



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 SpieleGattung:

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 Krallen. 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