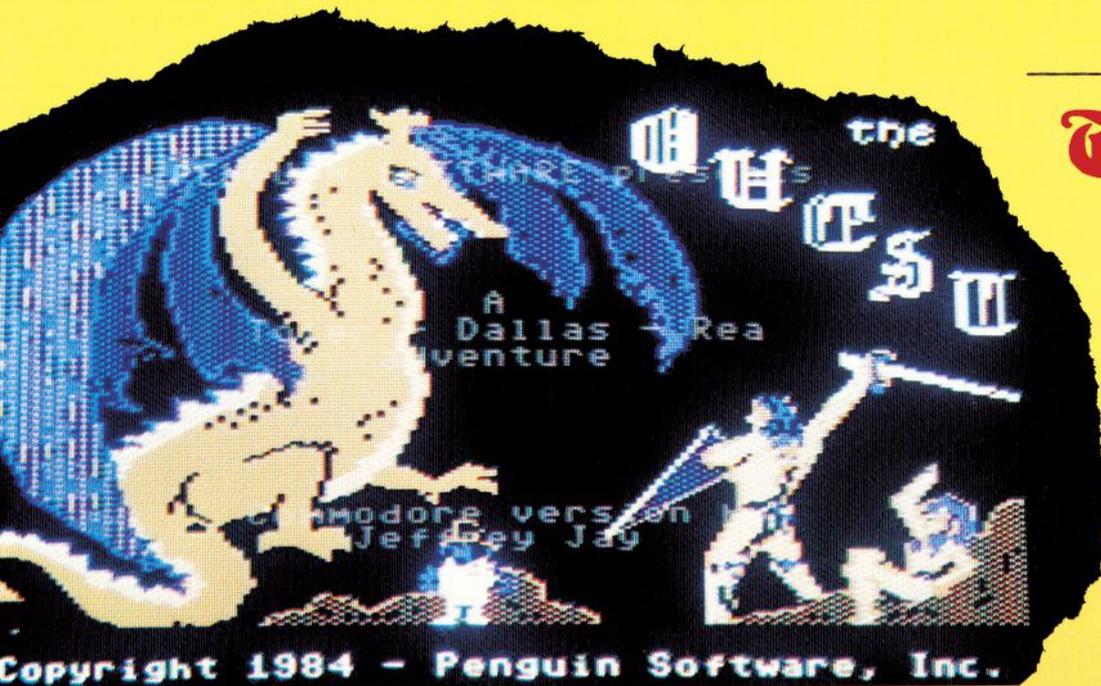


The Quest

Mit dem
C 64 auf
der Suche
nach dem
Drachen



Die Geschichte dieses

Grafik-Adventures liegt lange Zeit zurück, an einem Ort weit, weit weg. Eine Geschichte aus vergangener Zeit von Königen, Rittern, Zauberern und Drachen. Eine Geschichte, deren Verlauf Sie als Spieler beeinflussen und verändern.

Ihre Geschichte beginnt im Königreich »Balema«. König »Galt« gibt gerade einer adligen Landsherrin eine Audienz, die ihn bittet, Gnade über Ihr Volk walten zu lassen, das seine Steuern nicht zahlen kann. Schnell stellt sich heraus, daß die Ursache für die Armut ein böser, feuerspeiender Drache ist, der alles zerstört, was ihm in den Weg läuft.

Eine verantwortungsvolle Aufgabe

Der König, weise wie er ist, zeigt Verständnis: Er beauftragt seinen Champion der Kämpfer, den starken Gorn, den Drachen zu suchen und zu vernichten.

Gorn ist zwar groß und stark, hat aber nicht gerade viel Verstand. Das ist auch der Grund, warum Sie ihn begleiten sollen: Sie sind der Berater von Gorn und müssen ihm sagen, wohin er zu gehen hat und was zu tun ist — wenn Gorn nicht gerade starrköpfig ist.

Ein interessanter Spielverlauf

Als erstes sollten Sie sich mit wichtigen Dingen ausrüsten, die Sie auf dem Weg durch das gefährliche Land Balema gut brauchen können. Dazu gibt es einen sogenannten »Provisioner«, bei dem es solche

Dinge gibt wie zum Beispiel eine Karte des Landes, eine Lampe, ein Seil, eine Rüstung, etc.

Hat man sich genügend ausgerüstet, dann kann es losgehen. Balema ist ein großes Land, und viele Gefahren treffen dort (und eventuell auch außerhalb des Landes) auf Sie. Es ist immer wieder der Fall, daß hungrige Krokodile oder sogenannte »Lizardmen« Hunger auf Menschenfleisch haben. Auch vor Dieben sollten Sie auf der Hut sein.

Im Verlauf des Spieles werden Sie aber auch auf Freunde treffen, die Ihnen helfen (zum Beispiel der alte Hermit, der sich für eine kleine Gefälligkeit sehr dankbar zeigen kann).

Die Starrköpfigkeit Gorns wird sich übrigens sehr bald zeigen, nämlich sobald eine neue Gefährtin (ein hübsches rothaariges Mädchen) hinzukommt.

Wenn Sie sich nicht dumm anstellen, wird es Ihnen vielleicht sogar gelingen, den Drachen zu finden — und den Grund für seine Zerstörungswut. Was der Grund ist, wollen wir hier natürlich nicht verraten; das soll der Spieler ja schließlich selbst herausfinden.

Versteht ganze Sätze

»The Quest« ist ein Grafik-Abenteuerspiel, das ganze Sätze versteht, also einen relativ guten Parser hat (Parser = amerikani-

sches Fachwort für Sprachinterpretationsroutine). Das Verstehen ganzer Sätze ist für Grafik-Adventures eine außergewöhnlich seltene Sache, da eine solche Routine viel Speicherplatz verbraucht und auch nicht so ohne weiteres gleichzeitig mit der Grafik und dem Hauptprogramm in den Speicher eines kleinen Homecomputers gequetscht werden kann. Das ist wohl auch der Grund, warum der Wortschatz von »The Quest« etwas kleiner geraten ist, so daß man in einigen Stellen des Abenteuers nur durch Raten weiterkommt.

Eine nützliche Option des Spiels ist das An- und Abschalten des Grafikbildschirms. Wer will, kann das Abenteuer auch als reines Textadventure durchspielen. Zumindest wird der Spieler es an den Stellen tun, an denen er schon einmal war und nicht die Ladezeit für die (schon gesehene) Grafik abwarten will.

Recht guter Eindruck

Insgesamt gesehen macht »The Quest« einen recht guten Eindruck, der nur dadurch leicht getrübt wird, daß der Wortschatz dieses Abenteuerspiels an einigen Stellen nur Raten zuläßt. In einer Notenskala zwischen 1 (überdurchschnittlich gut) und 6 (ist sein Geld nicht wert), würde ich »The Quest« die Note 2 (für professionelle Abenteuerspielefans durchaus seinen Preis wert) geben.

(M. Kohlen/aa)