

Dragon Wars

Das Spiel

Auf den ersten Blick wirkt das Fantasy-Rollenspiel, Interplays Nachfolger der „Bard's Tale“-Serie, lieblos zusammengeschustert. Grob sind die Monstergrafiken, trist die Stadt zu Spielbeginn, und man kann seine Charaktere nicht einmal richtig ansehen – kein Bild begleitet die umständlichen Menüs. Zudem kann man nur mit vier Helden losziehen, die später Gesellschaft bekommen. Ein bequemes Austauschen und Ausprobieren der Charaktere wie beim Vorgänger ist leider nicht möglich. Doch der laue Eindruck verfiegt schnell ...

Schon nach kurzem Einspielen, spätestens aber, wenn ihr durch das Land Dilmun streift, werden euch die vielen Rätsel und die immer deutlicher werdende Komplexität der Fantasywelt begeistern.

... und ein Fegefeuer ist sie tatsächlich!

Ihr beginnt „Dragon Wars“ in der Stadt Purgatory – und ein Fegefeuer ist sie tatsächlich. Nackt und mittellos werdet ihr ausgesetzt, mit nicht mehr als euren Fäusten, eurem Hirn und ein paar Grundeigenschaften. Die vorgegebene Party ist damit sehr sinnvoll ausgestattet, ihr könnt sie ruhig so übernehmen. Anders als in den meisten Rollenspielen wächst ein Charakter mit seinen Levels nicht automatisch als Ganzes. Nur jeweils zwei Eigenschaftspunkte könnt ihr beim Aufstieg verteilen. Da die Palette der verschiedenen Fähigkeiten schon gut abgedeckt ist, dürfen sich die Charaktere schon sehr früh spezialisieren. „Muskels“ und „Theb“ aus der vorgegebenen Party brauchen vor allem Stärke und Geschicklichkeit, die beiden Zauberer Spirit (bestimmt die Anzahl der Magiepunkte), Intelligenz und je mindestens eine weiterentwickelte Zauberart. Elendil sollte ihre „Bandage“-Fertigkeit bald auf mindestens vier erhöhen, um Magiepunkte fürs Kämpfen zu sparen. Bevor ihr Purgatory verläßt, sollten die Helden mindestens den vierten oder fünften Level erreicht und 16 Hitpoints haben.

Die Karten sind als Orientierungshilfe gedacht und nicht vollständig. Im Gegensatz zu „The Bard's Tale“ oder der AD&D-Reihe „erledigt“ man nicht einen Dungeon nach dem anderen, sondern muß die Städte mehrfach besuchen, um eine Vielzahl an Aufgaben zu lösen. Wenn euch also eure Fähigkeiten an einer Stelle im Stich lassen, kann es sein, dass euch noch ein Gegenstand, ein Zauberspruch oder eine andere vollbrachte Aufgabe fehlen.

Notiert euch am besten die Stellen, an denen ihr nicht weiterkommt. Der Überblick hilft euch später, den Rätseln auf die Spur zu kommen.

In Purgatory

In Purgatorys Kneipe kommen euch nicht nur interessante Gerüchte zu Ohren. Hier stößt auch Ulrik, ein brauchbarer Kämpfer, zu euch. Am schnellsten sammelt ihr jetzt im Südwesten der Stadt Erfahrungspunkte, denn dort greifen immer wieder einzelne Vandalen oder Diebe an. Die „LOW MAGIC“-Zaubersprüche gibt euch der Ladenbesitzer am Westwall umsonst. Damit könnt ihr zunächst das Geld für den Heiler sparen. Nehmt ein paar Sprüche zusätzlich mit, um sie weiter südlich vor Betreten der Unterwelt Irkallas Statue zu opfern. Habt ihr ein paar Hitpoints dazugewonnen, könnt ihr euch in die Stadtmauer wagen. Nur für Kämpfe gegen die Soldaten und Gefängniswärter (denn nichts anderes als ein Gefängnis ist die Stadt) gibt es ein wenig Geld, das ihr für Ausrüstung und Waffen bitter nötig habt. Auch in der Arena könnt ihr ein paar feine Sachen aussuchen und bei erfolgreichem Kampf mitnehmen.

