

Grenzenloses Abenteuer

Egal ob Detektiv oder Zauberer, mit den hier vorgestellten brandneuen Text-Adventures können Sie in viele verschiedene Rollen schlüpfen, und sich nach Lust und Laune austoben.

In den letzten Tagen hat sich einiges auf dem Adventure-Markt getan. So gibt es zwei neue Titel von Infocom, ein deutschsprachiges Adventure mit einem Hauch von Infocom-Stil und schließlich ein Programm, das im Augenblick ganz Amerika von den Stühlen reißt. Die Rede ist von »Mindwheel«, dem ersten Text-Adventure von Synapse/Broderbund.

Doch beginnen wir mit den Neuerscheinungen der Firma Infocom, die schon seit Jahren den Standard für Textadventures setzt. Bei den beiden neuen Titeln handelt es sich um »Wishbringer«, ein märchenhaftes Adventure für Anfänger, und »Spellbreaker«, die Fortsetzung zu »Enchanter« und »Sorcerer«.

Wishbringer

»Wishbringer« ist ein modernes Märchen. Sie, als Aushilfe bei einem Postamt in einer amerikanischen Kleinstadt, sollen einen Eilbrief an die Besitzerin des »Magic Shoppe« ausliefern. Dort angekommen, entpuppt sich das Schreiben als Erpresser-Brief. Der Schreiber, der sich »Der Böse« (The Evil One) nennt, verlangt als Gegenleistung für die Herausgabe der entführten Katze den Wishbringer, einen Stein, der sieben verschiedene Wünsche erfüllen kann. Sie erklären sich natürlich sofort bereit, der alten und et-

was wunderlichen Frau zu helfen, verlassen das Geschäft — und finden sich in einer Welt der Trolle, Zwerge, Hexen und Zauberer wieder. Ihr Heimatort hat sich in ein mittelalterliches Dorf verwandelt. Ohne den Wishbringer kommen Sie nie mehr in Ihre alte Welt zurück...

»Wishbringer« ist besonders einfach zu spielen, da die gestellten Rätsel recht leicht und die verwendete Sprache auch für Englisch-Anfänger zu verstehen ist. Sollte man mal irgendwo steckenbleiben, gibt das Programm von selbst Tips. Schließlich ist der bekannte Infocom-Parser hier noch besser als üblich ausgefallen: Die magische 1000-Worte-Grenze wurde das erste Mal überschritten.

Spellbreaker

Für Freunde des Zauberns und der schweren Rätsel ist »Spellbreaker« gedacht, der dritte Teil der »Enchanter«-Trilogie. Sie sind zum Vorsitzenden der Zauberer-Gilde ernannt worden, als etwas Merkwürdiges passiert. Zaubersprüche funktionieren nicht mehr, wie sie sollen, werden unwirksam oder wenden sich gegen die Zauberer selbst. Eine Krisensitzung der Zauberer-Gilde wird einberufen, und mitten in einer heftigen Diskussion über die Ursachen dieser Veränderungen verwandeln sich alle Anwesenden

in Kröten, Schlangen, Eidechsen und ähnliches Getier. Nur Sie kommen davon und müssen jetzt natürlich versuchen, diesen bösen Zauber zu brechen. Daß es dabei nicht immer bierernst und teilweise recht unlogisch zugeht, sagt schon der Leitspruch eines der verwandelten Zauberer — »Magic doesn't have to be great to be useful, nor does magic have to be useful to be great«. Der schweren Rätsel gibt es viele, darunter befindet sich auch ein seltsames Kartenspiel, das sich »Double Fanucci« nennt. »Spellbreaker« ist nur etwas für den Infocom-Kenner, der auch vor verzwickter Gehirn-akrobatik nicht zurückschreckt, denn es ist nach Herstellerangabe das schwerste Infocom-Adventure.

Mord an Bord

Wer von englischsprachigen Adventures Abstand halten will, der kann mit »Mord an Bord« von Axis-Komputerkunst eines der wenigen intelligent gemachten deutschsprachigen Adventures erleben. Die Handlung ist bester Krimi-Adventure-Standard. An Bord eines russischen Kreuzfahrtdampfers geschehen einige Verbrechen, vom Juwelenraub bis zum Mord, die der mitreisende Beamte von Scotland Yard (gemeint sind Sie) aufklären soll. Die Textausgabe erinnert mit bildschirmseitenlangen Kommentaren

```
Post Office                               Time: 3:01 PM
Okay, what do you want to do now?
>enter the office
Post Office
This is the lobby of the Festeron Post
Office. The walls are lined with small
private mailboxes and wanted posters. A
service counter runs along the entire
length of the room.

Your boss, Mr. Crisp, is behind the
service counter reading other people's
postcards.

Mr. Crisp hides the postcards away as
you enter. "Where have you been?" he
barks angrily. "Daydreaming again, eh?
I've been looking everywhere for you!"

(Your score just went up by 1 point!
Your total score is 1 out of 100.)

What next?
>
```

```
Council Chamber                           Score: 0/3
>cast the froz spell on orkan
Orkan of Thriff stares at you in
wonderment. "Are you trying to get them
even more mad at us?" He makes a
gesture of cancellation before you can
finish the spell.

As the huntsman's accusations are being
absorbed and discussed, Ardis of the
Guild of Poets takes the floor. He
begins to talk about magic rhyming and
spelling aids, and their lack.

In the midst of his splendid
peroration, just as he was sketching
out an insulting mythological allusion
in iambic hexameter, the poet turns
even greener than usual. His chin
elongates and his skin begins to look
sort of slimy. In the blink of an eye
there stands at the podium, not the
[MORE]
```

Während »Wishbringer« mit einem harmlosen Anschluß beginnt ...

... geht es bei »Spellbreaker« von Anfang an mit Magie los.

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.