

von Peter Klein

Vor 15 Jahren wurde die Insel Aldora vom Magier Tenomy und dessen grauenvollen Monsterhorden erobert. Sie wurden von den Bewohnern Aldoras ausserkoren, Tenomy zu vernichten. Ausgestattet werden Sie mit 1000 Goldmünzen und 150 Rationen, die nicht sehr lange reichen werden. Zu Ihrem Glück gibt es auf Aldora viele Dörfer, in denen Sie Waffen, Rüstungen und Rationen kaufen können. Um all das bezahlen zu können, müssen Sie gegen Tenomys Monster kämpfen und deren Schätze erbeuten. Ziel des Ganzen ist, Tenomys Turm zu öffnen; dazu müssen Sie neun magische Steine finden. Diese hat der Magier in sechs Dungeons bzw. auf der Insel direkt versteckt und läßt sie durch starke Monster bewachen. Laden Sie das Game per LOAD "MAGISCHE STEINE".8 von Diskette und starten es mit RUN. Die Steuerung des Programms erfolgt mit einem Joystick in Port II. Nachdem die Unterprogramme nachgeladen wurden und Sie den Feuerknopf betätigt haben, werden Sie gefragt, ob Sie einen Spielstand laden wollen. Wenn Sie MAGISCHE STEINE das erste Mal spielen, sollten Sie die Frage mit NEIN beantworten. Jetzt nur noch den Namen eingeben (max. acht Buchstaben/A, Ö, Ü und ß mit den Tasten \, ], \* und T-). Um Korrekturen durchzuführen, können Sie den letzten Buchstaben mit <DEL> löschen. Nachdem Sie Ihre Eingabe mit <RETURN> bestätigt haben, beginnt das Spiel. Haben Sie schon einen Spielstand gespeichert, läßt sich mit JA ein alter Spielstand laden.

### Bildschirmaufbau

In dem großen Fenster sehen Sie Ihre nähere Umgebung, verschiedene Texte oder Menüs. Alle Ihre Charakterwerte sind in dem Fenster rechts oben aufgelistet. Von oben nach unten: Ihr Name, Ihre derzeitigen/höchst möglichen Lebenspunkte, eingesammelten magischen Steine, Erfahrungspunkte, Goldstücke, Erfahrungspunkte,

# Magische Steine

*Rollenspiele auf dem C 64 sind nicht länger nur den Profis von Origin oderSSI vorbehalten. Mit unserem Listing des Monats wandeln Sie auf den Spuren von Ultima, aber immer auf der Hut vor gewalttätigen Monsterhorden ...*

Rationen, Waffe und Ihre Rüstung. Im unteren rechten Fenster sind die letzten acht Felder, auf denen Sie standen, angezeigt. Hier erscheint auch die jeweilige Erklärung wenn Sie ein Dorf oder einen Laden betreten, gegen eine Monstergruppe kämpfen oder eine Schatzkiste finden.

**Rationen:** Wenn Sie durch die Landschaft flandern, werden Ihnen

jedem Schritt 2 Lebenspunkte wegen Ihrer Erschöpfung abgezogen. Deshalb sollten Sie immer ausreichend Rationen bei sich haben.

**Menüsteuerung:** In den Dörfern gibt es einige Menüs. Dabei wird mit dem Joystick nach vorn und hinten eine weiße Markierung nach oben und unten bewegt. Wenn diese Markierung oben oder unten das Menü verläßt, erscheint sie am

fen möchten. Darunter werden alle Waffen und deren Preise aufgelistet. Um wieder zum Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie ZURÜCK auswählen. Wenn Sie eine Waffe kaufen, wird der Preis von Ihren Goldstücken abgezogen. Haben Sie zuwenig Goldstücke, schon eine bessere oder die gleiche Waffe, erscheint die entsprechende Meldung.

**EINE RÜSTUNG KAUFEN:** Der Ablauf ist genau wie im Waffenladen, nur, daß Rüstungen angeboten werden. Es ist Ihnen auch erlaubt, eine schlechtere Rüstung zu kaufen.