Bevor ihr Purgatory verlasst, solltet ihr aber die Gladiatoren besiegt haben. Dafür gibt es nämlich die fürs Reisen durch Dilmun wichtigen Bürgerschaftspapiere. Habt ihr die Stadt gründlich erforscht, euch „hochgekämpft“ und die Magiepunkte im äußersten Südosten noch einmal aufgefrischt, geht es todesmutig auf den Sklavenmarkt ...

Der Sklavenhalter

Angekettet und der Ausrüstung beraubt findet ihr euch in den Minen wieder. Dort habt ihr zunächst im Kampf keine Chance, macht also einen Bogen um die Wachposten. Im Nordwesten liegt ein sterbender Mann, der um Wasser fleht. Bringt ihm eine an der Quelle gefüllte Tasse, dann schenkt er euch zum Dank seine Schuhe. Die

zerbröseln zwar, lassen aber die Schnürsenkel übrig, die ihr mitnehmen solltet. An zwei weiteren Stellen findet ihr einen Holzgriff sowie Steine (außerdem „Dragonstones“). Zusammen ergeben diese einen Hammer, der gerade ausreicht, um euch von den Ketten zu befreien (alle solche Handlungen führt man mit „Use Item“ aus). Nun könnt ihr eure Ausrüstung wieder nehmen und euch an zwei Wachgruppen vorbei zum Ausgang durchschlagen.

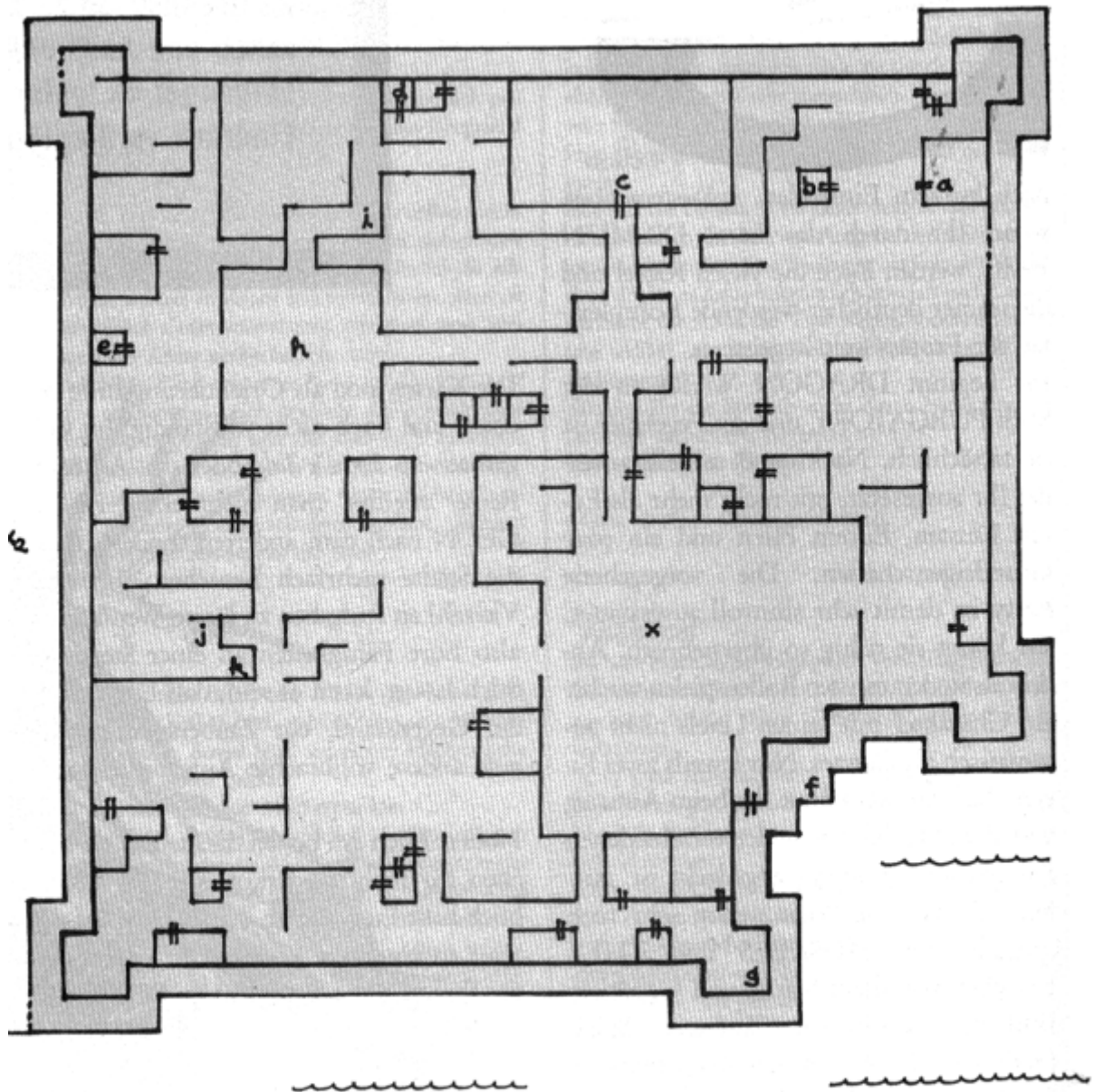
Oben angekommen, seid ihr auf dem Landsitz Eures Sklavenhalters. Lebensechte Statuen erregen eure Neugier. Im Haus findet ihr zwei Truhen mit Ausrüstung, jede Menge zerbrochene Spiegel und einen Raum mit intakten Spiegeln. Einen von diesen nehmt ihr mit und marschiert zum südwestlichsten Zimmer. Dort sitzt Mog, der sich in einen tödlichen „Gaze Demon“ verwandelt, wenn ihr ihm nahekommst. Deshalb ein Feld vorher in seine Richtung blicken und den Spiegel benutzen. Uff! Den Landsitz verläßt ihr im Süden. Von Dilmun aus ist es ratsam, jetzt noch einmal Purgatory zu betreten, um in die Unterwelt hinabzuklettern. Oft speichern (da es hier schon recht fiese Monster gibt).

