

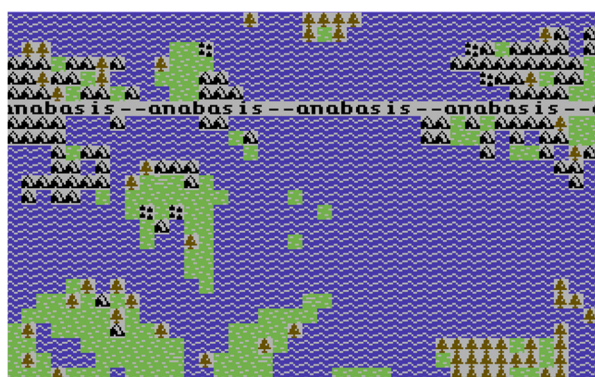
ANABASIS für C=64

Ein 2D-Joystick-Adventure für bis zu zwei Spieler auf einer riesigen Karte.

© 1987 Gordon Axmann

Wurde für rein private Unterhaltungszwecke programmiert. Gewerbliche Nutzung untersagt.

Die Original-Anleitung (mit allen Monstern und Gegenständen) ist leider verschollen. In dieser (neuen) Anleitung ist nur das Wichtigste wiedergeben, um den rechten Spielspaß zu gewährleisten :-)



Software starten:

Bei VICE: Doppelklicken Sie auf x64.exe, um es zu starten. Wählen Sie im Menü „Datei/Autostart von Disk/Band-Image“ und „Software.d64“ aus. Lesen Sie die Anleitung, um Infos zur Bedienung zu erhalten. Viel Spaß!

Ziel des Spiels

Anábasis (Betonung auf a und i) spielt auf einer riesigen Insel (32k-Map). Ziel des Spiels ist es die Burg zu finden, in der der böse Zauberer Saruman lebt und diesen zu besiegen. Saruman ist sehr stark (Level deutlich über 100). Daher musst du deinen Helden erst einmal darauf vorbereiten: „Anabasis“ ist griechisch und bedeutet Aufstieg (deines Helden).

Spielt man zu zweit, kann man sich unterstützen, insofern als dass man miteinander handeln kann. Kämpfe werden jedoch immer einzeln bestritten.

Auf manchen Welten (z. B. auf der mitgelieferten) gibt es die sagenumwobene Mithril-Rüstung, die es zu finden gilt, und auch eine (dazugehörige) Zweihänder-Waffe.

Nicht alles ist in Anabasis linear aufgebaut: So gibt es Waffen, die recht günstig und dennoch effektiv sind (z.B. Dreschflegel) oder Monster, die auch in frühen Leveln sehr gefährlich sein können (z.B. Piranhas).

Charakter-Erstellung

Die verschiedenen Berufe, die du wählen kannst, haben unterschiedliche Fähigkeiten (an die ich mich hoffentlich vollständig erinnere): Der **Krieger** ist/wird besonders stark, der **Ranger** kann sich im Wald von Beeren ernähren. Der **Scout** kann schwimmen. Ein **Magier** kann zaubern (mit seinen Magie-Tränken), ist aber schlecht im Kampf und daher nicht für Anfänger. Schließlich der **Abenteurer**, der keine besonderen Eigenschaften hat, und nur für fortgeschrittene Spieler geeignet ist.

1. Charakter erschaffen

Als erstes solltest du dir einen Helden („Char“) erschaffen. Drücke dazu im Hauptmenü die Taste „C“.

Der Rechner zeigt dir deine Charakter-Werte an: (Off)ensiv, (Def)ensiv und (Ge)schicklichkeit. Wenn dir die Werte nicht gefallen, darfst du mit der Leertaste („Space“) neu würfeln. Mit ENTER („CR“) akzeptierst du den Wurf.

Danach zeigt dir der Rechner deine Profession an. Erneut kannst du mit Druck auf Leertaste neu würfeln lassen und mit ENTER die Auswahl annehmen.

