



Diese Abenteuerspielreihe ist im Fantasybereich angesiedelt. Das heißt, in einer Welt, die etwa der unseres Mittelalters entspricht und in der oft das Schwert regiert. In dieser Welt gibt es aber auch noch Magie, Dämonen, Monster, Drachen und Zauberer.

Es sind Abenteuerspiele, bei denen der Spieler einen Helden (oder eine Heldin) verkörpert, der eine bestimmte Aufgabe lösen muß. Anders als bei den gängigen Abenteuerspielen werden hier in jeder Situation Vorschläge gemacht, was Dein Held als nächstes tun kann, und Du mußt Dich für eine Alternative entscheiden.

Das mag Dir vielleicht im ersten Moment unflexibler vorkommen, hat aber zwei Vorteile. Einmal konnte der Speicherplatz für einen Parser (Programmteil, der die Befehle des Spielers analysiert) auf ein Minimum beschränkt, und so das Spiel selbst etwas umfangreicher gestaltet werden. Zum anderen wird hier niemand scheitern, weil er nicht auf einen bestimmten Begriff oder eine bestimmte Art zu handeln kommt; alle Möglichkeiten sind sofort erkennbar.

Es ist ein reines Text-Abenteuer; eine schöne Grafik verbraucht zuviel Speicherplatz, und grob gemachte Bilder oder ständiges Nachladen wollten wir Dir ersparen. Wir haben dafür die Beschreibungstexte sehr ausführlich gestaltet, was oft eine bessere Atmosphäre schafft, als es durch ein Bild erreicht werden kann.

Es ist aber gleichzeitig auch ein Rollenspiel, denn Deine Spielfigur bekommt zu Anfang bestimmte Eigenschaften zugewiesen, die sie im Verlauf des Spieles oftmals unter Beweis stellen muß. Diese Eigenschaften im Einzelnen:

Die Vitalität (Vit) gibt die körperliche Verfassung wieder. Wird Dein Held verwundet, so sinkt sie. Fällt sie auf Null, ist Dein Held tot. Auch Deine Gegner haben eine bestimmte Vitalität.

Die Tapferkeit (Ta) entspricht dem überlegten Mut ebenso wie der Tollkühnheit Deines Helden. Tapferkeit entscheidet über die Initiative im Kampf, ob man dem Anblick eines Monsters standhalten kann, sich traut, unheimliche Orte zu betreten oder gefährliche Dinge zu tun etc.

Die Intelligenz (In) ist die Fähigkeit, Situationen zu erfassen und logische Schlüsse daraus zu ziehen. Wer intelligent ist, kann Rätsel oder Zusammenhänge besser verstehen und hat schon eher mal eine gute Idee.

Der Charme (Ch) ist die Fähigkeit, andere zu beeinflussen und für sich zu gewinnen. Das ist von vielen Faktoren abhängig, z.B. Aussehen, Klang der Stimme, Auftreten etc. Charme ist nützlich zum Gewinnen von Freunden, beim Handeln oder Verhandeln, bei Gebeten etc.

Die Stärke (St) braucht wohl nicht weiter erläutert zu werden. Wer hier einen Wert über 60 Prozent erreicht, kann im Kampf so kräftig zuschlagen, daß er für jede zusätzliche 10 Prozent ab 65 % zusätzliche Trefferwirkung erzielt.

Die Geschicklichkeit (Ge) ist notwendig zum Ausweichen von Fallen, Öffnen von Schlössern etc. Wer hier einen Wert über 60 % besitzt, dessen Kampfwerte werden um je 5 Prozent gesteigert.

Der Angriff (An) ist die Fähigkeit, im Kampf einen Schlag gegen den Gegner zu führen; also die aggressive Fertigkeit seine Waffe zu führen.

Die Verteidigung (Ve) ist die Fähigkeit, im Kampf den Angriff eines Gegners, der den Helden treffen würde, abzuwehren; also die defensive Kampffertigkeit.

Die Eigenschaftswerte werden in Prozenten ausgedrückt, wobei der Wert 100 % natürlich perfekt ist. Da aber niemand vollkommen ist, kann kein Wert 90 % übersteigen. 50 % sind guter Durchschnitt. Wann immer eine heikle Situation entsteht, bei der eine dieser Eigenschaften eine besondere Rolle spielt, wird Dein Held einer Prüfung unterzogen. Dabei wird ein Wert bestimmt, der von dem Eigenschaftswert des Helden und der Schwierigkeit der abzulegenden Prüfung abhängt. Sodann wird durch Zufall ermittelt, wie gut sich Dein Held dabei anstellt. Erreicht er den erforderlichen Wert, ist die Prüfung gelungen, und das, was Dein Held vorhatte, klappt. Das Mißlingen einer solchen Prüfung hat allerdings meist ziemlich unangenehme Konsequenzen.

Die folgenden Werte sind keine echten Eigenschaften, da sie von der Ausrüstung abhängig sind:

Die Trefferwirkung (Tw), bzw. die Waffenklasse (Wk) ist ein Maßstab für den Schaden, den ein durchschnittlich kräftiger Krieger mit der Waffe, die er gerade führt, maximal anrichten kann. Nimmt man eine andere Waffe, kann sich auch dieser Wert ändern.

