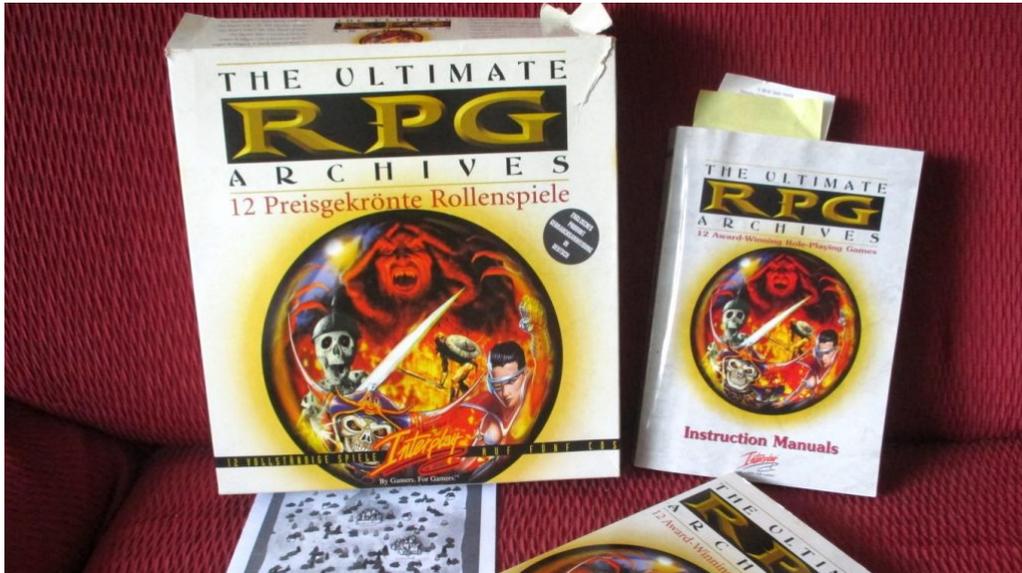


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Aus meiner Schatzkammer #2 – Interplay RPG Archives (Spielesammlung)

Christian Wöhler am Samstag, dem 6. März 2021

Heute öffne ich für Euch das zweite Mal meine Schatzkammer und entführe euch in die Welt der Rollenspiele. 1998 veröffentlichte Interplay „The Ultimate RPG Archives“ auf 5 CDs.

Enthaltene Spiele

- The Bard's Tale Trilogy mit dem Construction Set
- Might and Magic World of Xeen
- Stonekeep
- Ultima Underworld: The Stygian Abyss
- Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds
- Dragon Wars
- Wasteland
- Wizardry Gold

Zu den einzelnen RPGs später mehr.

Hintergrund

Interplay wurde 1983 u. a. von Brian Fargo als Interplay Productions gegründet. Sie entwickelten zahlreiche Rollenspiel-Perlen, die hier auch zum Teil in der Sammlung vertreten sind. Dann ging das Unternehmen als Interplay Entertainment an die Börse. Sie veröffentlichten Fallout, Baldur's Gate und andere, doch konnten nie in die Gewinnzone einfahren. Der Grund: Damals war der Konsolenmarkt umkämpft. Das Unternehmen war nur auf Apple und PC spezialisiert. Brian Fargo gründete 2003 das Unternehmen inXile, die heute die Neuauflage von The Bard's Tale und Fallout vertreiben und entwickeln.

Aber jetzt kommen wir mal zu den Spielen und meinen Erinnerungen daran.

„The Bard's Tale“-Trilogie und das Construction-Set

1985 war ich in einer Computer AG im Jugendzentrum sehr aktiv. Viele hatten den Commodore Amiga, den C64 oder Atari ST. Nur ich hatte den Schneider CPC und später einen PC mit CGA-Grafik. Ich weiß noch, wie ich erstaunt über die Grafik des Spiels auf dem Amiga war ... und wie enttäuscht von der CPC- und PC-Version. Kaum Farben (EGA – 16) so viel ich noch weiß – kaum oder keine Animationen. Der Amiga hatte 32 Farben aus einer Palette von über 4000 zur Verfügung. Je nach Auflösung.

Trotzdem: Das Spiel war bahnbrechend. Man hatte eine Gruppe, rundenbasierte Kämpfe, Egoperspektive und tolle Geschichten. Allerdings war das Gameplay sehr schwer, die Kämpfe happig.

