



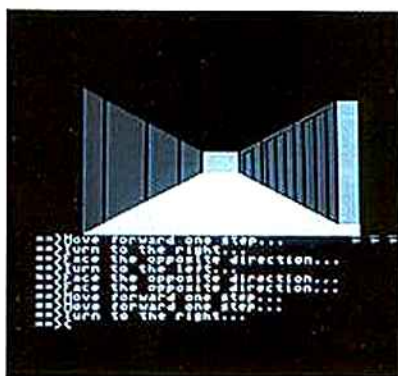
Adventure ausgeflippt

Nein, in diesem Adventure müssen Sie weder ein Zauberschwert suchen, noch einem Drachen den wohlgehüteten Schatz klauen. Das Grafikabenteuer »Asylum« für C 64 und Atari konfrontiert Sie mit einer recht phantasievollen Rahmenhandlung.

In naher Zukunft werden die Abenteuerspiele immer komplizierter und realistischer, wodurch eine neue Geisteskrankheit entsteht, bei der man nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann. Schließlich wird ein großer Irrgarten gebaut, in dem die Adventure-Geschädigten wieder lernen sollen, zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden.

Der Irrgarten wird nach der Krankheit benannt: »Adventure Syndrome Leading to Ultimate Madness« — Asylum. Sie finden sich sinigerweise in der Rolle eines Adventurekranken wieder, der versucht, aus dem Asylum zu fliehen.

Wer Asylum zum ersten Mal spielt, wird eine wesentliche Besonderheit bemerken. Erstmals wurde ein Adventure mit einem 3D-Labyrinth verknüpft, und dieser Irrgarten ist zudem ein besonders hinterlistiges Exemplar. Der Spieler bewegt sich innerhalb des Labyrinths mit den Cursortasten, was bei Abenteuer-



Verwirrung im 3D-Labyrinth

Ein ausgefallenes Abenteuerspiel mit erstklassiger Grafik ist »Asylum«, das die üblichen Adventure-Freuden mit einem 3D-Labyrinth kombiniert.

spielen noch nie der Fall war. Die Bewegung ist im Gegensatz zu anderen Programmen, die nur zwischen zwei Bildern hin- und herschalten, grafisch durch ein fast stufenloses 3D-Scrolling dargestellt.

Apropos Irrgarten: Einige von Ihnen werden sich sicher schon das Ziel des Spieles denken können, nämlich aus dem Asylum zu entkommen. Wir kennen noch keinen, der daraus entflohen ist, was für die Komplexität des Programms spricht.

Wer glaubt, in gewohnter Adventure-Manier eine Karte von dem Irrgarten machen zu können, wird eine böse Überraschung erleben. Wenn Sie um eine Kurve gehen, drehen Sie sich keineswegs immer um 90 Grad, wie das bei Labyrinthspielen eigentlich üblich ist. Mal betragen die Eckwinkel 70, mal 60, manchmal auch 90 Grad, so daß sich mitunter Wegkreuzungen von sechs Gängen ergeben.

Bei den verzweifelten Versuchen, aus dem Asylum zu entkommen, stößt man immer wieder auf andere Irre. Oft geben die Verrückten Tips und Hinweise. Sie können sich aber nie sicher sein, ob es sich um das wirre Gerede eines stark Adventure-Geschädigten handelt — denn manche geben auch absichtlich falsche Hinweise — oder um richtige



Der grimmige Chirurg stürzt sich...



...auf eine potentielle Patientin

Tips. Sie treffen beispielsweise einen Elektriker, der ein Schild mit der Aufschrift »Look up« in der Hand hält. Wenn man aber nach oben sieht, fällt einem prompt ein Klavier auf den Kopf, egal, wo man gerade steht. Aber wer weiß, vielleicht gibt es irgendwo eine Stelle, an der man noch oben sehen kann, ohne von einem Piano erschlagen zu werden.

Auf dem Weg durch das Labyrinth und die vielen Räume gibt es auch einiges zu finden: Ein Vogelkostüm, eine Axt, Kreditkarten, eine Sicherung, ein Kupferkabel und einige kuriose Dinge mehr.

