomputer haben, geht kein Weg an Computer-Rollenspielen vorbei.

Falls Sie sich als »Novize« noch nichts unter dem Begriff Rollenspiel vorstellen können, geben wir Ihnen eine kleine Einführung in diese Spielgattung:

In einem Rollenspiel übernimmt der Spieler einen (oder mehrere) Spielcharakter(e), eben eine Rolle. Die Eigenschaften des Charakters, die sogenannten Attribute, werden durch Punktzahlen bestimmt. Zu den am häufigsten benutzten Attributen gehören Stärke, Ausdauer, Intelligenz und magische Fähigkeiten. Die Punktzahlen der Attribute, die sich normalerweise in einem Bereich von 0 bis 18 bewegen, werden vor Spielbeginn per Zufall bestimmt. Weitere Eigenschaften des Charakters wie Rasse, Beruf oder Gesinnung, kann der Spieler selbst festlegen.

Dieser Charakter muß nun

alleine oder in einer Gruppe viele Abenteuer und Kämpfe bestehen, um zu Reichtum und, was viel wichtiger ist, Erfahrung zu gelangen. Die Erfahrung wird ebenfalls in Punkten gemessen. Hat man genügend Erfahrungspunkte beisammen, können einige der Attribute oder der Gesamtzustand des Charakters verbessert werden. Der Gesamtzustand wird mit dem englischen Wort Level (Stufe, Ebene) bezeichnet.

Natürlich kann auch der umgekehrte Fall, die Schwächung eines Charakters, eintreten, beispielsweise durch Kampfverletzungen, böse Zaubersprüche oder Gift. Es kommt viel öfter vor, als dem Spieler lieb ist, daß sein »Charakter« stirbt.

Manche Rollenspiele beschränken sich darauf, dem Spieler Möglichkeiten zu geben, seinen Level zu erhöhen. Zu diesem Zweck wird das Spielgelände, die Welt des Rollenspiels, ebenfalls in Level eingeteilt, die aber nichts mit dem eines Charakters zu tun haben. Meistens werden die Level des Geländes durch unterschiedliche Stockwerke eines Dungeon (sprich: danschn; übersetzt: Kerker, Höhle, Labyrinth) verdeutlicht. Grundsätzlich gilt: Je höher der Level desto fieser die Monster und desto größer die Schätze, die bewacht werden.

Andere Rollenspiele haben einen abgesteckten Handlungsrahmen, bei dem der Spieler ein bestimmtes Ziel erreichen muß. Meistens dreht es sich um die Vernichtung eines mächtigen, übel gesinnten Charakters. Bis man sich an diesen Superschurken heranwagen kann, muß man allerdings Erfahrung und Gegenstände sammeln. Unter diesen Gegenständen befinden sich meistens Waffen, mit denen der eigene Charakter seine Kampfkraft verbessert. Magie spielt dabei eine wichtige Rolle: Mit einem verzauberten Schwert kann der Spieler um einiges kräftiger zuhauen. Natürlich gibt es auch Magie »pur« in Form von Zaubersprüchen und -sprüchen. Der Charakter muß sich also in vielen Gebieten betätigen und verbessern, um schließlich mächtig genug zu werden, sich an den eigentlichen Gegner heranzuwagen.

Auf dem Commodore 64 erreichten die Rollenspiele mit »Ultima II« von Richard Garriot (alias Lord British) den Durchbruch. Hier soll der Spieler die böse Zauberin Minax bekämpfen. Zwei weitere Fortsetzungen folgten: Bei »Ultima III« geht es einem weiteren Schurken namens Exodus an den Kragen. Seit einiger Zeit erhältlich ist »Ultima IV«, bei dem es um ein nur sehr vage beschreibbares Ziel geht. Der Untertitel lautet: »Quest of the Avatar« (Die Suche nach dem Avatar). Dieses Avatar ist kein greifbarer Gegenstand, es ist mehr eine Art von Lebensgefühl. Der Charakter soll dieses Gefühl er-

langen und damit zum leuchtenden Vorbild werden, welches das ganze Land Britannia in ein neues Zeitalter führt. Der Haken an »Ultima IV« ist der gesalzene Preis von 170 bis 200 Mark und der hohe Schwierigkeitsgrad, der es nur für eingefleischte Ultima-Fans interessant macht.