Als Grundlage zu der Serie hat man sich an das frühe Dungeons-&-Dragons-Regelwerk angelehnt, welches damals das führende Pen-&-Paper-Rollenspiel war. Das habe ich übrigens auch gespielt und so manche Gruppe als Spielleiter zur Verzweiflung gebracht.

In allen Abenteuern spielt die Stadt Skara Brae eine große Rolle.

Die Bilder, die ihr hier seht, sind von der aufgebortenen inXile-Version, die es wieder zu kaufen gibt. Die Titelbilder hatte ich noch auf meinem PC abgespeichert. Zum Vergleich.

1991 kam dann noch das Construction Kit heraus und man konnte seine eigenen Abenteuer erstellen. Allerdings waren die Grafiken vorgefertigt und nicht sehr zahlreich.

Somit haben wir jetzt schon 4 der 12 angepriesenen Games abgearbeitet.





Jeder Charakter erhält 120 Erfahrungspunkte für Gaperheit und Kampfwissen.
Die Gruppe erhält 276 Goldstücke.

Drücke **LEERGASSE** zum Fortfahren ...

	RR	CP	ZP	RL
1 Brian die Faust	3	27/30		PR
2 El Cid	3	23/28		RR
3 Markus	3	20/20		BR
4 Sir Grady	4	24/24		GR
5 Merlin	9	16/16	17/20	BE
6 Omar	9	20/20	14/14	VE
7				



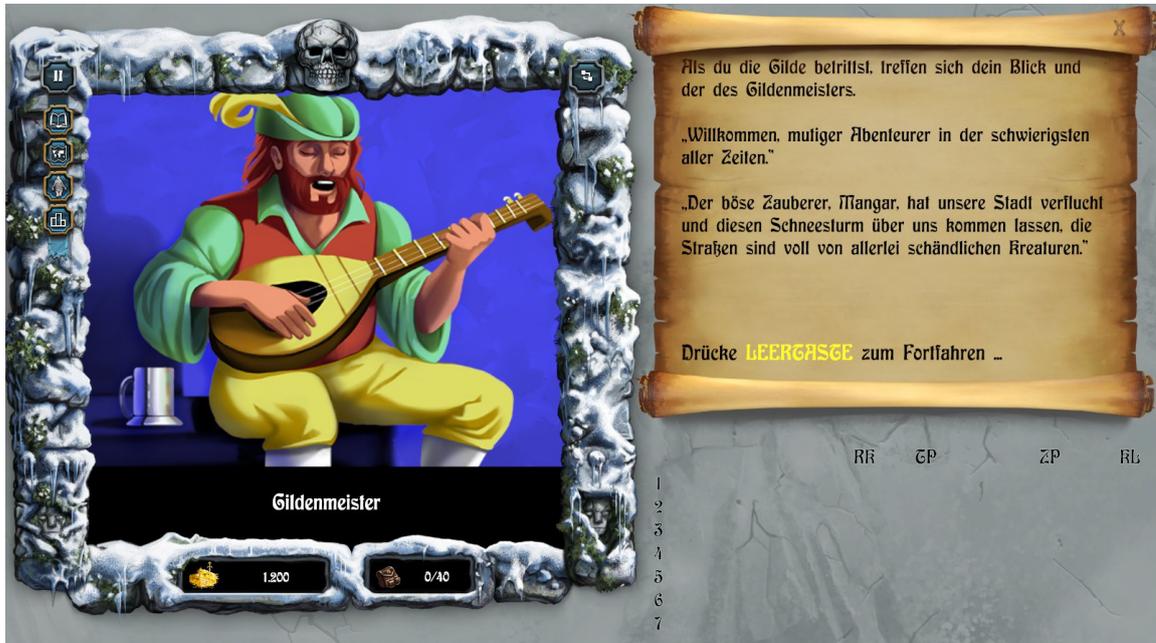
Der plötzliche Schlachtruf stoppt deine Gruppe mitten auf ihrem Weg. Ihr seht: 4 Verrückte Hunde

Mutig kämpfen
Weglaufen

	RR	CP	ZP	RL
1 Brian die Faust	3	30/30		PR
2 El Cid	3	28/28		RR
3 Markus	3	20/20		BR
4 Sir Grady	4	24/24		GR
5 Merlin	9	16/16	20/20	BE
6 Omar	9	20/20	14/14	VE
7				



