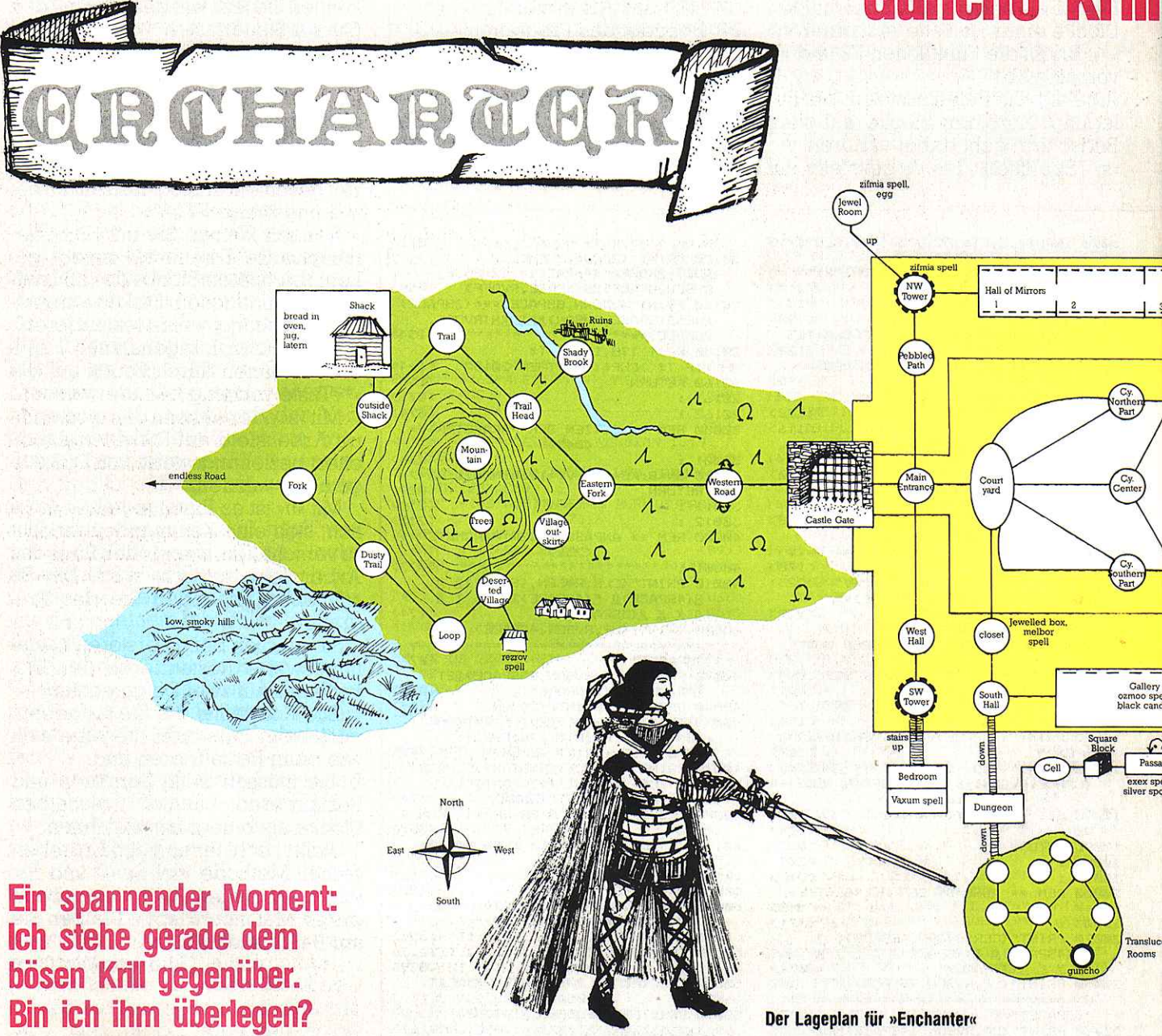


ARCHAIC

Guncho Krill



Ein spannender Moment:
Ich stehe gerade dem
bösen Krill gegenüber.
Bin ich ihm überlegen?

Der Lageplan für »Enchanter«

Doch keine Zeit zum Nachdenken, denn schon ruft er einen Drachen herbei, dessen Feuer ich gerade noch mit einem Zauberspruch in harmloses Wasser verwandeln kann. Noch ein gemeiner Zauberspruch von Krill folgt, doch ich war schneller! Bevor ich vor Erschöpfung zusammenbreche, versetze ich den Bösen in eine andere Dimension des Daseins. Zerschlagen lehne ich mich zurück: Enchanter ist gelöst.