Wenn du das Spiel das erste Mal spielst, solltest du dir einen Krieger, Ranger oder Scout auswählen. Die Professionen Abenteurer und Magier sind für fortgeschrittene Spieler gedacht.

Danach gibst du deinem Helden einen Namen (keine Sonderzeichen). Den Namen merke dir, da du diesen bei Spielstart (erneut) eintippen musst.

Du kannst den Namen später natürlich auch auf der Diskette nachsehen (oder das Programm „+++LOOKER“ starten, um dir die Helden, die existieren, anzeigen zu lassen).

Jetzt gelangst du wieder ins Hauptmenü.

2. Spiel starten/fortsetzen

Nachdem du „s“ für „Spiel starten/fortsetzen“ ausgewählt hast und der Rechner „die Welt“ nachgeladen hat (dauert etwas), erscheint ein bildschirmfüllender, zufälliger Kartenausschnitt der Insel.

Drücke eine beliebige Taste, um das Spiel zu starten und gib nun den Namen des Helden ein, mit dem du spielen möchtest. (Wenn du den Namen vergessen hast, musst du auf der Diskette im Inhaltsverzeichnis nachsehen oder das Spiel beenden und das Programm „+++LOOKER“ von der Diskette starten.)

Wenn du nur allein spielen möchtest, drücke für den „2. Char“ einfach die ENTER-Taste.

Spielen

Die Farbe des Bildschirmrahmens ändert sich mit Tag- (hellblau) und Nachtwechsel (dunkelblau). Bei einem Diskettenzugriff wird er Bildschirmrand weiß; während eines Kampfes braun.

Im Pause-Modus ist der Bildschirmrahmen schwarz (Pause = „F7“).

Direkt unterhalb des Kartenausschnitts stehen deine aktuellen Werte. In der ersten Zeile stehen die Kampfwerte: (O)ffensiv, (D)efensiv und (G)eschicklichkeit. Diese Werte werden von Rüstungen und Waffen direkt geändert. In der zweiten Zeile findest du deine (L)ebenspunkte und die (V)erpflegung, die du noch mit dir führst.

Mit Druck auf „Feuer“ (Joystickbutton) gelangst du ins Ausrüstungsmenü deines Charakters.

Dort findest du weitere Infos zu deinem Charakter: Oben links deine Grund-Kampfwerte ohne Waffenmodifikation (O, D, G), sowie (V)erpflegung, dein (Si)lber und die maximalen Lebenspunkte (L+).

Darunter dein Beruf (Typ), deine (Rüst)ung, die Anzahl (Kanu)s die du mit dir führst, sowie deine Erfahrungspunkte („EP“ = Level).

Darunter ist dein Inventar gelistet. Um mehr als zwei Dinge tragen zu können, brauchst du einen Rucksack, den es in (manchen) Dörfern zu kaufen gibt.

Im Ausrüstungsmenü kannst du folgende Aktionen ausführen (die entsprechenden Befehle für den Joystick stehen jeweils unten auf der Seite):

Du kannst Waffen anlegen (der „nullte“ Eintrag im Inventar ist für deine Waffe, ein „+“ bedeutet, dass du mit einer Waffe ausgerüstet bist); du kannst Rüstungen anlegen (diese verschwinden dann aus dem Inventar und landen oben unter „Rüst“).

Rüstungen und Waffen müssen ausgerüstet sein, um zu wirken.

Helme, Schilde, Decke, Zelt, etc. wirken automatisch, sobald diese (im Inventar) mitgeführt werden.

Zweihänderwaffen (davon gibt es einige wenige im Spiel) funktionieren nicht zusammen mit einem Schild. (Der Schild ist dann nur noch Ballast.)

Achtung: Du kannst im Ausrüstungsmenü auch die Bildschirmanzeige deiner Werte anpassen, indem du die Anzeige mit 10 multiplizierst oder durch 10 teilst. Wenn das unabsichtlich passiert, sieht das etwas komisch aus, wenn du plötzlich (scheinbar) superstark bist. Sollten deine Werte einmal den zweistelligen Bereich verlassen, wirst du diese Funktion aber zu schätzen wissen.

