

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Roland In Time – Von Diamanten und Zeitsprüngen

Michael Behr am Montag, dem 19. Oktober 2015

Als Amstrad die Entwicklungen für das betrieb, was später mal der Colour Personal Computer (CPC) 464 werden sollte, hatte dieses Projekt einen Codenamen: **ARNOLD**.

Wenig später, als man sich auf der Suche nach einer möglichen Identifikationsfigur für eine Reihe von Spielen machte, die unter der hauseigenen Marke Amsoft vertrieben werden sollten, drehte man einfach ein wenig an den Buchstaben hin und her und kam so auf **ROLAND**, ein Name, der unter den alten Amstrad-Benutzers verhasst und geliebt gleichermaßen ist.



Abbildung der englischen Kassettenhülle des Spiels. (Bild: Amsoft/Gem Software)

Amstrad suchte sich nun verschiedene Firmen, die beauftragt wurden, Spiele mit einer Figur namens Roland zu entwickeln. Dabei gab es mehrere verschiedene Auftragnehmer, unter anderem auch die Firma Gem Software, die eine ganze Reihe an Spielen für den CPC entwickelt hat und die meiner Meinung nach unserem Roland das Aussehen gegeben hat, an das man sich erinnern sollte.

Roland In Time hieß das Spiel, mit dem ich mich damals stundenlang beschäftigen konnte. Ein klassisches Jump and Run Spiel, in dem die Spielfigur durch alle möglichen Räume hetzte, um alle möglichen Dinge einzusammeln.

Das Spielprinzip war in den Anfangstagen des CPC sehr beliebt und Spiele wie Manic Miner, Monty On The Run oder Jet Set Willy sind zu Synonymen dafür geworden. Im Fall von Roland In Time geht es darum, Diamanten („Crystals“) einzusammeln, die – wenn ich mich richtig erinnere – Roland helfen sollten, seine Zeitmaschine wieder auf Vordermann zu bringen. Denn das ist der Aufhänger für dieses Spiel: Roland ist mit seiner Zeitmaschine unterwegs und kommt nicht wieder in seine richtige Zeit zurück, weil ihm Ersatzteile fehlen. Diese sind leider über zehn Zeitzonen verstreut worden, von der Urzeit bis ans Ende aller Zeiten. So muss Roland sich auf die Suche machen, dabei allerlei Gefahren ausweichen und die Diamanten finden.

Ein Unterfangen, das nebenbei gesagt, schlicht unmöglich ist. Es tun sich teilweise wirklich riesige Level in den einzelnen Zeitzonen auf, so dass man über eine Vielzahl von Bildschirmen hinweg unterwegs ist, die entweder von Gegnern oder doch zumindest Gegenständen durchsetzt sind, die bei Berührung sofort tödlich wirken. Dazu kommen noch Steine, die bei der Berührung von Rolands Füßen anfangen zu verschwinden. Andere sorgen dafür, dass Roland sich in eine Richtung bewegt und nicht zurück gesteuert werden kann.

Die Steuerungsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich generell auf links und rechts, mit einem Druck auf den Feuerknopf kann man die Figur zum springen bringen. Der Satz ist dabei immer genau gleich weit, man muss also schon mal aufpassen, nirgendwo anzuecken.



Auf „Njorl's“ Drachenboot befinden sich vier Diamanten. (Bild: Amsoft/Gem Software)

Die Level sind wie erwähnt recht groß und farbenfroh gestaltet, meistens gut an die jeweilige Zeitzone angepasst. An die Grafik darf man dabei natürlich keine großen Ansprüche stellen. Die Figuren und Level sind in Mode 0 gestaltet (kleiner technischer Exkurs: Mode 0 ist der „farbenfroheste“ Grafikmodus des CPC, allerdings mit erbärmlich kleiner Auflösung) und nutzen die Möglichkeiten gut aus. Der Sound beschränkt sich auf Hüpfgeräusche und als Melodie „Mein Vater war ein Wandersmann“, das nach einer Weile deutlich anfängt zu nerven. Aber wozu kann man die Lautstärke regeln.

ROLAND UND „DOCTOR WHO“

Das Computerspiel Roland in Time verwendet die gleiche Titelmusik (von Ron Grainer) wie die englische BBC-Serie „Doctor Who“. Das Spiel kann als ein Tribut an die TV-Serie gesehen werden.

Roland In Time genießt bei vielen Fans wie mir Kultstatus, andere finden es einfach nur lahm, langsam und einfallslos. Zumindest den letzten Punkt kann ich nicht nachvollziehen, denn zu dieser Zeit waren so große Level noch nicht an der Tagesordnung.

Gem Software ist hier sicherlich kein technisches Kleinod gelungen, aber trotzdem ein Spiel, das ich wie wenige mit den Anfängen meiner persönlichen Computergeschichte verbinde. Vielleicht litt das Spiel auch unter der Verwendung der Roland-Figur, die durch Spiele wie Roland In The Caves oder Roland Goes Digging einen äußerst miesen Leumund gewonnen hat.

Was mich wirklich stört ist die Tatsache, dass man – obwohl mit zehn Leben ausgestattet – keine reelle Chance hat, jemals alle Diamanten einzusammeln. Einige sind an Stellen in die Landschaft eingebaut, bei denen klar ist, dass man wenigstens ein Leben verliert bei

dem Versuch, ihn zu bekommen. Dazu kommen die Schwierigkeiten, die sich aus dem Leveldesign als solches ergeben. Man fängt in einem Raum immer dort an, wo man ihn zuletzt betreten hat. Das kann schon mal dazu führen, dass man 5 Leben und mehr aufbraucht um von einer Stelle zu gelangen, an der man immer und immer wieder scheitert. Dazu ist die Kollisionsabfrage nicht immer das Gelbe vom Ei. Mal verliert man ein Leben ohne Feindberührung und mal bleiben sogar Pixel des Gegners „auf der Strecke“, man selbst kommt aber mit heiler Haut davon.



Roland im Level des alten Eichenbaumes: „Ye Olde Oake Tree.“ (Bild: Amsoft/Gem Software)

Das alles klingt technisch nicht sonderlich ausgereift und das war es wohl auch nicht. Aber für die damalige Zeit (das Spiel wurde bereits 1985 zum ersten Mal veröffentlicht) war es mit das Beste, was man bekommen konnte für seinen neuen Computer, der noch nicht von vielen Firmen unterstützt wurde.

Auch wenn man hier noch nicht erkennen kann, wieso der CPC dem Commodore 64 beinahe den Rang abgelaufen hätte, ist Roland In Time eines von den Spielen, die ich auch heute noch hin und wieder ins Laufwerk meines CPC 464 stecke oder die ich mit einem Emulator am PC spiele.

Ich bin mir nicht sicher, ob meine Begeisterung für jemanden ohne die nostalgischen Gefühle auch erreichbar sein kann, aber falls da draußen jemand ist, der gerne Manic Miner gespielt hat und sich nicht zu schade ist, mal etwas Neues zu probieren, dem kann ich nur raten, Roland In Time auszuprobieren.

Überarbeitete Originalfassung vom 30. Januar 2004.

Das könnte dich auch interessieren

- [Roland in Space – Zurück zur Telefonzelle](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 19. Oktober 2015 um 20:22 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>