

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Roland in Space – Zurück zur Telefonzelle

Michael Behr am Samstag, dem 16. Januar 2016

Nein, die Roland-Spiele gehen mir noch nicht aus. Und wer nun nicht verstehen kann, wie ich meine Zeit mit dem Schreiben solcher Reviews verplempern kann, der sollte sich vielleicht von den Qualitäten des Spiels „Roland in Time“ überzeugen, das für mich aus dem ganzen Kuddelmuddel der Roland-Veröffentlichungen herausragt...

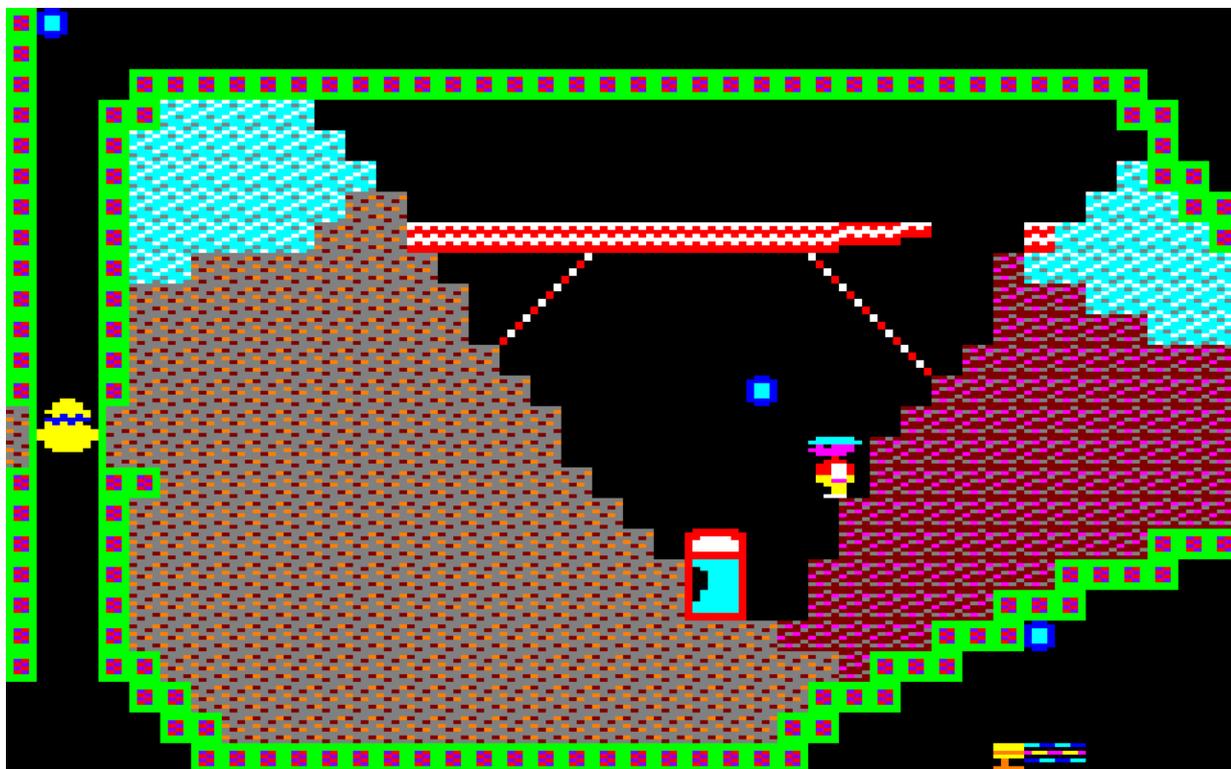
Irgendwann, kurz nachdem ich einen Internetanschluss bekommen hatte, machte ich mich auf die Suche nach Informationen zu meinem ersten Computer, dem Amstrad (oder Schneider) CPC.

Ich wurde bald fündig, erforschte Seiten über die Geschichte sowie die technischen Spezifikationen und kam irgendwann zwangsläufig zu einer der zahlreichen Seiten mit Spielinformationen. Ich schaute ein wenig durch die Kategorien, frischte meine Erinnerung auf und kam dann zum Buchstaben R wie Roland. Dort traute ich dann meinen Augen nicht, als ich auf ein Spiel mit Namen Roland in Space stieß, das fast genau so aussah, wie das von mir heiß geliebte Roland in Time.

Was in der heutigen Zeit des schnellen Informationsflusses fast undenkbar geworden ist, war damals leider an der Tagesordnung. Durch die Tatsache, dass es viele Spiele nie

nach Deutschland schafften, fanden sie schlicht und ergreifend nicht statt.

Und eine aktive Raubkopiererszene wie beispielsweise für den Commodore 64 hat es für den Schneider auch nie gegeben. Selbst dort wo es sie gab, beschränkte man sich in der Hauptsache auf einige Blockbuster. Dazu würde ich die Amsoft-Spiele nicht unbedingt zählen. Zeitschriften wie die Power Play, oder die von mir bevorzugte ASM, gab es noch nicht. So entging einem das ein oder andere Spiel.



Achtung: die rot-weiße Brücke oben löst sich beim Begehen in Luft auf... (Bild: Amsoft/Gem Software)

Roland in Space! Schon allein das beigefügte Bildschirmfoto elektrisierte mich und ich versuchte mich das erste Mal daran, einen Emulator zum Laufen zu bringen. Denn dieses Spiel musste ich einfach spielen. Es hat eine ganze Weile gedauert, aber irgendwann flimmerte es über meinen Bildschirm. Ob sich der Aufwand gelohnt hatte?