Auf den verschiedenen Terrains der Welt bist du unterschiedlich schnell. Dort begegnest du eventuell auch speziellen Monstern. Wenn du (auf Land) ein Kanu mit dir trägst, bist du sehr langsam.

Überleben ist anfangs alles

Aller Anfang ist (etwas) schwer. Daher habe ich ein paar nützliche Hinweise zusammengestellt, die dir den Einstieg erleichtern.

Gelegentliches Speichern ist gut, da du getötet werden kannst und auch weil Gegenstände manchmal einfach zerbrechen. Speichern kann man in Dörfern gegen Bezahlung.

Eine Decke (oder ein Zelt) geben dir zum Morgengrauen zusätzliche Lebenspunkte zurück. Das ist beim Überleben sehr hilfreich.

Wenn du zu tief ins Wasser gehst (zwei Felder), stirbst du, wenn du kein Kanu dabei hast (eine Ausnahme ist hier der Scout, der schwimmen kann).

Du kannst eine bestimmte Anzahl von Tagen ohne Nahrung auskommen. Danach stirbst du. Nahrung gibt es in Dörfern und Städten zu kaufen.

Wenn du stirbst, wird der letzte gespeicherte Spielstand deines Helden wieder geladen.

Sei sehr vorsichtig im Kampf mit einem „Mewlip“: Alle Charaktere (außer dem Ranger) können von einem Mewlip vollständig getötet werden (ohne Wiederbelebungsmöglichkeit). Dein Charakter wird von diesem Seelensauger unwiderruflich von der Diskette **gelöscht**, wenn du ihm unterliegst.

Wenn du während eines Kampfes den „Feuerbutton“ (Button des Joysticks) gedrückt hältst, versuchst du zu fliehen. Gelingt es dir (eine Probe wird jede Runde erneut ausgewürfelt), ist der Kampf vorbei (du bekommst aber keine Erfahrungspunkte). Wenn es schlecht mit deinen Lebenspunkten aussieht, ist dies oft die einzige Möglichkeit zum Überleben.

Zaubern

Magier können, sofern Sie Manna-Tränke besitzen, während des Spiels und vor einem Kampf Zaubersprüche nutzen. Es gibt stets ein Auswahlmenü mit den Möglichkeiten, die der Magier hat. (Mehr ist mir nicht mehr im Sinn.)

Unmittelbar vor einem Kampf kann sich der Magier ggf. mit dem Feuerbutton weitere Zaubermöglichkeiten anzeigen lassen:

Name	Erklärung	Wann	Kosten
Heal	Gibt dem Charakter Lebenspunkte zurück	Jederzeit	½ Trunk
Cano	Materialisiert ein Kanu	Jederzeit	1 Trunk
Fuvi	Zeigt dem Magier, ob er dem Kampf entfliehen kann (Future vision). Wenn nämlich ein Charakter zu fliehen versucht, ihm dies aber nicht gelingt, bekommt der Feind den Erstschlag, was unvorteilhaft ist, weil man üblicherweise nicht grundlos fliehen wollte.	Vor dem Kampf	kostenlos
Casp	Halbiert die Lebensenergie des Angreifers. Folglich nur bei starken Gegnern sinnvoll. (Cast a spell)	Vor dem Kampf	1 Trunk
Boli	Ein Blitzzauber, der dem Gegner noch vor Beginn des Kampfes Lebenspunkte entzieht. (Bolt of lightning)	Vor dem Kampf	½ Trunk

Noat	Klaut dem Angreifer für einige Runden seine Angriffsmöglichkeit (No attack)	Vor dem Kampf	½ Trunk
------	---	---------------	---------

Ein paar konkrete Spieltipps?