**EINIGE RATIONEN KAUFEN:** Um sich Rationen zu kaufen, gehen Sie in ein Wirtshaus. Hier sagt Ihnen der Wirt, wieviele Rationen Sie pro Goldstück bekommen (schwankt zwischen zwei und fünf). Zum Einstellen der gewünschten Anzahl benutzen Sie Ihren Joystick. Dabei gilt für Joystick nach vorn Erhöhen um das Zehnfache des Angebotes (bei drei Rationen pro Goldstück um 30 Rationen), nach hinten Erniedrigen um das Zehnfache des Angebotes, nach rechts Erhöhen um das Angebot und nach links Erniedrigen um das Angebot. Mit dem Feuerknopf bestätigen Sie Ihre Einstellung. Grundsätzlich können Sie nicht mehr verlangen als Sie bezahlen bzw. besitzen (max. 999 Rationen) können.

**IN EINE GILDE GEHEN:** Hier können Sie aus folgenden Möglichkeiten wählen: SICH HEILEN LASSEN/SICH TRAINIEREN LASSEN/SPIELSTAND SPEICHERN/DIE GILDE VERLASSEN. Wenn Sie den letzten Menüpunkt wählen, wird wieder das Anfangsmenü des Dorfes dargestellt.

**SICH HEILEN LASSEN:** Von den Mönchen der Gilde wird Ihnen die Anzahl der zu zahlenden Goldstücke pro Lebenspunkt (schwankt zwischen vier und sieben) genannt. Zum Einstellen der Lebenspunkte, die aufgefrischt werden sollen, benutzen Sie Ihren Joystick. Dabei gilt für Joystick nach vorn Erhöhen um zehn Lebenspunkte, nach hinten Erniedrigen um zehn Lebenspunkte, nach rechts Erhöhen um einen Lebenspunkt, nach links Erniedrigen um einen Lebenspunkt und mit FEUERKNOPF Einstellung bestätigen. Sie können nur so viele Lebenspunkte einstellen, wie Sie bezahlen können bzw. bis Sie vollkommen gesund sind.

**SICH TRAINIEREN:** Trainieren bedeutet, daß Sie mehr Lebenspunkte erhalten und somit mehr



Die Spannung nimmt zu: Monsterhorden warten im Dungeon

pro Schritt Rationen abgezogen. Je nach Untergrund sind das unterschiedlich viele. In der Graslandschaft, im Waldgebiet zwei, im Sumpfgebiet 3 und in Dungeons oder im Turm eine Ration je Schritt. Falls Sie keine Rationen mehr besitzen, werden Ihnen bei

anderen Rand wieder. Durch einen Druck auf den Feuerknopf wählen Sie den weiß hervorgehobenen Menüpunkt aus.

**Dörfer:** Um sich für Ihre Aufgabe und die Kämpfe mit den Monstern auszurüsten, sollten Sie ein Dorf betreten. Dazu müssen Sie Ihre Figur (in der Mitte des großen Fensters) neben ein Dorf (vier kleine Häuser) postieren und den Joystick in Richtung des Dorfes drücken. Nun erscheint im großen Fenster eine Auflistung von allem, was Sie machen können. Es gibt folgende Menüpunkte: EINE WAFFE KAUFEN/EINE RÜSTUNG KAUFEN/EINIGE RATIONEN KAUFEN/IN EINE GILDE GEHEN/DAS DORF VERLASSEN. Sie können allerdings nicht in jedem Dorf alle Möglichkeiten auswählen. Wenn Sie den letzten Menüpunkt anklicken, wird wieder Ihre nähere Umgebung dargestellt.

**Eine Waffe kaufen:** Nach Auswahl dieses Menüpunkts werden Sie gefragt, welche Waffe Sie kau-

## DM 2000.-

in bar

für das Programm des Monats



Ralf Prescher ist 15 Jahre alt. Nach einigen Erfahrungen mit Kleincomputern, die in der ehemaligen DDR produziert wurden, kaufte er sich Anfang 1990 einen C 64. 1992 begann er, an »MAGISCHE STEINE« zu arbeiten. Es wurde komplett in BASIC geschrieben und danach mit dem »BASIC BOSS« kompiliert. Seine Hobbys sind Programmieren, Computerspielen und Fernsehen.



