

ADVENTURES, RPG's, SIMULATIE, WARGAMES



Verschijnt 6x per jaar

NOVEMBER / DECEMBER 1998

FL. 8.95 / Bfr. 185

SOFTWARE

PC

GAMES

GIDS

NR. 52

Conflict: Freespace



Een doorbraak op videogebied

Malkari
Sterrenslag strategie

Tribal Rage

Jet Fighter Fullburn

Wargames

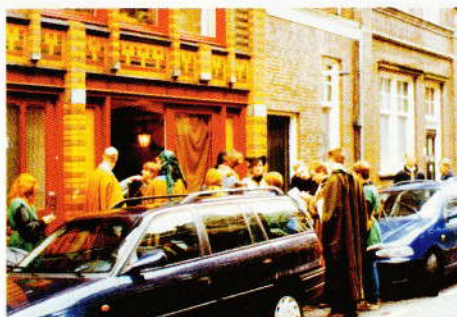
Total Air War

Oplossingen: MonsterMix, Duckman, Buried in Time, Broken Sword 2

LIVE ROLE PLAYING

Op zondag 13 september jongstleden vond het Might & Magic VI Real Life Adventure plaats, waarvoor in de vorige Software Gids een oproep werd gedaan door Benelux distributeur Ubisoft in samenwerking met Stichting Malatië Adventures uit Utrecht. Er was een fiks aantal inzendingen binnengekomen, maar slechts 15 "chosen ones" konden meedoen, bijgestaan door 25 ervaren figuranten.

Ook Alfred en ik waren uitgenodigd, wat voor ons wel een zeer alternatief afscheid van het RPG-gebeuren werd: in plaats van comfortabel voor de computer je een muisarm te zitten klikken in de gezonde buitenlucht door een bos rennen.



HERBERG MALATIË

Voor het zover was, moesten we ons eerst verzamelen in het honk van Stichting Malatië, gevestigd in een fraai historisch pand in de Utrechtse binnenstad. De vrij kleine ruimte is geheel in stijl ingericht, maar bood nauwelijks plaats aan de ruim 40 man tellende "party". Met wat inschikken lukte het uiteindelijk en werd aan de nieuwelingen via een briefing uitgelegd wat het Live Role Playing inhoudt. Er zijn natuurlijk overeenkomsten met de CRPG's (Computer Role Playing Games) wat de basisregels betreft; zaken die echter voor ons gamers als vanzelfsprekend door een programma worden geregeld, moet je tijdens zo'n levend rollenspel zelf bijhouden. Zo'n live rollenspel staat dan ook dicht bij de

paper & pencil RPG's waarbij ook alles zelf bijgehouden moet worden (of door een spelleider wordt bijgehouden) dan bij de geautomatiseerde versies.

Iedere speler krijgt een formulier mee, waarop eigen naam en spelersnaam worden ingevuld en waarop een schets van het menselijk lichaam gemaakt is. Er zijn 5 delen, die tijdens gevechten geraakt kunnen worden: 2 armen, 2 benen en de borst. Afhankelijk van het beroep dat je kiest: strijder, paladijn, priester, woudloper of magiër kun je 1 tot 5 keer geraakt worden, waarna je moet blijven liggen totdat er een heler langskomt die je helpt. Er wordt gebruik gemaakt van latex wapens, maar het is niet de bedoeling dat daarmee hard geslagen wordt: ten eerste om de spullen niet te beschadigen en ten tweede om geen echte verwondingen te veroorzaken. Vandaar dat het ten strengste verboden is om iemand op het hoofd te raken.

De spelers zijn zelf verantwoordelijk voor het bijhouden van de scores en het is vrij makkelijk om daarbij vals te spelen. Heeft echter weinig zin, want bij het Live Role Playing gaat het niet om winnen of verliezen, maar om het gezamenlijk bereiken van een bepaald doel.

Om de scores te noteren en om onenigheden op te lossen lopen er tijdens zo'n spel enkele spelleiders rond die regelmatig het spel onderbreken om standen te noteren en evt. vragen te beantwoorden.