	RR	CP	ZP	RL
1 Brian die Faust	3	30/30		PR
2 El Cid	3	28/28		RR
3 Markus	3	20/20		BR
4 Sir Grady	4	24/24		GR
5 Merlin	9	16/16	20/20	BE
6 Omar	9	20/20	14/14	VE
7				



(c) Neuauflage – inXile / Screenshots: Christian Wöhler

Might & Magic – World of Xeen

1986 wurde die Rollenspiel-Reihe Might & Magic von dem Entwickler New World Computing aus der Taufe gehoben. Es wurde ein riesiger Erfolg und war angelehnt an Wizardry und The Bard's Tale. Der Look war wieder eine „3D-Egoperspektive“. Kämpfe und Charakteraufwertungen waren auch an D&D angelehnt. Es kam halt keiner an den P&Ps vorbei.

Ein weiterer Ableger der Reihe entwickelte sich aus dem Spiel „The King's Bounty“ – es wurde später zu Heroes of Might and Magic und ist eine Mischung aus Strategie, Aufbau und Rollenspiel.

Aber zurück zu World of Xeen. Die besteht nämlich aus den Teilen vier und fünf, Clouds of Xeen (1992) und Darkside of Xeen (1993) der Reihe. Hatte man beide Spiele, wurde daraus eine ganze Welt, die man erkunden konnte.

In dieser Sammlung ist die CD-Rom-Version mit Sprachausgabe enthalten. Damals war das was ganz Besonderes.

Der Heldengruppe betritt das Land Xeen, welches von dem bösen Lord Xeen bedroht wird. Einst ein Held wurde er durch dunkle Magie zu einem bösen Herrscher, der alles unterjochen will. Also eine für dieses Jahrzehnt übliche Storyline.

Mir hat es sehr viel Spaß gemacht. Ich bin stundenlang durch die Welt von Xeen gereist.



Screenshots: myabandonware

Stonekeep

Nach 5-jähriger Entwicklungszeit kam Stonekeep für den PC heraus. Ein Rollenspiel mit „realistischer 3D-Grafik“ und eingescannten Figuren. Das Intro hatte eine vorgerenderte Umgebung, in der echte Schauspieler agierten. Innerhalb des Games gibt es hauptsächlich gerenderte Dungeonwände zu sehen. Die Grafik war damals spektakulär, jedoch jetzt, beim zweiten Anspielen für diesen Artikel, recht eintönig.

Man konnte mit bis zu 80 NPCs interagieren und einige konnten den Helden später begleiten. Der Kampf lief auch in Echtzeit ab. Die Steuerung mit Tastatur und Maus.

Als Junge müssen wir miterleben, wie unser Dorf und die Burg von einer dunklen Macht (Wolke) übernommen werden. Alle sterben. 10 Jahre später kommen wir als Jüngling zurück und werden von Thera, der Erdgöttin, in die von bösen Mächten und Monstern bewohnte Burg Stonekeep geschickt. Wir müssen den Kampf gegen Khull-Khuum aufnehmen.

Damals waren meine Freunde und ich sehr beeindruckt. Und sind wir doch mal ehrlich: Dungeoncrawler gehen immer.







Screenshots: Christian Wöhler

Ultima Underworld I & II

1992 kam ein beeindruckender Ableger der Ultima-Reihe auf den Markt. Underworld hatte mit Texturen versehene in Echtzeit berechnete Grafik! Ein Novum Anfang der 1990er.

Richard Garriott programmierte den ersten Teil der Rollenspielreihe 1981. Hier wurden Teile von Herrn der Ringe, dem Mittelalter und der Dungeons-&Dragons-P-&P-Reihe gekonnt verwoben.

Eigentlich war Underworld als eigenständiges Spiel konzipiert worden – bekam dann jedoch die Ultima-Lizenz übergestülpt. Das tut dem Spiel aber keinen Abbruch.

Im ersten Teil müssen wir eine entführte Prinzessin aus dem Höhlenkomplex Stygian Abyss befreien. Dabei treffen wir auf allerlei Monster, aber auch hilfreichen NPCs.

Im zweiten Teil von 1993 reisen wir durch unterschiedliche Welten im Lande Britannia, um das Schloss des Königs zu befreien. Der Guardian hat es mit einer undurchdringlichen Hülle umgeben. Das Spiel ist also nach Ultima VII angesiedelt.

Die Grafik wurde etwas verbessert und es gab mehr Sprachausgabe.