# Steine

Schläge von den Monstern einstecken können. Sie werden jedoch nur trainiert, wenn Sie eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten haben, z.B. bei über 500, 1500, 3000, 5000, 7500 usw. Erfahrungspunkten. Dieses kostet auch Geld, bei den Stufen 1 bis 9 je 50 Goldstücke, bei den Stufen

10 bis 19 je 100 Goldstücke usw. 10-19 je 100 Goldstücke usw. dem mehrere Arten von Monstern. Um mit einer Monstergruppe kämpfen zu können, stellen Sie Ihre Figur neben das Piktogramm der betreffenden Monstergruppe und drücken den Joystick in Richtung der Gruppe. Nun erscheint im großen Fenster ein Text. In diesem

sollten Sie nochmals zu dieser Monstergruppe gehen. Da die Monsterarten in verschiedenen großen Gruppen angreifen können, ist es möglich, daß es diesmal oder mehr sind. Beim Angriff ist Vorsicht geboten! Dabei kann man sich sehr leicht verschätzen, da jede Monsterart unterschiedlich stark ist.

**DER KAMPF:** Während des Kampfs wird angezeigt:

1. Art und Anzahl der Monster
2. Lebenspunkte des Monsters, mit dem Sie kämpfen
3. Ihre verbliebenen Lebenspunkte

Wie gut Sie angreifen bzw. sich verteidigen können, hängt von der Rüstung ab, die Sie tragen. Wenn eine Rüstung schwer und damit teuer ist, werden Sie durch das Gewicht beim Kämpfen behindert. Mit einer teuren Rüstung können Sie sich aber auch gut gegen die Schläge der Monster verteidigen. Wieviele Lebenspunkte Sie den Monstern pro Treffer maximal abziehen können, hängt von der Waffe ab, die Sie benutzen. Je besser (teurer) eine Waffe ist, desto mehr Lebenspunkte werden abgezogen. Alle 40 unterschiedlichen Monsterarten können verschieden gut an-

gestartet. Falls Sie den Kampf mit einer Monstergruppe gewinnen, listet der C 64 auf, was Sie bei der Gruppe finden. Das sind je nach Monsterart und -anzahl unterschiedlich viele Goldstücke und Rationen. Außerdem erhalten Sie für den Kampf auch noch Erfahrungspunkte. Nach erneutem Druck auf den FEUERKNOPF erscheint wieder die Landschaftsdarstellung.

**SCHÄTZE:** In den Dungeons und im Turm finden Sie neben den Monstergruppen auch Schatztruhen. Um diese zu öffnen, stellen Sie sich neben einen Schatz und drücken den Joystick in die entsprechende Richtung. In den Kisten finden sich unterschiedliche Mengen Goldstücke. Manchmal ist auch ein magischer Stein dabei. Für Ihren Fund erhalten Sie entsprechend viele Erfahrungspunkte.

## Magische Steine

©1992/93 BY RALF PRESCHER

|   |   |
|---|---|
| <p><b>BEOWAR</b><br/>SIE SEHEN IN DER FERNE<br/>EINIGE MONSTER. JE-<br/>DOCH BEMERKEN DIE 3<br/>SOLDATEN SIE<br/>EBENFALLS. WAS WOLLEN<br/>SIE TUN?</p> <p>ANGREIFEN<br/>ODER<br/>SICH ZURÜCKZIEHEN</p> | <p><b>BEOWAR</b><br/>L.P.: 103/114<br/>M.S.: 0<br/>STUFE: 2<br/>GOLD: 4<br/>ERF.: 1208<br/>RATIONEN: 51<br/>W: STREITAXT<br/>R: KEINE</p> <p>WALDGEBIET<br/>WALDGEBIET<br/>WALDGEBIET<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>MONSTER<br/>RÜCKZUG<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>MONSTER</p> |
|---|---|

Wenn Sie Monstern gegenüberstehen, heißt's kämpfen oder fliehen

10-19 je 100 Goldstücke usw. **SPIELSTAND SPEICHERN:** Mit dieser Funktion wird der aktuelle Stand des Spieles (Ihre Charakterwerte, welche Monster Sie getötet und welche Schätze Sie gefunden haben ...) abgespeichert. Dabei ist zu beachten, daß im Diskettenlauf-

derum mehrere Arten von Monstern. Um mit einer Monstergruppe kämpfen zu können, stellen Sie Ihre Figur neben das Piktogramm der betreffenden Monstergruppe und drücken den Joystick in Richtung der Gruppe. Nun erscheint im großen Fenster ein Text. In diesem