Die „Magan Underworld“

... ist Knotenpunkt für den Zugang zu vielen anderen Orten. Zum Aufatmen gibt es an der Nordseeküste eine Magie-Aufladezone. Irkallas Reich mit einer Insel befindet sich im Norden. Durch die Feuer im Süden hat man Zugang zu einem kleinen Teil der „Dwarf Clan Hall“ sowie zum Berg Salavation (Insel Nisir), auf dem sich der Endkampf entscheiden wird. Zunächst aber solltet ihr die Ruinen von Tar, die kleine Höhle und den „Mystic Wood“ besuchen. Erst ab dem siebten Level solltet ihr euch überhaupt in die Unterstadt von Lansk wagen. Dort geht es wüst zu und ehe man sich versieht, hat eine Gruppe wilder Frauen oder kräftiger Clowns (wie überhaupt viele Monster recht realistisch und menschlicher Gestalt sind) uns weggeputzt ...

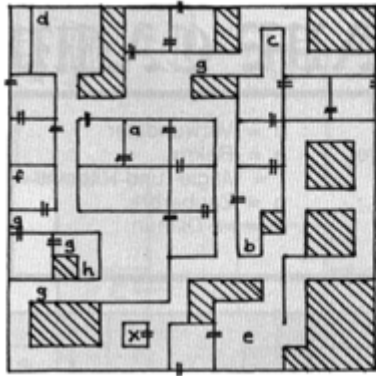
Dies sind nur einige kurze Hilfen für den Anfang. Es gibt noch viel mehr zu erforschen, ehe Namtar besiegt und das Rätsel um die Drachenkriege gelöst ist!

LABYRINTH



x = Spielbeginn
 x₂ = Eingang von Dilmun aus
 a = Heiler
 b = Bar (Gerüchte, Rekrut)
 c = Arena
 d = Schwarzmarkt
 e = Magieladen

f = Loch zum Wasser
 g = Magiepunkte!
 h = Statue von Namtar
 i = Sklavenmarkt ⇒ Minen
 j = Statue Irkallas
 k = Apsu-Gewässer ⇒ Unterwelt



HAGAN UNTERWORLD

x = ⇒ Purgatory
a = ⇒ Lansk Undercity
b = ⇒ Mystic Wood
c = ⇒ Eerie Cave
d = ⇒ Tars Ruins

