

Die Gemäuer von Kalawaum V3.4

1 STORY

In einem fernen Land, abseits der großen Handelsstraßen, steht auf einem steilen Berg die Festung Kalawaum. In grauer Vorzeit von mächtigen Herrschern° erbaut und bewohnt, dann verlassen und gemieden, ist sie heute nur noch ein auffälliges Gemäuer, von dem man° sich Spukgeschichten erzählt. Die Bewohner° der umliegenden Dörfer wagen sich selbst bei Tag nicht näher als eine halbe Meile heran, und bei Nacht verrammeln sie die Türen und Fenster. Wenn sie dann grausige Schreie in der Ferne h°ren, ziehen sie die Bettdecke über den Kopf.

In diesem heimeligen Bauwerk beschloß der große Magier Al Khwarizmi seinen Ruhestand zu verbringen. Als jedoch die mit dem Gep°ck vorgeschickte Dienerschaft spurlos verschwand, wurde er mißtrauisch und beschloß, seinen Einzug so lange zu verschieben, bis die Festung von eventuell vorhandenem Ungeziefer der einen oder anderen Art vollst°ndig befreit w°re. Er bot tausend Goldstücke Belohnung für denjenigen°, der dies für ihn erledigen würde. Viele abenteuerlustige Gesellen° sind schon losgezogen, um sich das Gold zu verdienen, aber bis heute ist noch kein einziger° zurückgekommen.

Auch du hast von der Geschichte geh°rt und als erfahrener Ruinenentwesser° sogleich deine D°monenpeitsche (merk' dir dieses Wort!) eingepackt und dich auf den Weg gemacht. An der Festung angekommen, hast du nicht lange gefackelt und mit einer Leiter die Außenmauer erstiegen, von der du, ohne einen Blick zurückzuwerfen, in den Hof hinabgesprungen bist. Als du dort einen neuen Grabstein gesehen hast, war es schon zu sp°t, um es dir anders zu überlegen.

2 SPIELABLAUF

Du mußt nun die Festung erforschen, wobei du die Spielfigur mit den Tasten des Zahlenblocks steuerst (auch diagonal!!). In der untersten Zeile wird dein Status angezeigt, bestehend aus Kraft (Herz), Erfahrung (Buch), Gold (Münze), der Anzahl der verschiedenen Schlüssel, die du mitführst, und deiner Bewaffnung.

Zu den verschiedenen Türen geh°ren verschiedene Sorten Schlüssel. Du schließt sie auf, indem du versuchst sie zu betreten. VORSICHT: Wenn du eine offene Tür durchschreitest und noch einen Schlüssel dazu besitzt, wird sie geschlossen und du bist den Schlüssel los. Es gibt auch magische Pforten (Hell mit Kreis und dunkel mit Dreieck). Durch die Hellen kannst nur du hindurch, durch die Dunklen nur die lieben Kleinen. Willst du das °ndern, so suche einen Drudenfuß auf. Es gibt auch Geheimtüren, die man° nicht leicht erkennt. Das Geziefer kann sie nicht benutzen.

Bei dieser neuen Version kann man° Gegenst°nde wieder ablegen. Wenn man° 'O' drückt, erscheint das entsprechende Menu. Will man° nichts ablegen, kann man° mit ESC das Menu wieder verlassen.

Du kannst auch Waffen finden, das allgemeine Symbol dafür ist ein Schwert. Um was für eine Waffe es sich genau handelt, siehst du erst, wenn du sie aufnimmst. Da die Peitsche leicht einzurollen und an den Gürtel zu h°ngen ist, kannst du sie behalten, wenn du eine Waffe aufnimmst. Andere Waffen werden dann zurückgelassen. Für Schilde gilt im Prinzip das Gleiche, nur besitzt du am Anfang keinen.

Mit 'S' kann der Spielstand gespeichert werden. Damit man° das nicht zu oft tut, kostet es 50 Goldstücke. Laden kann man° das alte Spiel mit 'L'. Dazu ist noch zu sagen, daß man° bei einem geladenen Spiel nur dann in die Hiscore-Liste kommt, wenn man° mehr Punkte erzielt hat als beim besten bisherigen Versuch.

Mit '*' kann man° den Sound aus- und einschalten, 'H' zeigt alle belegten Tasten an. ',' zeigt die aktuelle Zuordnung der Schlüssel zu den Türen an, was jedoch eine Goldmünze kostet. Mit '+' und '-' kann die Geschwindigkeit des Spiels verstellt werden.

