

und Raumbeschreibungen an Infocom-Adventures, ebenso die Möglichkeit, mit fast allen mitfahrenden Passagieren zu reden. Außerdem ist eine Echtzeitkomponente in das Spiel eingebaut: Alle Vorkommnisse an Bord richten sich nach einer internen Uhr, die ungefähr viermal schneller als eine normale läuft. Bleibt man beispielsweise bis nach 23 Uhr in der Bordbar, kann der Fall wegen zu hohem Blutalkoholspiegel nicht mehr abgeschlossen werden. Zahlreiche Details, wie ein kyrillischer Zeichensatz für Aussagen von russischen Mitfahrern und die exklusive Passagierliste (Jack & Amiga Gramiel, Ada Augusta Lovelace, Bohris Becker, etc.), runden das Gesamtbild ab. »Mord an Bord« wäre also das erste voll gelungene deutsche Adventure — wenn der Parser nicht wäre. Das Programm versteht nur Zwei-Wort-Eingaben (»Bier trinken, Bohris Becker ausfragen«) eines sehr kleinen Wortschatzes (maximal 200 Wörter) und achtet dabei penibelst auf Recht- und Groß-/Klein-Schreibung. Schade um diesen einzigen Schwachpunkt, der das Gesamtbild doch trübt.

Mindwheel

Das letzte Adventure, das wir heute vorstellen, wird in seinem Ursprungsland Amerika als Sensation gefeiert. »Mindwheel« soll das komplexeste, längste und schwerste Adventure der Welt sein, obendrein ist es auf jeden Fall das bizarrste. Die Handlung: Die Welt steht nahe am Rande einer Katastrophe. Bürgerkriegsähnliche Zustände überall, Seuchen und wirtschaftliches Chaos bestimmen die Welt. Der Präsident der Vereinigten Staaten sieht nur einen Ausweg: Das verrückt klingende Experiment des Dr. Virgil muß durchgeführt werden. Dr. Virgil entdeckte die Unsterblichkeit der Seelenmatrix. Von jeder lebendigen Person bleibt ein »Abdruck« im Weltgefüge zurück, wenn sie stirbt. Mit Hilfe einer komplizierten Apparatur kann man sich in diese Abdrücke versetzen und die (Alp-)Träume der ehemaligen Personen erleben. Die letzte Chance, die sich der Welt bietet, ist das »Mindwheel«; die einzige Möglichkeit, dorthin zu gelangen, ist die Reise durch vier besonders markante Seelenmatrizen — die eines Rockstars, eines Diktators, eines Poeten und einer Wissenschaftlerin. Der Spieler muß diese Seelenmatrizen besuchen und in ihnen Gegenstände und Hinweise finden, um an das »Mindwheel« her-

```
>
Ja, ja... Wo das Laster ruft, kann
auch der Aufrechteste auf die Dauer
nicht vorübergehen. Sie haben ja
wirklich eifrig ermittelt, aber
seltsamerweise besonders eifrig in den
Bars dieses Schiffes.
Also schauen wir uns doch mal Ihre
Ergebnisse an:
1) Die sowjetische Antialkoholkam-
pagne ist bis hier noch nicht vor-
gedrungen.
2) Bestimmt Wodkasorten (zum
Beispiel Wodka "KPM" sind tatsächlich
billiger als Mineralwasser.
3) Deshalb sind alle hier sssssso
spendierfreu... Hicks dig... Un
vvviertns... schluck,... is Alcohol was
fffeins...
Und außerdem: Bis Sie wieder nüchtern
sind, ist das Schiff im Hafen. Und
dieser Fall nicht gelöst....
```

Bei »Mord an Bord«
lauern die Gefahren
überall — auch in der
Bordbar!

Eine Station auf der
Reise zum »Mind-
wheel« ist ein bizar-
res Rock-Konzert

anzukommen. Da man praktisch handelnde Person in den Träumen Verstorbener ist, kommen im Adventure viele bizarre, unwirkliche Situationen vor. Mit einfacher Adventure-Logik hat man hier keine Chance. Erschwerend kommt hinzu, daß das komplette Adventure in Echtzeit abläuft; solange man keine Befehle eingibt, machen die anderen Personen was sie wollen. Deswegen ist »Mindwheel« das erste Adventure mit einer Pause-Taste. Zwei weitere Dinge sind bezeichnend für »Mindwheel«: Der Umfang (»Mindwheel« erstreckt sich über drei Diskettenseiten; reiner Text ohne Grafik) und der Parser, der praktisch jede englische Satzstruktur auflösen kann und mit über 1500 Wörtern eigentlich nur bei Tippfehlern nicht mehr weiter weiß. Negativ fiel uns auf, daß »Mindwheel« ständig auf die Diskette zugreift und deswegen recht langsam ist — ein Floppybeschleuniger wird sogar in der Anleitung empfohlen. Zum Thema Anleitung: Diese besteht aus einem fast 100seitigen Hardcoverbuch, ohne das »Mindwheel« garantiert nicht spielbar ist (der ideale Kopierschutz).

Klares Fazit: »Mindwheel« ist nur für Adventure-Profis geeignet, die außerdem extrem gute Englischkenntnisse mitbringen. Die sind aber auf Monate mit dem Interessantesten beschäftigt, das es je auf dem Adventure-Sektor gegeben hat. Weitere Adventures in diesem Stil sind in Planung.

Das Spektrum bei den Neuerscheinungen ist groß, jeder, egal ob Profi oder Anfänger, kann sich ein Adventure herausuchen, das ihm gefällt. Bleibt nur zu hoffen, daß diese interessanten Programme auch ihre Käufer finden.

(bs)

This begins a transcript of MINDWHEEL
by Robert Pinsky, Steve Hales, and
William Mataga.
Copyright 1984 by Synapse Software
Corporation.

You are a step away from a powerful
upward vortex. Centerstage is to the
east.

Your bodyguard, looking around
aggressively, runs up from the ramp.

The thug, looking around
aggressively, runs up from the ramp.

> enter the vortex

The entrance to the funnel of
rapidly spiraling dust overhead is
just out of reach.

"Make a move on me," snarls the
thug, "and we can go to the Vortex!"

Your guard kicks air and pants, "Are
you okay, Sir?"

> examine the vortex

The vortex is a funnel of rapidly
spiraling dust, a force that sucks
upward an insane debris of pianos,
gargoyles, semi-nude rollerskaters,
motorcycles, bottles, and guitars.

In the crowd, voices call for insane
songs, the titles of which you have
never heard: "Dirty Sacrifice!"
"History of my Heart!" "Funky
Rooster!" "Praise!"

Info: Alle amerikanischen Adventures kann man bei Fun-
Tastic, Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81, erwerben. Die
Preise schwanken zwischen 80 und 170 Mark, je nach Pro-
gramm.

Mord an Bord: Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1,
79 Mark

Noch ein kleiner Nachtrag zur Lieferbarkeit der Program-
me: Bis auf »Mord an Bord« kommen alle Adventures über
Importeure nach Deutschland. Deswegen sind hierzulande
immer nur kleine Stückzahlen lieferbar, und selbst diese
sind teilweise noch gar nicht vorhanden. Genaue Lieferter-
mine sind am besten den Anzeigen zu entnehmen.