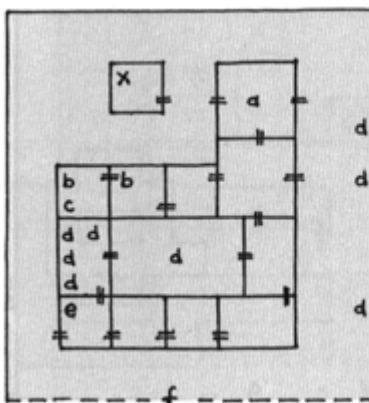
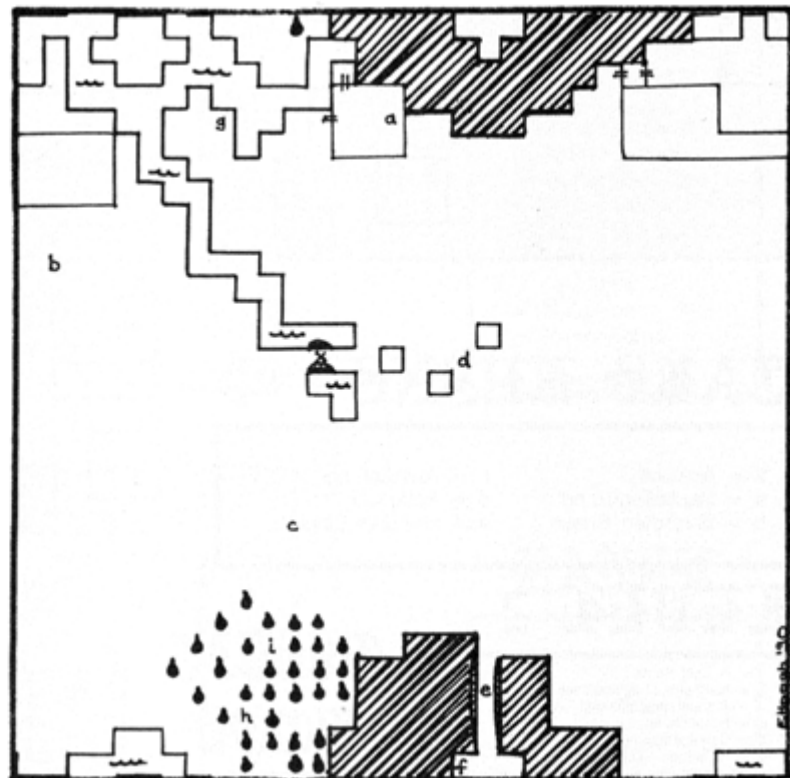
e = Abzug von Lebenskraft
f = ⇒ Salvation
g = Magiepunkte !
h = ⇒ Dwarf Clan Hall
i = Schatztruhe



MINES



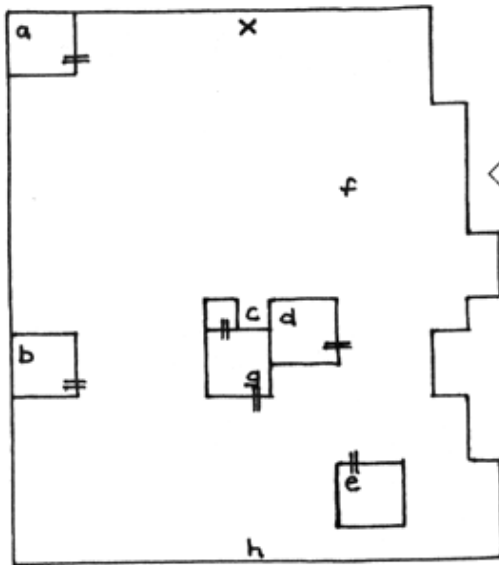
x = Ankunft
a = pick handle
b = little spring
c = eigene Ausrüstung
d = durstiger alter Mann
e = rocks, dragonstones
f = tin cup
g = guards
h = ⇒ Slave Estate