DE DORPSSCÈNE

Na de briefing ging het per auto naar Dribergen, waar op een open plek in het bos het tentenkamp was opgeslagen: een hoofdtent welke als herberg diende, een tent voor de accessoires en twee partytenten waarin de shoppies gevestigd waren. Elke deelnemer (inmiddels uitgedost in Middeleeuwse kledij) kreeg een aantal goudstukken om te besteden aan wapen-

Might and Magic VI



Live from Old Sorpigal

rusting en/of drankjes. Het commando "Time In" klonk ten teken dat het spel begonnen was en het leek meteen alsof je in een toneelstuk terechtgekomen was. De mensen van Malatië hadden een verhaallijn bedacht, die vaag iets met M&M6 van doen had en tijdens de dorpscènes was het de bedoeling dat de deelnemers door het volgen van de gesprekken hints kregen betreffende de "quest". Tegelijkertijd waren er ook al kleinere opdrachten te vervullen zoals bij de wapensmid, die een steen kwijtgeraakt was. Verschillende spelers zag je dan ook de omgeving afspeuren op zoek naar die steen, waarvan later bleek dat hij gestolen was.

Vooraf bij de herberg ging het er heet aan toe: de herbergier werd herhaaldelijk aangevallen door een tweetal magiërs en daarbij werden staaltjes acteertalent ten beste gegeven, waar menig "beroeps" een voorbeeld aan kan nemen. Ook de onderhandelingen bij de smid en de drankjeshandelaar waren af en toe hilarisch.

Bij de wapensmid werd driftig onderhandeld over de prijzen van het wapentuig en bij de 'apotheker' waren al doorgewinterde spelers te vinden die speciale drankjes op bestelling lieten aanmaken. Ook ons werden daar drankjes aangeboden, maar daar wij als 'non-playing-characters' geen geld hadden hebben we een fotoestel als ruilobject aangeboden. De handelaar reageerde op dit aanbod door te zeggen dat





Het leek zo'n aardige vent, maar hier zien we hem toch echt de gewonden en doden beroven.

dit geen ruilobject was daar ze dit vreemde apparaat niet kenden. "U komt zeker uit de grote stad met dit vreemde toestel" was het gevatte antwoord. Nadat iedereen zijn/haar wapen had gekozen volgde er een korte training. Wat de deelnemers niet wisten was dat er ook figuranten in hun eigen groep geïnfilteerd waren om de onervaren spelers in het oog te houden en in te grijpen als er onverhoopt iets mis mocht gaan.

Zoals bij de briefing ook al naar voren was gebracht zijn er verschillende soorten wapens, zoals scherpe (zwaarden e.d.) en botte (bijv. knotsen). Deze kunnen ook nog magische eigenschappen bezitten en dat moet je tijdens gevechten tot uitdrukking laten komen, anders weet een tegenstander niet hoe hij/zij moet reageren. Als je dus aanvalt met een zwaard, dien je "scherp, scherp!" te roepen en wanneer dit zwaard magische eigenschappen heeft "magisch scherp, magisch scherp!".

ENCOUNTER

Bij het vertrek uit Utrecht was het nog vrij redelijk weer. Gedurende de dorpscène begon het echter al te regenen en te waaien, waarbij Ubisoft vertegenwoordiger Tjeerd Veninga zowat de ziektewet in kon door een omvergeblazen partytent, die rakelings langs zijn hoofd vloog. Het barre weer kon de inmiddels dolenthousiaste menigte echter niets schelen. "Het is maar water", zoals een van onze lezers opmerkte. En zo werd het tijd voor de eerste "encounter": het dorp was voor de gelegenheid Old Sorpigal genoemd en net zoals bij New Sorpigal in



het computerspel M&M6 werd de omgeving onveilig gemaakt door goblins. Een deel van de figuranten had zich in de daarvoor ingerichte tent verkleed als groene engerds en de deelnemers waren inmiddels opgesplitst in groepen, die zich op deze monsters moesten storten. En dat gebeurde vol overgave: vanwege het barre weer werd er tijdens de briefing nog gezegd dat je niet echt op de grond in de modder hoefde te gaan liggen als je uitgeschakeld werd, maar dat was allang vergeten. Er werd aan alle kanten gevochten, doodgegaan, herrezen enz. op een manier, die een (toch wel wat gewend zijnde) Malatiër de kreet ontlokte: "Zag je die glijpartij van die ene vent? Geweldig, daar doe je het toch allemaal voor!" Hulde ook voor de brulgeluiden van de goblins: net echt. Ontzag oogstten ook twee piepjonge Belgische deelnemers met een zeer strategische tactiek om de monsters te besluiten en opvallend was het enthousiasme van een vader, die met zijn zoontje was meegekomen omdat de jongen anders niet wilde deelnemen. Pa vond er aanvankelijk niks aan, maar liep tijdens het gevecht als een volleerd krijger met zijn knots te zwaaien en had de grootste lol. Time out.

