

Tips für Rollenspieleinsteiger

Planescape Torment

Damit Sie sich auf den wahnwitzigen Ebenen besser zurechtfinden, haben wir ein paar Taktiken für angehende Weltenwanderer zusammengestellt.

Für das Rollenspiel Planescape Torment von Interplay benötigen Sie neben guter Kombinationsgabe auch etwas Geduld, schließlich dürfte die Gesamtspieldauer bei mehr als 60 Stunden liegen. Wir verraten Ihnen, wie Sie einen guten Start in das gewaltige Abenteuer bekommen.

Charakter erschaffen

Die richtigen WERTE

TIP 1: Achten Sie auf folgendes, egal, welchen Weg Sie später einschlagen möchten: Setzen Sie Stärke nicht unter acht, Weisheit nicht unter zehn, Intelligenz nicht unter zehn, Charisma nicht unter acht, Geschicklichkeit nicht unter sieben und Konstitution nicht unter acht. An Intelligenz sollten Sie besonders deshalb nicht sparen, weil ein dummer Charakter weniger Dialogoptionen hat, was Sie in vielen Gesprächen Erfahrungspunkte kostet.

Gespräche

In der GRUPPE reden

TIP 2: Auch wenn's manchmal hart ist: Sprechen Sie ausführlich mit jeder Figur, die einen eigenen Namen hat oder sonstwie auffällig ist. Fast jeder hat einen Auftrag für Sie, und manche Jobs sind so schnell erledigt, daß es eine Schande wäre, auf die Erfahrungspunkte zu verzichten. Sprechen Sie auch in regelmäßigen Abständen mit den Mitgliedern Ihrer Gruppe – besonders mit Morte und Grace.

Kampf

Sterben Sie SELBST

TIP 3: Da der Namenlose unsterblich ist und bei seinem »Tod« alle Gegenstände behält, sollte im Zweifelsfall er es sein, der stirbt. Wenn's hart auf hart geht: Opfern Sie sich für die Gruppe.

Morte ist MÄCHTIG

TIP 4: Morte ist anfangs weit stärker als der Namenlose. Später verliert er seinen Vorsprung, bleibt aber dank der Spott-Attacke stets nützlich. Wenn er feindliche Magier verspottet, kommen sie wutentbrannt angelaufen und attackieren im Nahkampf, was sie zu leichten Opfern macht.

Der RICHTIGE Ort

TIP 5: Schicken Sie Ihre Gruppe nicht wahllos ins Getümmel. Der richtige Ort für einen Kampf ist ein Durchgang, den Sie so blockieren, daß jeweils nur ein Gegner angreifen kann, während von Ihren Leuten mehrere zuschlagen können.

Alle auf EINEN

TIP 6: Konzentrieren Sie die Schlagkraft mehrerer Charaktere immer auf einen Feind, da die Gegner mit ab-

Besser LAUFEN als sterben

nehmenden Trefferpunkten nicht schwächer werden, sondern bis zum Tod immer gleich stark kämpfen.

TIP 7: Ihre Gruppe kann schneller laufen als jedes Monster: Rennen Sie einfach weg, wenn die Feinde die Oberhand zu gewinnen drohen. Sie können ja ein paar Levels später wieder vorbeischaun.

Klassenwechsel

SO WECHSELN Sie

TIP 8: Sie starten als Kämpfer. Die erste Möglichkeit, Magier zu werden, bietet die alte Mebbeth, die in der Mitte des Lumpensammlerplatzes nordwestlich vom Stock haust. Auf der gleichen Karte rechts unten steht ein Bursche namens Rattenknochen, der Ihnen die

Diebeskunst beibringen kann. Priester dürfen Sie nicht werden. Falls Sie der neuen Karriere überdrüssig sind, kann Drakk'on Sie wieder zum Kämpfer zurückschulen. Ihren Kumpan Drakk'on rekrutieren Sie in der »Schwellenden Leiche«.



Tip 8: Die alte Mebbeth macht aus Raufbolden Zauberer.

RICHTIG aufsteigen

TIP 9: Klassenwechsel sind für erfolgreiches Spielen nicht nötig, aber wenigstens zum Ausprobieren zu empfehlen. Achtung: Sobald Sie mit einer Klasse erstmals Level 7 und 12 erreichen, gibt es einen berufsspezifischen Bonus auf die Werte. Falls Sie beispielsweise Magier werden wollen, sollten Sie Level 7 nicht zuerst als Dieb erklimmen, weil dann die »fälschen« Werte erhöht werden.

Gesinnung

Seien Sie NETT zu allen

TIP 10: Sie beginnen das Spiel mit neutraler Gesinnung. Wenn Sie immer nett sind und die Wahrheit sagen, wird der Namenlose rechtschaffen. Stehlen, lügen und das Brechen von Eiden lassen ihn dagegen chaotisch werden. Das genreübliche Mitnehmen von allem, was nicht angenagelt ist, wirkt sich dabei nicht aus. Falls Sie mit Ihrem Helden häufiger sinnlos Streit vom Zaun brechen und Unschuldige morden, wird er böse. Die Gesinnung kann die Reaktionen von Gesprächspartnern beeinflussen. **GUN**