SLAVE ESTATE

x = Ankunft
a = Waffen, dragonstones
b = Schatztruhe
c = Spiegel

d = Statue
e = Mog
f = ⇒ Dilmun

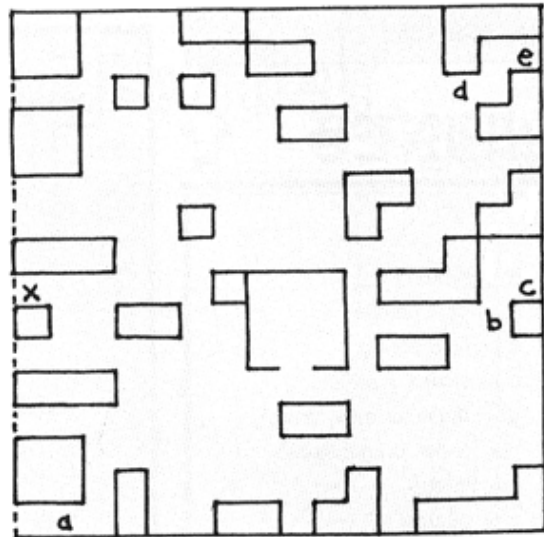


STONE CAMP

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| x = Ankunft | d = Verwundeter |
| a = Schrein mehrerer Gottheiten | e = Rekrut |
| b = Carson | f = Magie- und Hitpoint! |
| c = Schatztruhe | g = Zauberer |
| | h = ⇒ Dilmun |

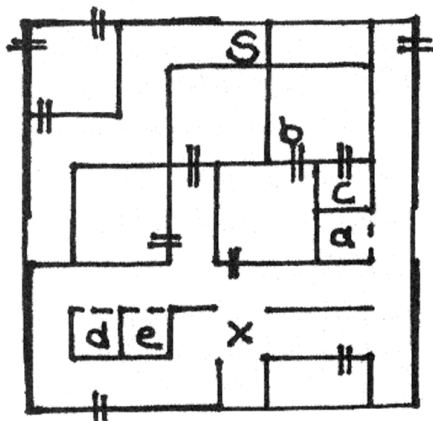
TARS RUINS

- | | |
|--------------------|---------------------|
| x = Ankunft | c = Ausrüstung |
| a = Zaubersprüche | d = Fallgrube |
| b = Guardian Snake | e = Stein ⇒ Level 2 |



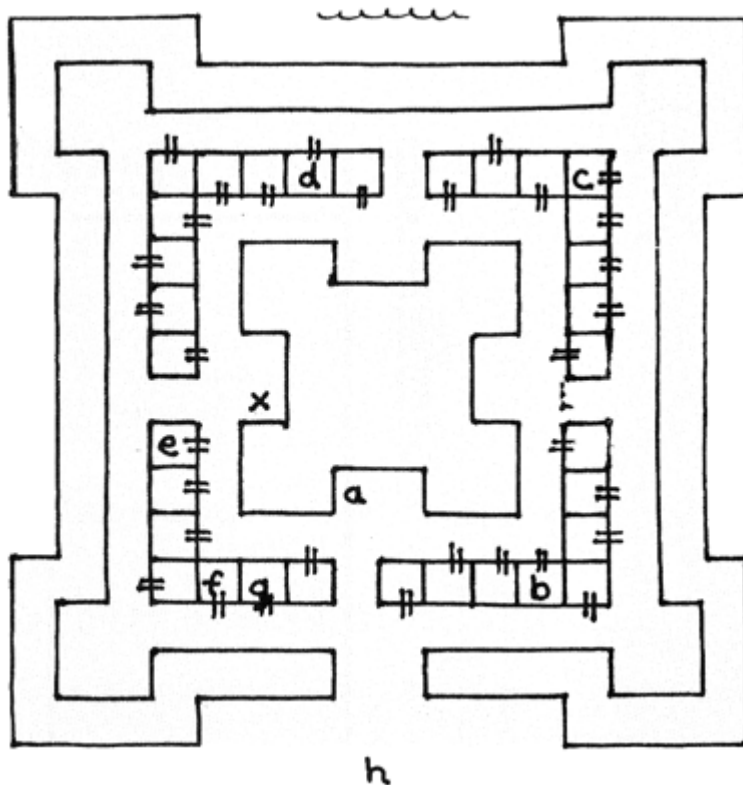
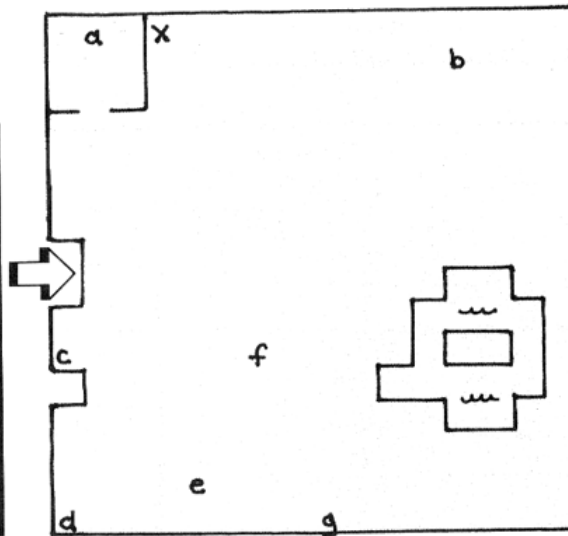
LEVEL 2