Der Schutzfaktor (Sf) ist ein Index dafür, wie gut man vor gegnerischen Hieben geschützt ist. Je besser die Rüstung, desto besser ist auch der Schutz. Er gibt die Höhe der Trefferwirkung an, die die Rüstung kompensiert. Ein Schild kann den Faktor erhöhen.

Die obige Beschreibung läßt Dich wohl schon vermuten, daß hier nicht einfach der Befehl "Töte Monster" gegeben, sondern in der Tat ein richtiger Kampf simuliert wird, dessen Ausgang höchst ungewiß ist. Natürlich sind auch wir der Auffassung, daß es immer besser ist, Gewalt zu vermeiden und Probleme besser mit dem Kopf als mit dem Schwert gelöst werden sollten, aber manchmal geht es einfach nicht anders. Für diese Fälle wollen wir das Gefecht so realistisch wie möglich ablaufen lassen.

Kommt es zum Kampf, steht Dein Held dem Gegner gegenüber, der auch gewisse Eigenschaften haben wird, woraus Du ersehen kannst, wie gut er kämpft und wie leicht oder schwierig er zu besiegen ist. Es können auch mehrere Gegner auf einmal sein, die alle gleichzeitig angreifen. Die folgende Beschreibung des Kampfablaufs gilt für beide Seiten gleichermaßen:

Wer einen Gegner angreift, muß eine Prüfung auf seinen Angriffswert ablegen. Mißlingt diese, geht der Schlag fehl. Gelingt sie jedoch, ist der Hieb so gut geführt, daß er den Gegner treffen würde - würde, weil dieser nun versuchen wird, den Schlag abzuwehren. Dies kann er, wenn eine Prüfung auf seine Verteidigung gelingt. Mißlingt diese Prüfung, kann er den Hieb nicht abwenden und wird getroffen.

Wenn man seinen Gegner trifft, wird die Wirkung ermittelt, die der Schlag erzielt. Sie liegt zufällig zwischen der Hälfte und dem Maximum der Waffenklasse, da nicht jeder Hieb gleich kräftig geführt wird und gleich gut trifft. Bei Deinem Helden kommt eventuell noch ein Bonus für große Stärke hinzu.

Nun wird von der Trefferwirkung noch der Schutzfaktor des Getroffenen abgezogen. Das Ergebnis ist der Schaden, der von dessen Vitalität subtrahiert wird.

Beispiel: Ein Schwerthieb (Tw max. 10) trifft mit der Wucht von 9. Der Getroffene trägt eine Lederrüstung (Sf 3) und einen Holzschild (Sf 1), dann werden 4 Punkte von der Wirkung abgezogen. Übrig bleiben 5 Punkte Schaden, die von der Vit abgezogen werden.

Für Deinen Helden gibt es zwei Sonderregeln bei seinen Angriffen:

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10 % gelingt ihm ein "guter Treffer". Das ist ein Hieb, der so gut geführt ist, daß der Gegner keine Gelegenheit mehr zur Abwehr hat.

Mit einer 5%igen Wahrscheinlichkeit gelingt ihm ein sogenannter "Glückstreffer". Dies ist ein "guter Treffer", der durch Zufall eine ungeschützte oder empfindliche Stelle des Gegners trifft und nicht von der Rüstung abgeschwächt wird.

Deine Gegner können dies zum Glück nicht. Dafür haben sie einen Vorteil, wenn sie zu mehreren sind. In diesem Fall kann in einem Kampzug für jeden Gegner ein Angriff gegen Dich geführt werden, während Du nur einmal angreifen kannst.

Da es sich um eine Abenteuerreihe handelt, die auch weiter fortgesetzt werden soll, wird ein erstellter Held auf Diskette gespeichert, und kann so in mehreren Abenteuern seine "Karriere" aufbauen. Nach jedem bestandenen Abenteuer werden nämlich seine Eigenschaften verbessert, was ihm das nächste Abenteuer etwas leichter macht.

Stirbt ein Spieler jedoch auf irgendeine Weise im Spiel, so ist er wirklich "tot", und seine Laufbahn ist für immer zu Ende, denn er ist auch auf geheimnisvolle Weise von der Speicherdiskette ins Jenseits verschwunden. Dann bleibt Dir nichts weiter übrig, als einen neuen Helden zu erstellen, der dann natürlich noch entsprechend schwach ist. Daher solltest Du Helden, die schon weit gekommen sind, mit entsprechender Umsicht führen, wenn Du sie nicht verlieren möchtest.

Für jedes bestandene Abenteuer steigt Dein Held einen Grad höher. Je nach der Schwierigkeit des Abenteuers erhöhen sich seine Eigenschaften und seine Vitalität. Dies erleichtert das folgende Abenteuer bei den Prüfungen, aber nicht immer im Kampf, wo sich die Gegner manchmal der Stufe des Spielers angleichen.

Hebe Deine gespeicherten Helden gut auf, denn es werden bald weitere Abenteuer dieser Reihe erscheinen...

Wir wünschen Dir spannende Unterhaltung!