

# 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.