3 TIPS FÜR ANFÄNGER

Noch etwas zur Kraft: Du hast normalerweise immer so viele Kraft- wie Erfahrungspunkte. Bist du durch einen Kampf geschwächt, erholst du dich wieder, während du in der Gegend herumlaufst. Auch die Götter können dir weiterhelfen, das hängt aber von der momentanen Laune des Gottes ab, und die wechselt von Spiel zu Spiel.

Übrigens: Wenn du am Anfang etwas gefrustet bist, weil die lieben Kleinen so viel stärker sind als du, dann bedenke, daß gewisse Lächer nicht nur dir zum Verhängnis werden können. Wenn man° die richtige Taktik raus hat, kann man° sich meistens elegant aus der Affäre ziehen (das bringt aber nur einen Erfahrungspunkt). Ansonsten bekommst du Erfahrungspunkte nur, wenn du Gegner besiegst, die stärker sind als du (Für einen doppelt so starken Gegner gibt es 8 Erfahrungspunkte, für einen anderthalb mal so starken 4 usw.).

Beim Erforschen von unbekanntem Terrain solltest du dir auf jeden Fall den Rückzug freihalten. Wenn ein dir überlegenes Monster zwischen dir und dem Eingang des Raumes auftaucht, bist du schon so gut wie tot. Trotzdem solltest du keine Hemmungen haben, stärkere Gegner anzugreifen, wenn du gut bewaffnet bist. Mit Langschwert und Mithrilschild kannst du selbst doppelt so starke Gegner leicht besiegen.

Wenn du die Möglichkeit hast, während des Kampfes um ein Hindernis zu laufen und deine Kraft so nach jedem Schlag wieder zu regenerieren, erhöht das deine Chancen stark. Dein Gegner° erholt sich zwar währenddessen auch, aber der Vorteil, den du durch den Ersts Schlag hast, wird größer. (Du kannst z.B. mit 5 Kraft und einem Langschwert einem Monster° mit 15 Kraft bestenfalls 5 oder 6 Punkte abnehmen, hast du aber 45 Kraft und das Monster 55, kann es bei einem Schlag 45 Kraftpunkte verlieren und ist dir dann hoffnungslos unterlegen).

Im Laufe des Spieles werden dir einige Dinge begegnen, die du anfangs als lästig empfindest, die dir aber später angenehme, wenn nicht gar unerlöbliche Hilfsmittel zum Weiterkommen werden. Auf jeden Fall ist es ratsam, immer die Inschriften in den Steintafeln zu lesen, da sie zuweilen wichtige Hinweise enthalten.

4 KULTBUCH & LEVELEDITOR

Kalawaum ist Public Domain, das heißt, daß es frei kopiert und weitergegeben werden darf. Wer das Spiel gut findet und intensiv nutzt, sollte dies durch Übersendung eines Schecks dokumentieren. Um einen Anreiz dazu zu geben, habe ich fünfzehn Bilder programmiert, die nur für Eingeweihte zugänglich sind. Um in diesen exklusiven Kreis aufgenommen werden zu können, muß man das Kultbuch besitzen, das für schlappe zwanzig Mark bei mir erhältlich ist. Die ersten

zehn Bilder sind frei spielbar, genug, um etwa eine Woche lang zu spielen. Wer es geschafft hat, diese zehn zu erforschen, dem° kann ich die Anschaffung des Kultbuches nur empfehlen, denn die tieferen Ebenen sind noch weitaus interessanter...

Für Besitzer° des Kultbuches ist auch der Leveleditor zu Kalawaum erhältlich, mit dem Gew°lbe mit bis zu 100 Bildern erzeugt werden k°nnen. Der Leveleditor für MS-DOS-Rechner kostet 10 DM; wer ihn nicht zusammen mit dem Kultbuch bestellt, sollte aber eine Leerdiskette im frankierten Rückumschlag schicken. Der Leveleditor wird aus Porto- und Verpackungsgründen auf einer 3.5"-Diskette verschickt. Sie enth°lt außerdem die jeweils neueste Version von Kalawaum und ein kleines Spiel für zwei Spieler°, 'Goldtausch'. Wer kein kleines Laufwerk besitzt, der° schicke mir eine 5.25"-Leerdiskette.

Wer das Kultbuch bestellt, sollte unbedingt angeben, ob er° einen PC oder einen Atari besitzt, und welche Version von Kalawaum er° hat (V3.3). Meine Adresse ist am Ende dieser Datei zu finden.