Anfangs ist es gut, zügig ein Dorf zu finden, das Kanu zu verkaufen, sich mit Waffe, Decke und Nahrung auszustatten und abzuspeichern. Einmal gespeichert, bist du sicher, vor Waffenbruch und Totschlag (außer beim Mewlip).

Ein Dreschflegel hat zu Spielbeginn ein gutes Preis-Leistungsverhältnis für deinen Helden.

Im Wald begegnest du besonders vielen Gegnern, im Wasser besonders wenigen.

Greife anfangs nur kleine Monster an und fliehe vor den größeren. Wenn du ein Monster noch nicht kennst, kannst du davon ausgehen, dass es gefährlich ist, da mit steigenden Erfahrungspunkten die Monster stärker werden. Mit der Zeit lernst du die Stärke der Monster einzuschätzen.

Dinge, die du unterwegs findest, kannst du in Dörfern zu Geld machen.

Wenn das Dorf den Gegenstand, den du verkaufen möchtest, bereits hat (was meistens der Fall ist), bekommst du nur ca. die Hälfte des Neupreises.

Manche Gegenstände bringen gar nichts (außer dem Wiederverkaufswert).

Es gibt auf den meisten Inseln ein großes Gebirge, welches sich von Norden nach Süden durch die Insel zieht. Es bietet eine Orientierung auf der großen Karte.

Bei größeren Erkundungsreisen mit dem Kanu ist es gut, ein zweites Kanu dabei zu haben und ab und zu zu prüfen, ob beide noch da sind. Kanus können kaputt gehen und man will ja nicht unbedingt ertrinken.

In Städten ist alles etwas günstiger als auf Dörfern. Du kannst daher eventuell Handel betreiben und damit Geld machen: Wenn ein Gegenstand in einem Dorf gar nicht vorhanden ist, bekommst du beim Verkaufen dafür den vollen Preis (nicht wie sonst den halben).

Es gibt einen alten Mann im Spiel. Dieser läuft im Zweispielermodus zwischen den beiden Charakteren hin und her.

Ist dein Held schließlich soweit, dass er gegen den Zauberer antreten kann (EP deutlich über 100), sucht man die Karte am besten mit einem Kanu nach der Burg ab, da man mit einem Kanu sehr schnell ist.

Wenn gar nichts hilft, gibt es auf der Diskette ein Programm, welches notfalls zum Finden der Burg gedacht ist. Ich rate jedoch dazu, es nicht vorschnell einzusetzen (falls überhaupt).

Bist du bereits über Level 100, so kannst du mit dem Programm „+++ITEMER“ sehen, ob auf deiner Welt eine der sagenumwobenen Mithril-Rüstung existiert. Finden musst du sie dann selbst. Häufig ist diese eher in einem abgelegenen Dorf zu finden, als in einer (großen) Stadt.

3. Welt-Erschaffung

Wenn dir langweilig ist, kannst du (im Startmenü) auch eine neue Welt erschaffen mit frischen Gegenständen und einer neuen Burgposition. (**Achtung:** die alte Welt wird dabei überschrieben. Eventuell machen Sie vorher eine Kopie der D64-Datei.)

Eine Kartenerstellung dauert recht lange und das lässt sich auch nicht ändern. Im sog. „Warp“-Modus des Emulators läuft die Kartenerstellung zwar um den Faktor 10+ schneller. Die erstellte Warp-Karte sieht aber sehr seltsam aus: Offensichtlich kommt der Zufallsgenerator des Emulators bei hoher Geschwindigkeit nicht recht mit.

C=64-Emulator:

Wenn Sie nicht bereits die lauffähige Win32-Version vor sich haben, müssen Sie zuerst einen Emulator downloaden.

Ich empfehle zum Betrieb des Programms (auf für Windows, Linux, OXS und MS-DOS) den VICE-Emulator. Sie finden alle zum Download notwendigen Schritte in beiliegender README.txt-Datei.

Programm-Quelle:

http://www.zanaservice.de/media/data/anabasis_c64.zip