

The Guild of Thieves

64'er
Test

Das neue Super-Adventure aus England ist endlich da. Grafik und Parser setzen neue Standards.

Im Lande Kerovnia ist wieder mal einiges los. Diebstahl steht ganz oben auf der Tagesordnung, die jüngst gegründete Gilde der Diebe (»Guild of Thieves«) hat mehr oder minder freie Hand. Die Polizei kann den cleveren Gaunern kaum noch beikommen, denn ein sorgsam geplantes Ausbildungs-Programm sorgt dafür, daß alle Mitglieder der Gilde echte Profi-Diebe sind.

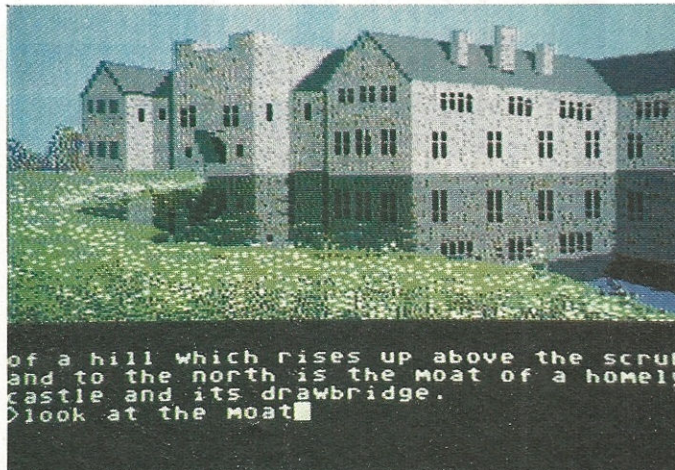
Wenn Sie es ebenfalls zu Reichtum und Ansehen bringen wollen, müssen Sie Mitglied dieser Gilde werden. Ein Aufnahmeantrag ist schnell ausgefüllt, die Formalitäten und der Papierkrieg sind erledigt. Jetzt fehlt nur noch eines: die Aufnahme-Prüfung.

Ein Test soll beweisen, ob Sie es überhaupt wert sind, in die Gilde aufgenommen zu werden. So setzt Sie einer der Meister-Diebe auf einer kleinen Insel ab. Ihre Aufgabe ist es, sämtliche Wertgegenstände der Insel zu lokalisieren und zu entfernen, kurz gesagt, zu stehlen.

Auf der Insel finden Sie neben einem kleinen, traumhaft gelegenen Schloßchen noch eine Windmühle, einen Tempel, einen Friedhof samt Bestattungs-Unternehmen, einen Zoologischen und Botanischen Garten, Wälder und Wiesen, unterirdische Höhlensysteme und, last not least, eine Filiale der »Bank of Kerovnia«.

Hier können überall Wertgegenstände versteckt sein — das trickreiche an der Sache ist nur, daß Sie nicht einmal wissen, wieviel Diebesgut es überhaupt gibt! Außerdem sollten Sie einmal gefundene Beute nirgendwo herumliegen lassen. Es treiben sich noch einige andere Diebe auf der Insel herum, die das doch glatt einsacken würden!

Natürlich ist es manchmal nicht sehr einfach, an das Diebesgut heranzukommen. Mal ist es versteckt und nur mit viel Phantasie zu finden (schon mal unters Bett geguckt?), manchmal liegt es offen vor Ihren Augen, wird aber durch einen Mechanismus geschützt oder gar von einem intelligenten Lebewesen bewacht. Neben strenger Logik spielt beim Lösen



Dieses Schloß beherbergt einige der gesuchten Schätze.



Sensationelle Grafik erwartet Sie im Wohnzimmer.

dieser Probleme auch Magie eine wichtige Rolle. So mancher Gegenstand ist verzaubert und hilft Ihnen über Hindernisse hinweg. Sie müssen sogar einen Zaubertrank anrühren, der sehr eigenartige Fähigkeiten hat. Aber zuviel soll hier auch nicht verraten werden.

Von der technischen Seite her setzt Guild of Thieves neue Meilensteine in der Geschichte des Adventures. Wie schon beim Vorgängerspiel »The Pawn« gibt es etwa dreißig verschiedene Bilder zu sehen. Diese übertreffen in ihrem Detailreichtum und ihrer Farbbrillanz die Bilder des Vorgängers um Klassen, so daß Guild of Thieves eindeutig den Preis für die

schönsten Bilder bei einem Grafik-Adventure gewinnt.

Aber auch beim Parser, der Eingaben-Analysen-Routine, hat sich einiges getan. Das Adventure versteht selbstverständlich komplexe Satzstrukturen wie etwa »say to miller 'give me the lute'«, »Take all bottles then put them in the swag bag«, »put all but the lamp and the bag under the bed then open the box and look inside it« und »cue the cue ball with the cue«. (Der letzte Satz ist das beliebte Beispiel der Programmierer, um zu zeigen, daß der Parser das Wort »cue« als Verb, Subjekt und Adjektiv gleichzeitig versteht.)

Auch beim Bedienkomfort wurde nicht gespart. Neben einem sehr guten Editor, mit dem man seine Eingaben bequem überarbeiten und verbessern kann, hat der Parser einige Zusatz-Kommandos bereit, die man in anderen Adventures vergeblich sucht. Ein Beispiel lautet »Go to the kitchen«. Egal, wo Sie sind, das Programm sucht von Ihrem Standort aus den kürzesten Weg zur Küche (oder jedem anderen Ort) und steuert Ihre Spielfigur automatisch dort hin. Somit kann man sich das Zeichnen von Karten beinahe schenken. Lediglich für die Lösung einiger Probleme ist eine Karte nützlich, aber nicht erforderlich. Ein ähnliches Kommando ist »Find the Swag Bag«, nach dem das Programm automatisch für Sie den Ort aufsucht, an dem Sie diese Tasche (oder jeden anderen Gegenstand) zuletzt liegengelassen haben. Mit einem solch bequemen und intelligenten Parser läßt Guild of Thieves sogar die Adventures der Firma Infocom hinter sich.

In der Packung von Guild of Thieves befinden sich einige Gegenstände, die Ihnen bei der Lösung des Adventures sehr behilflich sein werden. Auch die sehr witzig zu lesende Anleitung im Stil eines Verbrecher-Fachmagazins enthält versteckte Hinweise sowie codierte Lösungshinweise zu fast allen Problemen. Es ist also unwahrscheinlich, daß man an einer Stelle absolut festhängt und nicht mehr weiterkommt. Andererseits verführt dies auch zu früher Aufgabe und dem Nachgucken in den Hinweisen, wenn man mal einige Minuten lang nicht weiter weiß.

Abschließend ist zu sagen, daß Guild of Thieves gleichermaßen ein Spiel für Adventure-Fans und Adventure-Laien ist. Am Anfang geht es recht einfach zu, doch die Probleme werden im Spielverlauf immer schwerer, bis schließlich beim großen Showdown in der »Bank of Kerovnia« Ihre Hirnzellen aufs Äußerste gefordert werden. Mit Guild of Thieves haben sich die Programmierer einen Ehrenplatz in der Ruhmeshalle der Adventures verdient. (bs)