5 SONSTIGES

Einen großen Beitrag zu diesem Spiel hat G°tz als Star-Debugger geleistet, wofür ihm an dieser Stelle gedankt sei. Wer trotzdem noch einen Fehler findet, der° m°ge mir genau beschreiben, wann selbiger auftritt, damit ich ihn beseitigen kann. Wenn der Fehlerfinder° mir gleichzeitig noch eine Diskette schickt bekommt er° zum Dank die korrigierte Version und das Kultbuch.

Bekannte Probleme:

Da w°hrend des Spiels nur endlich viele Monster° aktiv sein k°nnen (abh°ngig von der Erfahrung des Spielers), wird gegebenenfalls beim Aktivieren eines Monsters ein anderes deaktiviert. Aus Gründen der Speicherverwaltung hat dieses Monster, wenn es wieder aktiviert wird, wieder seine volle Kraft. Dies kann in speziellen Situationen dazu führen, daß man° im gleichzeitigen Kampf gegen mehrere Monster keines besiegen kann. Da dieses Problem selten auftritt und vermeidbar ist (nie vor einem Monster ins Unerforschte flüchten), verzichte ich darauf, die Datenstrukturen zu °ndern.

Ein weiteres Problem ist, daß bei manchen Spielen Schlüssel nicht aus R°umen herausgebracht werden k°nnen, weil sie zu allen Türen zum Raum passen. Ich betrachte dies jedoch nicht als Fehler, sondern als zus°tzliche Erschwernis bei den entsprechenden Schlüssel/Tür-Kombinationen.

Viel Spaß dann auch...
(Horst Werner,3.1.1990)

6 NACHTRAG ZUR VERSION 3

Die zur Zeit aktuelle Version (V3) unterscheidet sich von der Version V2 in wesentlichen Punkten:

Im Zuge der Gleichberechtigung gibt es nun auch ein Shape für Ruinenentwerterinnen (speziell für Christine Renz entworfen). Es kamen neue Monster und eine neue Waffe hinzu, die Grafik der Mauern wurde ge°ndert, das Ablegen von Gegenst°nden erm°glicht, die Grabsteine wurden teilweise mit Inschriften versehen, das Verhalten der Monster° etwas ver°ndert und einige neue Sorten von

'Fallen' eingebaut.

Mit 'H' kann nun auch eine Hilfe aufgerufen werden. Insgesamt wurde das Spiel wesentlich abwechslungsreicher und sein Adventure-Charakter kommt mehr zur Geltung. Ein farbiger Shapesatz, der die Möglichkeiten der VGA-Karten besser ausnutzt, wurde auch hinzugefügt.

Die Taste ESC wurde zum Boss Key umfunktioniert, d.h. es wird sofort der Bildschirm gel"scht und eine DOS-Oberfl"che gestartet, wenn man° ganz pl"tzlich unter DOS arbeiten will ;-). Um weiterspielen zu k"nnen, muß man° DOS mit 'exit' wieder verlassen. Die neue Taste für den Spielabbruch ist Q.

Achtung: Die Spielst"nde und Spielfelder der Versionen 1 und 2 k"nnen nicht mit dem neuen Programm gespielt werden. Ebensovienig k"nnen die neuen Bilder mit diesen Versionen gespielt werden.

Diese Version gibt es auch für Atari ST-Computer, sie l"ßt sich dort sogar mit der Maus steuern. Wer sie haben m"chte, der° schicke mir einen Scheck. Für den Atari ist auch ein mausgesteuerter Leveleditor erh"ltlich.

7 NACHTRAG ZUR VERSION 3.3 und 3.4

Bei dieser Version ist die Geschwindigkeit des Spielers mit '+' und '-' in einem weiten Bereich frei einstellbar. Der Sound-aus-Knopf ist diesmal auf '*' gewandert. Das Geschlecht des Spielers° kann nun am Anfang außer mit 'm' auch mit Enter auf m"nnlich eingestellt werden.

Die .doc-Datei wurde auf m"glicherweise frauenfeindliche W"rter hin untersucht und mit entsprechenden Hinweisen versehen.

Ab Version 3.4 wird die Punktzahl als longInt gespeichert, dadurch kann man mehr als 32767 Punkte bekommen. Die Hiscorelisten (kalawaum.scr) "lterer Versionen k"nnen nicht mehr geladen werden.

(°): Manche Worte werden von mir im verallgemeinerten, geschlechtsneutralen Sinne gebraucht, um progressive WortungetümlInnen zu vermeiden und stellen keine Diskriminierung von Frauen, Spinnen, Schlangen oder sonstigen Kreaturen dar.

(Horst Werner, 1.10.94
Hirschbergstr. 37
66459 Kirkel
e-mail-Adresse: werner@olymp.cad.uni-sb.de)