Die Story zu diesem Spiel ist der von Roland in Time nicht unähnlich. Roland muss wieder einmal durch mehrere Level laufen, um diamantenähnliche Gegenstände einzusammeln. In dieser Variante soll es sich laut Hintergrundgeschichte um Bestandteile einer Superwaffe handeln, die Roland zur Rettung der Erde zusammensetzen muss.

Dafür muss er – stilecht mit seiner Telefonzelle – eine Reise über mehrere Planeten antreten. Auch hier wurden wieder verschiedene Themen gesetzt, wie Ägypten, Technik, Unterwasser, usw. Man kann also schon erkennen, dass das Spiel der direkte Nachfolger der Zeitreisegeschichte ist.

Zum grundlegenden Spielablauf gibt es also nicht viel Neues zu sagen: man steuert Roland mit dem Joystick und versucht, an die mal mehr und mal weniger leicht zu erhaschenden Bestandteile der Waffe zu kommen. Gegenüber „in Time“ hat sich aber an der Ausgestaltung der Levels Wesentliches getan. Während sich die einzelnen Unterabschnitte der Levels im Vorgänger auf einen Bildschirm beschränkten, wird hier der

gesamte Level immer in die Richtung gescrollt, in die sich Roland bewegt.



Achtung: die rot-weiße Brücke oben löst sich beim Begehen in Luft auf... (Bild: Amsoft/Gem Software)

Was eine ganz nette Idee hätte sein können, scheitert an den grafischen Voraussetzungen der Maschine und der stark blockorientierten Grafik. Der Bildschirm wird schlicht immer um eine Zeile oder Spalte „weitergesetzt“. Das bedeutet, es findet kein fließender Übergang statt, sondern das Bild ruckelt immer um eine weitere Klötzchenreihe weiter. Dabei gerät die Darstellung an den Kanten in Unordnung. Es ist nicht wirklich schön anzusehen.

Das größere Problem besteht aber im Spielablauf selbst. Die Gegner, von denen es auch hier natürlich wieder wimmelt, haben jetzt viel größere Laufwege als im ersten Spiel dieser Art. Sie bewegen sich über mehrere Bildschirmseiten hinweg und können auf diese Art unvermittelt vor der Spielfigur auftauchen. Ein Ausweichen ist dann oft nicht mehr möglich. Theoretisch kann man die Gegner überspringen, aber eine sehr schlampige Kollisionsabfrage macht das fast unmöglich.

Wenn man von einem Gegner getroffen wird, verwandelt man sich (angedeutet) in einen Engel und „fliegt“ wieder zurück zur Telefonzelle. Das bedeutet, man muss nach dem Verlust eines Lebens den ganzen Weg wieder von vorn zurücklegen, nur um dann vielleicht wieder an der selben Stelle zu scheitern, bis man irgendwann den Bogen raus hat. Das ist ziemlich frustrierend und tötet nach einer Weile jegliche Motivation.

Dazu kommt noch, dass es gar nicht so schwer ist, sich an diversen Stellen selber ins Aus zu manövrieren. Denn auf den ersten Blick ist es oft unklar, welche Steine nur optisches Beiwerk sind, durch das man „hindurch“ laufen kann und welche einen festen Hintergrund darstellen. Oft hilft dann nur, sich selbst in einen Abgrund zu stürzen und wieder von vorn anzufangen.



Die Telefonzelle kann zum „beamen“ durch die Levels genutzt werden. (Bild: Amsoft/Gem Software)

Immerhin kann man die Levels immer noch selbst auswählen und mit Hilfe der Telefonzelle von einem Planeten zum anderen springen. Das bringt ein wenig (bitter nötige) Abwechslung ins Spiel. Aber der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt viel zu hoch.

War es bei Roland in Time schon kein Zuckerschlecken, an die Steine zu kommen, so ist hier so manche Passage schlicht und ergreifend unfair. Ich kann mir nicht vorstellen, dass einer der Programmierer auch nur ernsthaft in Erwägung gezogen hat, dass es wirklich jemand schaffen könnte, alle der 158 (! – Die Zahl musste ich in mehreren Quellen nachschlagen, eh ich sie glauben konnte) Bauteile der Waffe zu bekommen. Ich halte das trotz der 10 Leben für absolut unmöglich.

Grafik und Sound sind auf einem gegenüber „in Time“ gleichbleibenden Niveau.

Wie erwähnt: anhand der Bildschirmfotos hatte ich auf ein tolles Spiel gehofft. Aber die ungenaue Steuerung und vor allem eben der mörderische Schwierigkeitsgrad sorgen dafür, dass ich Roland in Space nur sehr selten anspiele. Und das auch mehr, weil ich es immer noch nicht glauben kann, dass man eine unterhaltsame Spielidee so sehr verhunzen konnte.

Hier hat Amsoft seinem Helden wieder einmal mehr geschadet als genutzt und es verwundert nicht, dass viele CPC-Freaks die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, wenn von Roland in Space die Rede ist.

Überarbeitete Originalfassung vom 9. Februar 2004.

Das könnte dich auch interessieren

- [Roland In Time – Von Diamanten und Zeitsprüngen](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 16. Januar 2016 um 18:03 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). 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>