Etwas preiswerter kommt man bei »Alternate Reality I: The City« von Datasoft weg, das in Deutschland über U.S.Gold erhältlich ist und 49 Mark auf Diskette kostet.

Alternate Reality — Der preiswerte Einstieg

Bei Alternate Reality handelt es sich um ein komplexes Rollenspiel-System, welches auf sieben Folgen angelegt ist. Das Epos beginnt mit dem vorliegenden ersten Teil: The City. Eines schönen Tages, Sie lesen gerade die neueste 64'er, werden Sie von einem Raumschiff gekidnappt und in einer fremden Stadt auf einem fremden Planeten abgesetzt. Die Stadt heißt »Xebecs Demise« (Xebecs Untergang). Der Spieler hat nun drei Diskettenseiten lang nur ein einziges Ziel: zu überleben und stärker zu werden, um die nächsten Teile von Alternate Reality spielen zu können. Zu diesem Zweck muß man die Stadt und deren Gebäude genau erforschen und mit Intelligenz und Stärke seinen Charakter ausbauen. Damit das nicht zu langweilig wird, sind einige logische Rätsel und kleinere Aufgaben in der City versteckt.



Bild 2. Jetzt gibt's Ärger: Eine Alternate Reality-Attacke



Bild 3. Tempelbesuch bei Bard's Tale

Die sechs geplanten Fortsetzungen (The Dungeon, The Arena, The Palace, The Wilderness, The Revelation und The Destiny) werden es dem Spieler dann erlauben, Untergrund, Paläste und Umgebung von Xebecs Demise zu erforschen, das Rätsel um die Entführung zu lösen und schließlich zur Erde zurückzukehren.

Unter diesem Aspekt betrachtet, macht The City alleine keinen rechten Sinn: Wer es kauft, sollte sich mit dem Gedanken anfreunden, die sechs Folgeprogramme, die im Laufe der nächsten Jahre erscheinen werden, ebenfalls zu erwerben. Dafür ist The City nicht allzu schwer und komplex, bietet sich also für Rollenspiel-Neulinge geradezu an. Man kann dann mit den Fortsetzungen, die stetig schwerer werden sollen, geradezu mitwachsen.

Bei Grafik und Sound muß man den Programmierern von Datasoft den guten Willen zugestehen. Die Version für Atari-Computer ist in diesen Punkten auch recht eindrucksvoll. Doch bei der Umsetzung auf den C 64 hat das Spiel, insbesondere was die Musik angeht, gelitten. Manche grafischen Effekte, so das 3D-Scrolling beim Wandern durch die Stadt, sind recht gut, andere erinnern dagegen an eine Katastrophe, so zum Beispiel die Mini-Bilder der angreifenden Gegner.

Den größten Hemmschuh beim Spielen bilden aber die Diskettenzugriffe, obwohl ein Schnellader mit eigenem Diskettenformat integriert wurde. Bewegt man sich in der Stadt, muß Seite 1 von Diskette 2 eingelegt sein,

betritt man eines der dortigen Häuser, benötigt der Computer Seite 2. Während des Spiels muß man also ständig die Diskette wenden, was zur Laune des Spielers nicht positiv beiträgt.

Ein letzter Minuspunkt ist die knappe deutsche Dokumentation, die gegenüber dem amerikanischen Original arg abgespeckt wurde. Leider muß man trotz der deutschen Anleitung Englisch lesen können, da die Bildschirmkommentare im Programm nicht übersetzt wurden. In der Anleitung werden nur die deutschen Begriffe aufgezählt, nicht aber die englischen, die laufend auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Keine Probleme mit der Dokumentation gibt es hingegen bei: »Tales of the Unknown (1): The Bard's Tale«, doch dazu später mehr.

Bard's Tale — Viel Spaß fürs Geld

Der Branchenriese Electronic Arts wagt sich mit einer neuen Produktreihe namens »Tales of the Unknown« auf den Rollenspielmarkt. Zum Einstand hat man sich für »The Bard's Tale« ein prominentes Programmiererteam angeheuert: Die Firma Interplay ist schon durch die Activision-Adventures »Mindshadow« und »Tracer Sanction« bekannt geworden. Dort entwickelte man mit Bard's Tale eines der bisher besten Rollenspiele für Heimcomputer.