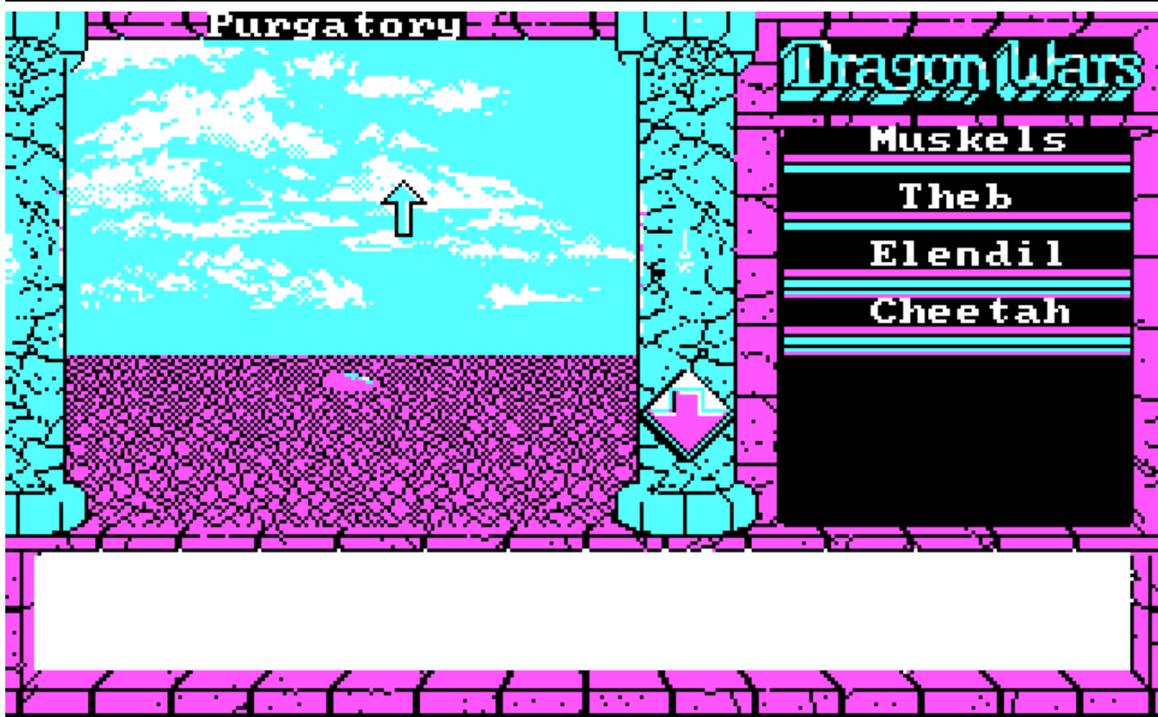


Screenshots: Mobygames

Dragon Wars

Nach der sehr erfolgreichen Bard's-Tale-Reihe wurde nach neuen Rollenspielen und Geschichten gesucht. Dabei entstand eine komplett neue Welt: das Land Dilmun, welches von einer vernichtenden Kraft, dem Dragon Warfare, bedroht wird. Nur durch Zauberei kann man die Kraft besiegen. Doch die ist verboten.

Die Grafik und der Bildschirmaufbau sind sehr stark an The Bard's Tale angelehnt. Kein Wunder. Es wird ja auch die gleiche Game Engine benutzt. Man konnte sogar seine Heldentruppe übernehmen.





Screenshots: Christian Wöhler

Wasteland

Im Jahr 2087 sind wir als Wüsten-Ranger unterwegs, um das durch den 3. Weltkrieg verwüstete Land wieder aufzubauen. In der atomar verseuchten Wüste erleben wir viele Abenteuer, Quests und sehen viele unterschiedliche Handlungsorte.

Wir sehen die Welt von oben. Im Stil der Ultima-Reihe oder anderer RPGs aus den 1980er Jahren. Bei Kämpfen oder in Läden verändert sich die Grafik zu animierten Nahansichten, wie bei Bard's Tale.

Das Spiel hat sogar heute noch seinen Reiz. Es ist jetzt auch wieder erhältlich. Obwohl die Kartengrafik doch schon arg zu wünschen übrig lässt, sind die Animationen doch sehr ansprechend. Die Screenshots sind aus der Neuauflage, die ich für den Artikel noch einmal angespielt habe.

Und was soll ich sagen. Es ist der Ururopa von Fallout. Sogar Radio kann man hören.