- | | |
|-----------------------------|-------------|
| x = ⇒ Tars Ruins | S = Spinner |
| a = Heiltrank, Dragonstones | |
| b = Adventurers, Wizard | |
| c = Schatztruhe | |
| d = Stone Arms | |
| e = ⇒ Magan Underworld | |



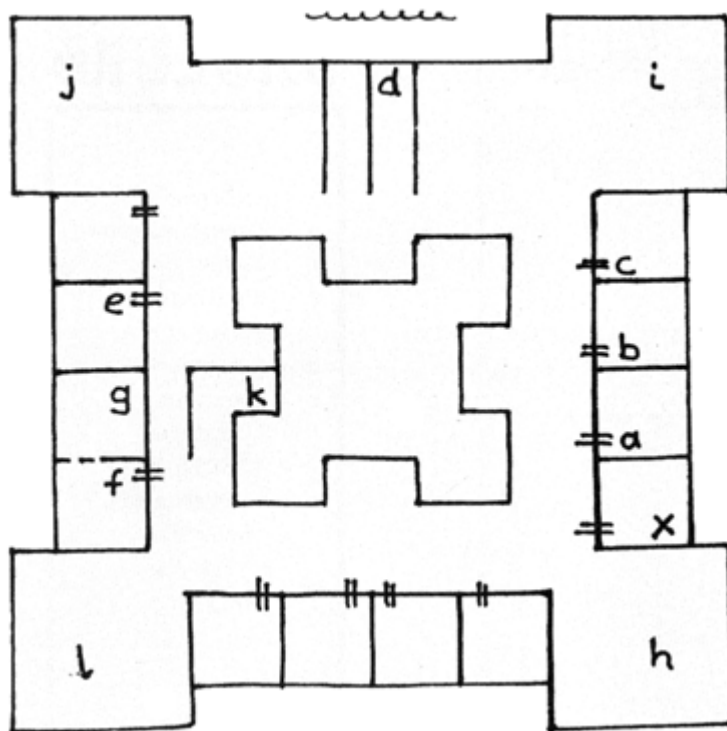
MUSTIC WOOD

- x = ⇒ Magan Underworld
- a = Enkidus Statue
- b = Mushrooms
- c = Schatztruhe
- d = Schatztruhe
- e = Gedenkstein
- f = ⇒ King's Island, Quag
- g = ⇒ Dilmun



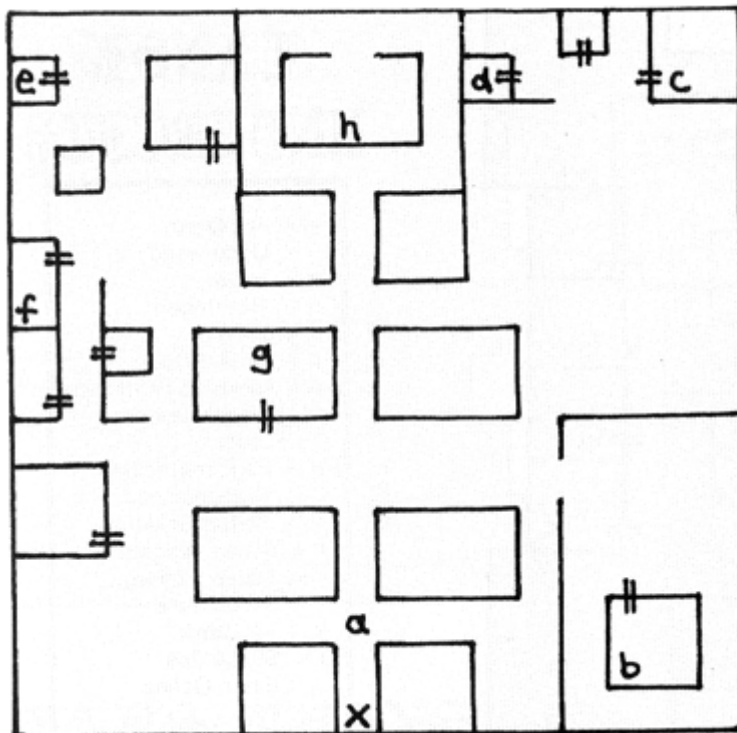
LANSK

- x = ⇒ Lansk Undercity
- a = Drachenwarnung
- b = Besucher-Informationsbüro
- c = Grundbuchamt
- d = Amt für Bestechung
- e = Schatztruhe
- f = Gouverneursbüro
- g = Besucher-Registrierung
- h = ⇒ Dilmun