Na deze eerste encounter verzamelen bij de leider en de statistieken op de briefjes invullen: hoe vaak ben je geraakt, waar en wie heeft je genezen? Punten invullen, even bijkomen bij de herberg met een (Middeleeuws?) blikje fris en een zakje chips.

ONJAARDAG

Time in voor het tweede deel. De regen viel inmiddels met bakken uit de hemel en schuilen onder de bomen had geen enkele zin meer. De party werd verdeeld in twee groepen, waarna de twee volgende encounters plaatsvonden. De ene groep werd geconfronteerd met drie dwergen, die hun onjaardag vierden. Dwergen zijn het hele jaar jarig en zuipen al die tijd zwaar alcoholische dranken, maar zijn eenmaal per jaar nuchter als zij hun onjaardag vierden. Wee degene, die een borrel van ze aanneemt en opdrinkt, want dat is natuurlijk zeer sterk spul. En de andere groepsleden moeten dan maar proberen om de onfortuinlijke weer nuchter te krijgen.

De andere groep kwam terecht bij een blokhut waar drie malloten met een kaartspel bezig waren. Uiteraard niet zo maar een kaartspel: inzet waren snoepjes en regels waren totaal afwezig. Er werd maar wat aangeklooid. Bij de quest was duidelijk geworden dat er een pijl of boog met magische krachten gevonden moest worden en daarvoor moest men een bezoek brengen aan de Ziener. Ook was er sprake van een geheimzinnig amulet. Een deelnemer had wel een zeer origineel idee om informatie van de malloten los te peuteren: een van hen apart nemen en hem betoveren met een vriendschapsspreuk, zodat hij zijn medewerking zou verlenen. Jammer dan: zo'n spreuk

werkt alleen bij mensen die hersens hebben en die ontbraken bij deze kaartspeler.

FINALE

Wij vonden het inmiddels welletjes, want als NPC's begonnen we nogal verkleumd te raken en Alfred's berenvel was zo doorweekt dat de camera bijna begon te roesten. In de hoofdtent praatten we nog wat na met de bewaker en gingen daarna richting Flevoland, waar het tot onze verbazing nog even zonnig werd. En dat terwijl het westen van het land ondertussen door overstromingen werd geteisterd.

Via Tjeerd hoorden we hoe het allemaal afgelopen is. Men is tot het bittere einde doorgestaan en werd nog verrast door het "eindmonster" toen iedereen dacht dat het voorbij was en nog na stond te praten in de herbergtent. Meteen was het "scherp, scherp! en bot, bot!" totdat deze enorme draak verslagen was en het drie uur durende avontuur definitief geëindigd was.

Een geslaagde en bijzondere ervaring, maar voor ons moet het in zo'n geval wel mooi weer zijn.

Jocelyn.

STICHTING MALATIË ADVENTURES

Deze stichting organiseert sinds 1990 Live Role Playing (LRP) avonturen. De meeste maken gebruik van het thema "Fantasy": de Middeleeuwen voordat het buskruit en de boekdrukkunst waren uitgevonden met als toevoeging een portie magie en vreemde wezens zoals draken, trollen, elfen en dwergen. Vele avonturen spelen zich af in het Koninkrijk Malatië. Tevens vinden avonturen plaats in de wereld van The Summoning. Aan het begin van de zomer komen avonturiers vier dagen samen op The Summoning, een evenement dat is gegroeid tot het grootste Live Role Playing spektakel van de Benelux. Malatië Adventures kent ook het thema "Horror". Op een spannende locatie vinden in de hedendaagse tijd allerlei mysterieuze gebeurtenissen plaats die je haren doen rijzen.

Het hele jaar door wordt ongeveer twee keer per maand een avontuur gespeeld. Deze worden in de buitenlucht en in de unieke indoor speelruimte te Utrecht georganiseerd. Tevens worden er elk jaar weekenden verzorgd en vindt "The Summoning" plaats. Naast deze geplande evenementen kun je ook avonturen aanvragen met je vereniging, vrienden of familie, je jaarclub, of je bedrijf.

Voor meer informatie:
Stichting Malatië Adventures,
Kerkstraat 7a,
3581 RA UTRECHT.
Telefoon: 030-2940685
(werkdagen tussen 19.30 en 20.30 uur)
Mobiele telefoon: 06-55342720
E-mail: alamais@dds.nl
Internet: <http://www.malatie.mypage.org>