Wenn Sie trotz aller Zwecklosigkeit versuchen, den Irrgarten zu kartographieren, sollten Sie folgendes beachten: Da Sie bei einer Drehung zum nächsten Gang rechts oder links nicht genau wissen, um wieviel Grad Sie sich drehen, hilft ein kleiner Trick. Sie drehen sich einfach so oft in eine Richtung, bis Sie wieder das Bild sehen, das Sie vor der Drehung auf dem Bildschirm hatten. Teilen Sie jetzt 360 Grad durch die Anzahl Ihrer Drehungen, und Sie haben den Winkel, mit dem der Weg

abzweigt. So können Sie zumindest einen Teil des Irrgartens zu Papier bringen.

»Asylum« ist ein Spiel, das man nicht mit herkömmlichen Adventure-Tricks lösen kann. Man muß eben einen Sinn für skurrilen Humor haben. Es zeichnet sich außerdem durch einige angenehme Eigenschaften aus. Anstatt mühsam »Inventory« einzugeben, tippt man einfach nur auf die F7-Taste des C 64, damit alle Gegenstände gezeigt werden, die man bei sich trägt. Das Vokabular des Spiels erhält man durch die F1-Taste. Mit F2 gelangt man in eine Bildergalerie, in der einige der ausgezeichneten Grafiken gezeigt werden, die bei der Lösung

des Adventures aber nicht behilflich sind.

Insgesamt gesehen ist »Asylum« ein Abenteuer, das durch seine einmalige, witzige Grafik auffällt und durch die Verbindung mit einem 3D-Irrgartenspiel angenehm vom üblichen Adventure-Allerlei abweicht. Auch die teilweise Steuerung mit den Cursortasten ist für ein Abenteuerspiel völlig neu.

»Asylum«, das aller Wahrscheinlichkeit nach dem genialen Alptraum eines Programmiersers entstanden ist, wird in den USA für knapp 30 Dollar angeboten und dürfte bei uns um die 80 Mark kosten.

(M.Kohlen/F.Wlodarczyk/hl)

Name: Asylum

Computertyp: Commodore 64/Atari

Spielertyp: Grafikadventure

Preis: 80 Mark (Diskette)

Besonderheit: Mit 3D-Labyrinth, sehr gute Grafik, witzig

Adventure, wohin führt dein Weg?

Adventures oder Abenteuerspiele sind ein ganz besonderer Zweig im Stammbaum der Computersoftware. Das Programm konfrontiert den Spieler mit einer Phantasie-Welt, in der man sich zurechtfinden und eine bestimmte Aufgabe lösen muß.

Im Gegensatz zu den meisten Computerspielen greift man nicht zum Joystick sondern zur Tastatur, um dem Programm in mehr oder weniger komplizierten Sätzen mitzuteilen, was man nun machen will.

Adventures müssen mit Verstand und Überlegung gelöst werden. Meist sind auch Englischkenntnisse erforderlich, da die Top-Programme nur sehr selten ins Deutsche übersetzt werden. Bekannte Abenteuerspiele mit guter Grafik sind beispielsweise »Dallas Quest«, »The Hobbit«, »Mask of the Sun« oder »Blade of Blackpool«.

Was können neue Adventures noch bieten, um den Käufer zu locken, nachdem 1984 das Bildschirm-Abenteuer in Deutschland seine Blütezeit erlebte?

Ohne sehr gute hochauflösende Grafiken geht heute kaum mehr etwas. Außerdem werden die Handlungen immer originel-

ler, wofür »Asylum« ein Paradebeispiel ist. Bei diesem Programm wurde auch erstmals ein Adventure mit einem Aktionspiel — dem 3D-Labyrinth — gekreuzt. Das kommt der Abwechslung sehr zugute.

Das herkömmliche Adventure ist — im positiven Sinne — bereits reichlich ausgereizt. Feinheiten wie bewegte Grafik und eine größere Sprachintelligenz sind freilich noch denkbar. Neue Programme dieses Genres werden sich vielleicht am Beispiel »Asylum« orientieren und verstärkt Elemente von anderen Spieltypen übernehmen. Es wird in jedem Fall noch so manches Abenteuer zu bestehen sein. (hl)