

[Test]Antares

**"Abenteuer, Handel, Kampf, Kochen, Hypnose..." – mysteriöser kann man ein Game eigentlich nicht mehr ankündigen. Was tatsächlich so alles in Bomicos erstem eigenen Rollenspiel steckt, erfahrt Ihr exklusiv bei uns!**

Normalerweise vertreibt die Frankfurter Firma ja die Spiele anderer Hersteller. Eigenproduktionen sind für Bomico noch Neuland. Und mit ihren geheimnisvoll gestalteten Anzeigen haben uns die Leutchen ganz schön neugierig gemacht – vermutlich nicht nur uns. Vorab sei schon mal soviel verraten: Antares ist eines der besten Erstlingswerke, das uns je unter die Finger gekommen ist!

Bei diesem Rollenspiel stolpert man ausnahmsweise nicht durch die finsternen Dungeons vermodeter Geisterschlösser, sondern erkundet ferne, zukünftige Welten: Im Jahre 2280 war ein Forschungsstrupp ins All aufgebrochen, um sich dort mal ganz zwanglos umzusehen. Einige Jahre später brach der Funkkontakt zu den Weltraumbummeln plötzlich ab, also rüstete man eine zweite Mission aus und schickte den verlorenen Seelen die Auriga hinterher. Als Spieler befindet man sich nun an Bord dieses Rettungsschiffs. Während die Auriga gerade im Sauseschritt durch das Sternensystem Antares düst, kommt ein Notruf herein, und von da an überstürzen sich die Ereignisse: Wenige Augenblicke später wird der Kahn von einer fremden Raumstation in Brand geschossen, erleidet Schiffbruch und landet eine hundert Meter entfernt von der Stelle, wo die Funksignale geortet wurden. Was hatte der geheimnisvolle Hilferuf zu bedeuten? Wer hat ihn gesendet? Und vor allem: Wie kommt man hier wieder weg? Der erste Schritt zur Antwort auf all diese Fragen besteht natürlich im Zusammenstellen einer schlagkräftigen Abenteurergruppe – ein paar fähige Leutchen haben den Absturz schliesslich überlebt. Man kann hier sogar bis zu drei Parties mit je fünf Mitgliedern erschaffen und auf Disk abspeichern. Dazu stehen zwölf Charaktere zur Wahl, die Skala reicht dabei vom bläulich schillernden Androiden über Roboter mit Darth Vader-Gesicht bis hin zu einer ebenso kühlen wie blonden Dame. Kraft, Glück, IQ, Geschicklichkeit, Kreativität, Kampftechnik, Medizin-, Koch- und Sprach-Kenntnisse, PSI-Kräfte – die Liste mit den Charaktereigenschaften ist schier endlos! Auf alle Fälle sollte man einen Sprachroboter mit auf die Reise nehmen, denn dummerweise sprechen einige Bewohner dieser unwirtlichen Gegend nur ein unverständliches Kauderwelsch. Freund Robbi hat damit aber keinerlei Probleme, er versteht selbst die ausgefallensten Weltraumdialekte und übersetzt sie selbstverständlich auch für seine Kumpel. Per Maus und 13 Icons steuert man sodann seine Gruppe durchs weite Abenteuerland, das übrigens immer aus der Sicht der Party zu sehen ist. Man lässt seine Gefährten essen, schlafen, Gegenstände untersuchen und natürlich kämpfen, immer wieder kämpfen! Grundsätzlich bestehen dabei zwei Möglichkeiten: entweder entschliesst man sich mit roher Gewalt vorzugehen, oder man wählt und rückt seinen Widersachern mit PSI-Kräften auf den runzligen Leib. Gelegenheiten dazu gibt reichlich, es ist wirklich kaum zu glauben, wieviele Gegner sich in dieser abgelegenen Ecke des Weltalls herumtreiben! Und davon ist einer scheusslicher als der andere – bissige Sandwürmer kommen angekrochen, und riesige Fantasymonster wollen unseren Helden ans Leder. Die Kämpfe werden hier allerdings nicht (wie z.B. bei „Dragonflight“) in einer Action-sequenz präsentiert, in Antares geht es stattdessen eher klassisch zu. Im Klartext bedeutet das, dass man nur Mitteilungen zu lesen kriegt, etwa „Brork schlägt den Sandwurm und verletzt ihn schwer“ oder irgendwas in der Art. Für besiegte Gegner gibt's natürlich Erfahrungspunkte, und ab und an hinterlässt so ein verröchelndes Monster auch ein paar Goldmünzen. Das erbeutete Geld sollte nach Möglichkeit zum Kauf nützlicher Gegenstände verwendet werden, bessere Waffen oder Arzneimittel kann man schliesslich immer gebrauchen. Überhaupt ist es wichtig, sich ständig um das Wohlergehen seiner Leidensgenossen zu kümmern. Sobald einer von ihnen trotz aller Fürsorge dahinscheidet, wird sein Portraitbild durch einen Totenkopf ersetzt. Das kann, muss aber noch nicht aller Tage Abend sein: Wenn man nämlich tote Helden zurück zur Landfähre schafft, kann man sie dort wiederbeleben. Schon sehr praktisch, sowas... Trotz der futuristischen Thematik handelt es sich bei Antares also um ein Rollenspiel nach klassischem Muster. Und das Beste: Was die Komplexität angeht, steckt es bekannte Vorbilder wie „Bard's Tale“ locker in die Tasche! Dazu muss man sich vor Augen halten, dass dieses Spiel nicht weniger als vier Disketten umfasst, man dabei aber auf Actionsequenzen und aufwendige Grafiken verzichtet hat. Logische Folge: Viel, viel Speicherplatz für eine ausgedehnte Abenteuerlandschaft und eine Unzahl von Personen, denen man begegnen kann! Wer also Wert auf Spieltiefe legt und auch gerne Karten zeichnet, der kommt hier voll und ganz auf seine Kosten. Wessen Herz hingegen für megamässige Präsentation schlägt, der wird mit Antares vielleicht nicht ganz so glücklich werden: Die Grafik ist nicht gerade spektakulär,

vor allem das Sichtfenster ist arg klein ausgefallen. Dafür hört sich der Sound recht ordentlich an, auch wenn er nicht immer zu geheimnisvollen Atmosphäre des Games passt. Aber das sind nun wirklich Mankos, die man einem umfangreichen und komplexen Rollenspiel wie diesem gerne nachsicht. Habe ich eigentlich schon erwähnt, dass Antares eines der besten Erstlingswerke ist, das uns je unter die Finger gekommen ist? (C. Borgmeier) Amiga Joker, April 1991

## Antares

Grafik:	68%
Sound:	73%
Handhabung:	81%
Spielidee:	74%
Dauerspass:	84%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	82%

### Für Fortgeschrittene

Preis:	ca 89,- DM
Hersteller:	Bomico
Bezug:	Joysoft
Spezialität:	Vier Disketten, komplett in deutsch, Spielstände abspeicherbar, HD-Installation möglich, Wechselei hält sich in Grenzen.

Diese Seite kommt von  
Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=82>