

Schloss des Schreckens

Ein großer Vorteil gegenüber dem guten alten Hobbit ist der Turboload. Adventurefreaks brauchen nicht länger nervös auf und ab gehen, während das Programm geladen wird. Sollte jemand trotz der kurzen Ladezeit einschlafen, wird er schnell aus seinen süßen Träumen gerissen, wenn das Adventure mit dreistimmigem Sound loslegt. Er hält während des ganzen Spieles an. Dabei wiederholt sich allerdings nicht ständig eine der monotonen Arcadespielmelodien, sondern der Sound wechselt von Szene zu

Vor zwei Jahren setzte Melbourne House mit „The Hobbit“ einen Meilenstein in der Geschichte der Grafik-Adventures. „Castle of Terror“ hat echte Nachfolgerqualitäten.

ein alter Mann, daß seine Tochter seit einiger Zeit verschwunden sei. Er vermutet, daß der seltsame Graf auf dem geheimnisvollen Schloß damit zu tun hat. Der alte Mann übergibt einen Schlüssel, mit dem der Abenteurer in das Schloß eindringen kann. Doch so einfach wie Jonathan Harker in Bram Stokers „Dracula“ hat es der Spieler nicht. Viele gefährliche Situationen sind zu bestehen, bevor er das Schloß überhaupt betreten kann. Dort angekommen, stolpert der Abenteurer von einer haarsträubenden Situation in die andere. Hilfestellungen vom Programm sind nicht zu erwarten. Auf das Kommando HELP erhält der Spieler nur die lakonische Antwort „There is no one to help you“. Lediglich die Verständigung ist im Vergleich zu anderen Adventures erleichtert. Das Programm akzeptiert ganze Sätze und verfügt über einen relativ großen Wortschatz.

Spielspaß für Profis

Fazit: Für 40 Mark erwirbt der Käufer viele aufregende Spielstunden.

Dank der guten Grafik und des spannenden Spielablaufs hält die Motivation lange an. Selbst Adventure-Profis werden einige schlaflose Nächte bis zur endgültigen Lösung verbringen. Unerfahrene Spieler sollten sich leichtere Aufgaben suchen, sonst riskieren sie eine chronische Adventuritis mit den bekannten Symptomen: leicht gerötete Augen mit dunklen Ringen darunter, deutlich gehobener Kaffeeconsum und sprachliche Verständigung nur noch mit Zwei-Wort-Befehlen.

(Thomas Tai/bam)



Sogar Adventure-Profis verschafft der Computer-Dracula schlaflose Nächte

Szene, schon fast wie ein Soundtrack. Auch die bewegte Grafik erinnert ein wenig an einen Film. Doch worum geht es in der Story? Welche Aufgabe hat der Spieler zu erfüllen? Nun, diese Frage ist gar nicht so leicht zu beantworten. Zu Beginn ist der Spieler erst ein-

mal ziel- und arbeitslos. Das Finden der Aufgabe ist nämlich schon die erste Schwierigkeit, die der Abenteurer überwinden muß. Natürlich geben Titelbild und Programmname erste Hinweise. Den entscheidenden Tip bekommt der Spieler jedoch erst, wenn er sich nach einiger frustrierender Lauferei an der Bildschirmtheke betrinken will. Dort erzählt ihm