## Magische Steine

©1992/93 BY RALF PRESCHER

|   |  |
|---|--|
| <p><b>BEOWAR</b><br/>SIE SIND IN DER GILDE.<br/>HIER KÖNNEN SIE:</p> <p>SICH HEILEN LASSEN<br/>SICH TRAINIEREN<br/>SPIELSTAND SPEICHERN<br/>DIE GILDE VERLASSEN</p> <p>WIEVIELE LP'S WOLLEN<br/>SIE ZUM PREIS VON<br/>7 GOLDSTÜCKEN JE LP<br/>HEILEN LASSEN?<br/>0 LP'S</p> | <p><b>BEOWAR</b><br/>L.P.: 59/114<br/>M.S.: 0<br/>STUFE: 2<br/>GOLD: 4<br/>ERF.: 1752<br/>RATIONEN: 3<br/>W: STREITAXT<br/>R: KEINE</p> <p>DUNGEON<br/>DUNGEON-AUSGANG<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>DORF<br/>GILDE<br/>GILDE</p> |
|---|--|

In einer Gilde können Sie viel Gutes für sich tun

werk eine Diskette mit mindestens 39 freien Blocks eingelegt wurde. Sonst erscheint eine Fehlermeldung. Pro Diskette kann nur ein Spielstand gespeichert werden, ein eventuell vorhandener Spielstand wird gelöscht.

**DIE GEGNER:** Zu Ihrem Unglück gibt es auf Aldora und vor al-

steht, um welche Monsterart es sich handelt und wieviele Monster gegen Sie kämpfen. Nun können Sie sich für Angriff oder Rückzug entscheiden. Wenn Ihnen die Monstergruppe zu schwer erscheint, sollten Sie sich besser zurückziehen. Falls es Ihnen jedoch nur zu viele oder zu wenige Monster waren,

## Magische Steine

©1992/93 BY RALF PRESCHER

|  |  |
|--|--|
| <p><b>BEOWAR</b><br/>SIE SIND IN WAFFEN-<br/>LADEN. WAS MÖCHTEN SIE<br/>KAUFEN?</p> <p>STOCK ..... 100<br/>MESSER ..... 150<br/>KEULE ..... 200<br/>STREITAXT ..... 500<br/>KRIEGSAXT ..... 600<br/>KURZSCHWERT ..... 700<br/>LANGSCHWERT ..... 1000<br/>BREITSCHWERT ..... 1000<br/>ZWEIHANDSCHW. 2000<br/>ZURÜCK</p> | <p><b>BEOWAR</b><br/>L.P.: 89/114<br/>M.S.: 0<br/>STUFE: 2<br/>GOLD: 0<br/>ERF.: 1208<br/>RATIONEN: 20<br/>W: STREITAXT<br/>R: KEINE</p> <p>DUNGEON<br/>DUNGEON-AUSGANG<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>GRASLANDSCHAFT<br/>DORF<br/>WIRTSCHAUS<br/>WAFFENLADEN</p> |
|--|--|

Streitäxte und Breitschwerter gehören zum Repertoire

greifen und sich verteidigen. Außerdem kann Ihnen jede Art unterschiedlich viele Lebenspunkte pro Treffer rauben. Sollten Sie während eines Kampfes getötet werden (Lebenspunkte gleich Null), erscheint am Ende eines Texts die Frage, ob Sie nochmal spielen wollen. Mit Joystick nach links oder RECHTS können Sie zwischen »JA« und »NEIN« entscheiden. Bei »NEIN« wird ein RESET ausgelöst. Bei »JA« müssen Sie die Diskette mit »MAGISCHE STEINE« einlegen und den FEUERKNOPF drücken. Nach einer kurzen Ladezeit wird das Spiel neu

**DIE HELFER:** Jeder Dungeoningang wird von einem alten Magier bewacht. Jeder der Magier hat einen alten Mann als Freund. Diese alten Männer sind auf der Oberwelt und in zwei Dungeons zu finden. Um an einem Magier vorbeizukommen, müssen Sie erst dessen Freund finden.

**BOOT:** An jedem der beiden Seen von Aldora gibt es einen Bootsteg. Auf diesem ist ein alter Kapitän bereit, Ihnen sein Boot zu verkaufen. Mit diesem Boot können Sie auf den beiden Seen fahren, allerdings nicht auf dem Meer, das Aldora umgibt.

## Wo ist das Listing ?

Da das Spiel mehr als 300 Blöcke auf Diskette belegt, würde es mehr als sieben Seiten im Heft einnehmen. Sie finden das Spiel auf unserer Programmservice-Diskette oder im BTX-Angebot von Markt und Technik (\*64064#).