(c) der Neuauflage inXile Entertainment / Screenshots: Christian Wöhler

Wizardry Gold

Bereits 1981 ist der erste Teil der Rollenspielserie für den Apple II erschienen. Damals waren die Dungeons noch Vektorgrafiken. Und auch die Kämpfe waren zwar in Ego-Perspektive, aber sehr grafikarm dargestellt. Das Helden- und Kampfsystem war sehr gut entwickelt und hatte Anlehnungen an Dungeon & Dragons.

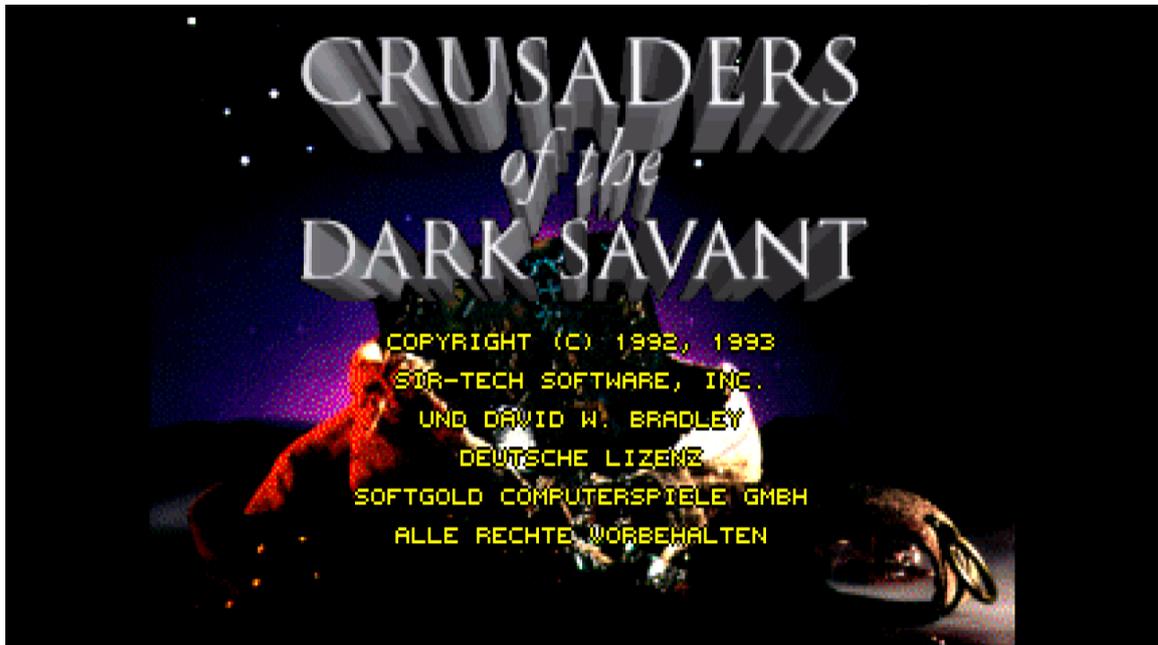
1992 kam Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant heraus, etwas später dann die Gold Version.

Das RPG beginnt am Ende von Teil 6 – „Bane of the Cosmic Forge“. Die Heldengruppe hat die Kosmische Schmiede gefunden, den Stift mit dem die Herren des Kosmos die Geschichte des Universums schreiben. Doch kaum in deren Besitz wird er vom Cyborg Aletheides entwendet. Er will damit das Versteck der Astral-Dominae, einem mächtigen Artefakt im Universum, auf dem Planeten Lost Guardia finden. Auf dem Planeten treffen

sich allerlei Gruppen (auch unsere Helden), um ebenfalls nach dem Artefakt zu suchen.

Der Aufbau des Bildschirms ist bekannt. Auch die Grafik ist nur etwas verbessert worden. Jedoch hat diese Geschichte hier, je nach Handlung des Spielers, vier verschiedene Enden.

Die Version aus dieser Sammlung ist grafisch überarbeitet worden und es gibt Filmsequenzen und Sprachausgabe.



Screenshots: Christian Wöhler

Tja, was soll ich sagen? Auch nach so einer langen Zeit haben die meisten Spiele dieser Sammlung ihren Reiz nicht verloren. Okay, einige sind grafisch stark gealtert. Aber was für all diese Rollenspiele spricht? Es gibt viele wieder zu kaufen auf den einschlägigen Plattformen.

Es war wieder schön, eine kleine Zeitreise mit Euch zu machen.

Bis zum nächsten Mal.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. März 2021 um 09:10 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [Podcasts](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>