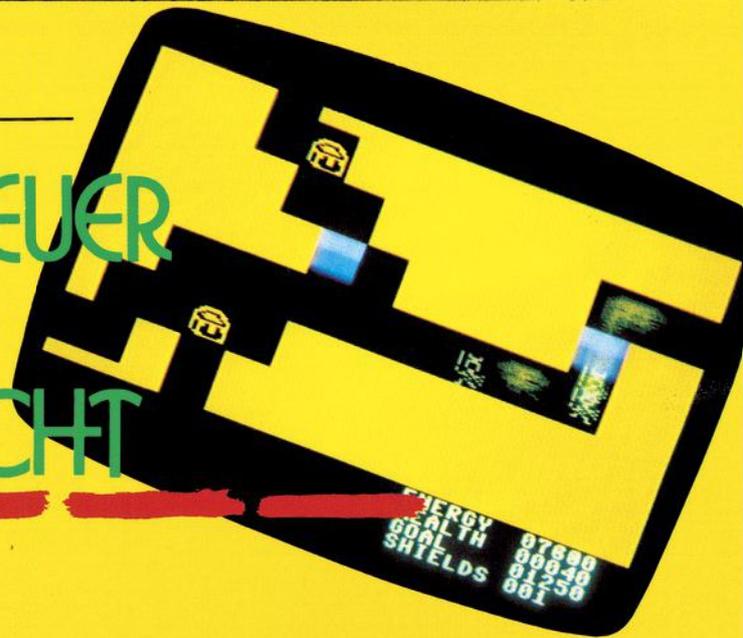


# ABENTEUER SELBST GEMACHT



nnt, ist die Fortsetzung  
it »Ultima II«. Exodus ist  
r ewig spielt oder ver-  
benötigt man zirka fünf  
on 10 Stunden vorausgesetzt.

des aufbringen kann, für den lohnt sich dieses Spiel, auch bei einem Preis von zirka 170 Mark.

Außerdem sollte man beachten, daß im Preis nicht nur die Spielediskette enthalten ist, sondern auch eine luxuriös aufgemachte Verpackung, in der sich einige Besonderheiten befinden: Eine auf Stoff gedruckte farbige Landkarte, Zauberspruchbücher für »Clerics« und »Wizards«, ein Heft mit der Geschichte der Entstehung des Landes und Informationen über Fauna und Flora (Monstercharakteristiken, Zeichnungen und Erläuterungen, Beschreibung der Städte etc.), und natürlich eine genaue Spielanleitung.

Exodus ist ein durchaus empfehlenswertes Spiel, das den Spieler auch über längere Zeit hinweg beschäftigen kann (außer er verzweifelt daran) und nicht so schnell langweilig wird.

(Manfred Kohlen/FWlodarczyk/aa)  
PS: Wir werden auch weiterhin über interessante Fantasy- und Abenteuerspiele berichten, sowie Lösungshinweise zu besonders schwierigen Abenteuern bieten. Im Augenblick arbeiten wir an einer Lösung zu Encharter, die wir voraussichtlich in der Februar-Ausgabe veröffentlichen werden. Weitere Lösungsvorschläge zu besonders guten und besonders schwierigen Abenteuerspielen sind jederzeit willkommen.

**Der »Adventure Creator«  
von Spinnaker macht es möglich:  
Der Abenteurer-Spieler kann in selbstprogrammierte  
Fallen tappen. Oder Freunde ganz schön ins Schwitzen  
bringen.**

**D**en Begriff »Abenteurer-Spiel« beziehungsweise »Adventure« sollte man in Zusammenhang mit diesem Programm nicht falsch verstehen: Hier ist kein Spiel gemeint, bei dem man Kommandos wie »Go north« oder »Open door« eingibt. Bei »Adventure Creator« handelt es sich um einen sogenannten Abenteurerspiel-Generator, bei dem man sich verschiedene Szenen selbst aufbauen muß, durch die man sich dann mit Hilfe seines Joysticks durchkämpft.

Ganz Faule können den Marsch durch die Gänge und Zimmer natürlich auch dem Zufall überlassen. Der Computer bestimmt dann, auf welche Tücken der Spieler trifft. Das Programm wurde jedoch eigentlich dazu entwickelt, um sich eigene Abenteurerszenen aufzubauen. In diese Abenteuer kann man die verschiedensten Gegenstände einbauen: Geheimgänge, Fallen, Schatztruhen, heiße Wände, ...

Von Schildern über Fackeln bis hin zu sogenannten »Hobbles« und »Nippers« kann man alles auflesen und mitschleppen.

In einem richtigen Abenteurerspiel sind natürlich auch die Feinde und Freunde nicht weit: Im Kreaturen-Laboratorium (frei übersetzt nach der englischen Anleitung) entwickelt man die Persönlichkeit und Eigenschaften der Monster. Zur Wahl stehen Kreaturen, die einem etwas geben oder etwas haben wollen, handeltreibende und als Tele-

porter fungierende, sowie Angreifer.

Bei Angriffen fließt übrigens überhaupt kein Blut. Das einzige, was passieren kann, ist der Verlust von Energie, aber auch Schläffheit kann zum (friedlichen) Tod führen.

Wenn auf der Packung »ab 8 Jahren« steht, so ist dies durchaus richtig. Spinnaker Software ist bekannt dafür, Lernspiele für Kinder auf den Markt zu bringen. Das soll natürlich nicht heißen, daß Erwachsene nicht genauso viel Spaß daran haben können. Das Spiel fördert die Kreativität des Kindes, indem es ihm erlaubt, eigene Szenen des Adventures auf dem Bildschirm aufzubauen. Der Schwierigkeitsgrad des Adventures ist in einem Maße angelegt, das es auch Kindern ermöglicht, das Abenteuer erfolgreich durchzustehen. Allerdings bedeutet die natürlich, daß der geringe Umfang der Abenteuer Erwachsene schnell langweilt. Die Kinderfreundlichkeit des Programms geht also auf Kosten der älteren Computerfans.

Hier hätte Spinnaker ruhig mehr Fantasie aufbringen können, so daß auch Erwachsene nicht so schnell das Interesse verlieren. Das Spiel kostet schließlich 130 Mark. Eltern von acht- bis zwölfjährigen Kindern kann man dieses Spiel durchaus empfehlen — sofern sie die (einfache) englische Anleitung verstehen und ihren Kindern das Spiel erklären.

(M. Kohlen/F. Wlodarczyk/aa)