Zu Spielbeginn ist die Situation wie folgt: Die friedliche, kleine Stadt Skara Brae ist vom Tyrannen Mangar eingenommen worden. Des- sen finstere Schergen ma-

chen hauptsächlich nachts aber auch tagsüber die Stadt unsicher. So macht sich dann eine Gruppe von sechs Abenteurern auf den Weg, Mangar das Handwerk zu legen. Dazu müssen die Stadt, unterirdische Labyrinth, Tempel und Schlösser erforscht werden, um nach Möglichkeiten zu suchen, zu Mangar vorzustoßen. Dabei kommt es nicht nur auf Magie und Kampfkraft, sondern auch auf die Lösung von Adventure-ähnlichen Problemen an.

Der Spieler steuert ein Team von sechs Charakteren, die alle einzeln ausgewürfelt werden und die jederzeit gegen andere ausgetauscht werden können. In diesem Team können sich einzelne Charaktere auf bestimmte Fähigkeiten konzentrieren, so zum Beispiel kämpfen, zaubern oder singen. Letzteres trifft nur auf den Barden zu, eine ungewöhnliche Figur, die sich im Spiel als sehr mächtig und wichtig erweist.

Fasziniert ist man vom Detailreichtum des Spiels. Es stehen fast 80 verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, die man sich größtenteils aber erst einmal verdienen muß. Es gibt mehrere Dutzend verschiedener Ausrüstungsgegenstände und nochmals einiges mehr an Gegnern. Hinzu kommt ein Stapel von guten und weniger guten Überraschungen, die während des Spiels auftauchen können. Trotzdem ist Bard's Tale sehr einfach zu bedienen.

Grafisch tut sich in Skara Brae eine ganze Menge: Umgebung, Monster, Teammit-

glieder und Gegenstände werden in hervorragender und teilweise sogar animierter Grafik gezeigt. Man wundert sich wirklich, wie Interplay die vielen Bilder und noch dazu das Spiel auf drei Diskettenseiten quetschen konnte. 16 Levels von jeweils 22 x 22 Feldern, also 7744 verschiedene Felder, bieten Rätsel für mehrere Wochen wenn nicht gar Monate intensiven Spiels.

Die vorbildliche Anleitung erklärt genauestens Rollenspiele im allgemeinen und Bard's Tale im besonderen. Sowohl Rollenspiel-Einsteiger wie Profis finden hier wirklich alles Wesentliche an Information und dazu eine Menge Tips und Tricks in einem schönen, selbstironischen Stil. Zitat: »Wenn ein toter Charakter herausfindet, wieviel es kostet, in einem Tempel wiederbelebt zu werden, könnte er anfangen, im Grabe zu rotieren.«

Augenblicklich ist Bard's Tale noch nicht in Deutschland erhältlich. Aus Amerika importierte Originalprogramme laufen aufgrund eines komplizierten Kopierschutzes nicht in Europa. Im Augenblick wird bei Ariolasoft und Electronic Arts fieberhaft daran gearbeitet, die Anleitung ins Deutsche zu übersetzen. Damit wird das Gebiet des Rollenspiels dann auch für diejenigen geöffnet, denen es aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse bisher verschlossen war.

Also, ran an die Schwerter und Disketten und rein in die Dungeons — Alternate Reality und Bard's Tale warten auf neue Charaktere. (bs)

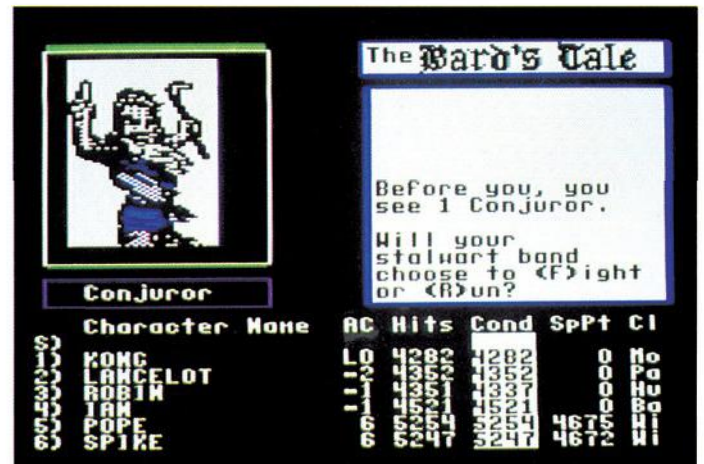


Bild 4. Bei Bard's Tale fliegen gleich die Fetzen