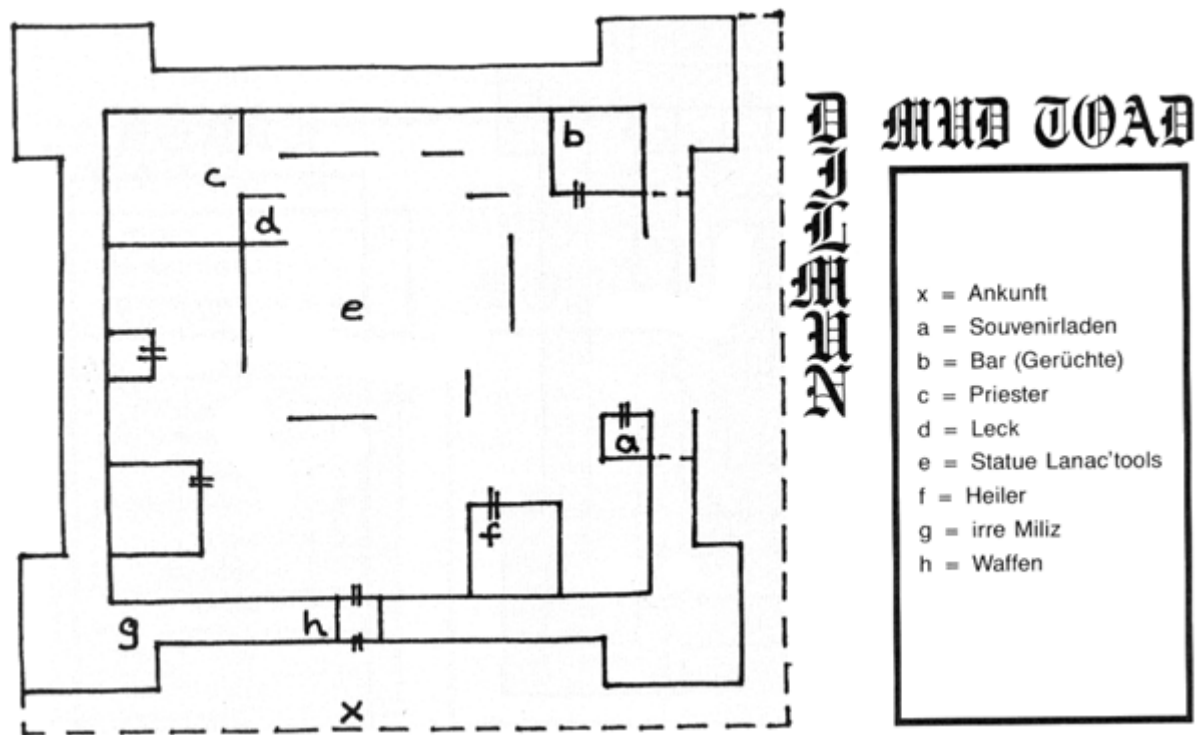
LANSK UNDERCITY

- x = ⇒ Magan
Underworld
- a = Heiler
- b = Rüstungen
- c = Waffen
- d = ⇒ Old Dock
- e = Ausweise, Fährticket
- f = "geschlossener
Laden"
- g = Zaubersprüche,
Dragonstones
- h = Statue Enkidus
- i = Statue Nergals
- j = Statue Irkallas,
Schatztruhe
- k = ⇒ Lansk
- l = Statue des
Einen Gottes



PHOEBUS

- x = ⇒ Dilmun
- a = Begrüßungsgerät
- b = Militär
- c = Bar (Gerüchte,
Rekrut)
- d = Schatztruhe
- e = Schatztruhe
- f = Schatztruhe
- g = 10 Stoßtruppen
- h = 10 Stoßtruppen,
Mystalvision
- ⇒ Phoeban
Dungeon



(Kopfnuss aus dem ASM-Special 8; Autorin: Eva Hoogh)