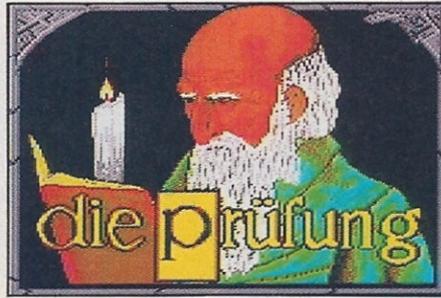


von Jörn-Erik Burkert

Als Zauberlehrling habe ich nun alle theoretischen Prüfungen bestanden und werde von meinem Meister in die Welt geschickt, um in der Praxis verschiedene Prüfungen zu bestehen. Ich begeben mich also auf die Suche nach Abenteuern, mit dem festen Willen, die Prüfung zu bestehen...

Nach einigem Herumirren in den Weiten der Wildnis finde ich

Der



Der Meister und das Buch der Prüfungen

Zauberlehrling



Eines der vielen verwinkelten Dungeons



Auf der Suche nach dem Abenteuer – die Oberwelt

den Eingang zu einer Höhle. Voller Erwartung betrete ich die Dungeons und erforsche sie. Schon nach einigen Ecken und Biegungen werde ich von einer Horde Kobolde überrascht. Ein kurzes Handgemenge und die kleinen Kerle landen im Jenseits. Später finde ich den Eingang zum Zwergenreich, wo ich vom König einen ehrenvollen Auftrag erhalte. Ich soll die Knechtschaft der Kobolde zerbrechen und die Gnome von deren Herrschaft befreien. Ich begeben mich ein Stockwerk nach oben und beginne meinen Kampf im Kobold-Reich.

Nachdem die großen Hersteller von Rollenspielen den C64 wohl ganz von ihrer Liste gestrichen haben, kommt von Kingsoft ein Spiel, das es mit Klassikern, wie »Bard's Tale« aufnehmen kann. Das Handling im Spiel wird komplett über Joystick abgewickelt und ist unkompliziert. Grafik und Sound sind gut, aber hauen den Spieler nicht unbedingt vom Hocker. Da haben »Elvira 2« und »Soul Crystal« in dieser Sparte doch noch immer die Nase vorn. Hier spielt aber der Geschmack eine wichtige Rolle. Die Gestaltung des Bildschirms ist ähnlich wie bei »Bard's Tale« und teilt sich in Sichtfenster und Anzeigefeld.

Im Spiel wurde eigentlich alles gedacht, was ein Rollenspiel ausmacht. Die Palette reicht von Kampf, über Zaubern bis hin zum Rasten. Der Charakter kann weiterentwickelt werden und wird nach einer gewissen Zeit eine Erfahrungsstufe weiter befördert. Das



Der strenge Meister schickt mich auf »Wanderschaft«



Eine Kobold-Wache hat mich überrascht – ein Kampf ist unausweichlich

Kampf- und Magier-System ist einfach und selbst Einsteiger finden schnell ins Spiel. Die Auto-Mapping-Funktion sorgt für Durchblick und erleichtert das Skizzieren der Dungeons. Etwas ärgerlich ist die Tatsache, daß man nur einen Spielstand speichern kann. Mehrere Slots für diese Spieloption wären sicher angebracht. Gravierendes Manko des Spiels: Auf älteren C-64-Modellen läuft das Game nicht, da das Farb-RAM nicht gesetzt wurde!

Eigentlich kann man nur bemerken, daß Kingsoft mit »Die Prüfung« ein feines Rollenspiel abgeliefert hat. Das Spiel ist rundherum zu empfehlen. Außerdem ist der Preis erstaunlich günstig.

Laut Hersteller ist es der Auftakt zu einer Serie von Rollenspielen. Man muß abwarten, wie die Sache weitergeht. Bis dahin verschafft »Die Prüfung« viele abenteuerliche Stunden am Bildschirm.

Titel: Die Prüfung; Preis: 29,95 Mark;
Vertrieb: Leisure-Soft GmbH,
Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen

Die Prüfung

8

WERTUNG von 10

Spielidee

Grafik

Sound

Schwierigkeit **mittel**