Enchanter ist ein Abenteuerspiel aus der Serie der Infocom-Adventures, die wohl zu den besten Textabenteuer-Spielen zählen, die es derzeit gibt (Wortschatz: zirka 800 Wörter, Eingabe: ganze englische Sätze, Umfang sehr groß, Lösung:

sehr logisch, besonders für intelligente und ausdauernde Spieler geeignet).

Wie schon bei »Blade of Blackpool« (Ausgabe 10/84) gesagt, liegt die eigentliche Spannung eines Abenteuerspiels darin, die Lösung selbst zu erarbeiten. Im Gegensatz zu Blade of Blackpool ist jedoch bei Enchanter jeder Lösungsschritt völlig logisch — man muß nur erstmal darauf kommen. Außerdem ist noch zu erwähnen, daß Enchanter sehr umfangreich ist. Das ist auch der Grund, warum wir drei Monate zur Lösung des Rätsels benötigten. Auf eine Hilfsliste mit Lösungstips haben wir diesmal ganz bewußt verzichtet, die Liste der Zaubersprüche dürfte ausreichen.

Bild 1. Eine Liste aller

vaxum:	make a hostile creature your friend
cleesh:	change a creature into a small amphibian
krebfi:	repair wilful damage
rezrov:	open even locked or enchanted objects
gnusto:	write a spell into the spell book
blorb:	safely protect a small object as though in an strong box
nitfol:	converse with the beast in their own tongue

The map shows a city layout with various rooms and outdoor areas. The central corridor connects the North Gate to the South Gate. The North Gate is a stone archway. The South Gate is a stone archway. The city is surrounded by a 'Dark Forest' and a 'Swamp'. The 'Dark Forest' has trees and a 'kreb' spell Forest. The 'Swamp' has a 'cleash spell'. The 'Dark Forest' also has a 'Map room' and a 'Filtre spell'. The 'Dark Forest' has a 'Guarded Tower Door'. The central corridor has a 'Library' with a 'gondar spell (in hole) book' and a 'Junction'. To the right of the Junction is a 'Landing' with a 'kulead stairs' leading to an 'izyuk spell' and a 'dead end'. Below the Landing is an 'endless staircase' leading to a 'feast' and a 'Krills Chamber'. To the left of the Junction is a 'Barquet Hall' and a 'Kitchen'. Below the Barquet Hall is an 'East Hall' and a 'South Gate'. To the right of the South Gate is a 'South-east Tower' with an 'up' arrow to an 'Engine Room' and a 'control Room'. A 'Kulcad spell' is near the control room. To the left of the South Gate is a 'Meadow' and a 'Beach' with a 'Big Turtle'. The city is surrounded by a 'Sea' and a 'Dark Forest'.

frotz:	cause something to give off light
zifmia:	magically summon a being
ozmoo:	survive unnatural death
melbor:	protect magic users from harm by evil beings
gondar:	quench an open flame
kulcad:	dispel a magic spell
guncho:	banish a victim to another plane of existence
exex:	make things move with greater speed
filfre:	infocom fire works
izyuk:	fly like a bird

SE, SE, NE, S, READ SCROLL,
GNUSTO REZROV, LEARN REZROV,
SW, NW, NW, NE, N, OPEN OVEN,
GET BREAD, GET JUG, S, NE, SE,
NE, FILL JUG, SW, SE, E, E,
REZROV GATE, E, FROTZ BOOK,
N, N, E, E, E, E, E,
LEARN REZROV, REZROV GATE, N,
(GET SCROLL, READ IT), GNUSTO
KREBF,
E, LOOK UNDER LILY PAD, READ
SCROLL, GNUSTO CLEESH, W, S, W, W,
W, W, W, S, S, S, S, E, D,
OPEN DOOR, N, PULL BLOCK, E, (GET
SCROLL, READ IT), GNUSTO EXEX, W,
S,
U, DROP BOOK, E, GET LIGHTED
PORTRAIT, GET SCROLL, W, GET
BOOK,
READ SCROLL, GNUSTO OZMOO, EAT
BREAD, N, GET BOX, S, W, U, GET IN
BED, SLEEP, GET UP, EXAMINE
BEDPOST, PUSH BUTTON, (GET
SCROLL, READ IT), GNUSTO VAXUM, D,
N, N, N, U, GET EGG, LEARN
REZROV,
LEARN KREBF, REZROV EGG, GET
SCROLL, KREBF SCROLL, READ
SCROLL,
GNUSTO ZIFMIA, D, S, S, S, S, E, E,
E, S, LEARN NITFOL, LEARN EXEX,
EXEX TURTLE, NITFOL TURTLE,
(TURTLE, FOLLOW ME), NW, N, E, U,
(TURTLE, SE GET SCROLL, NW, DROP
SCROLL, (TURTLE, THANKS), GET
SCROLL, D, W, W, W, N, N, E, LEARN
OZMOO, OZMOO ME, DROP ALL, E,
WAIT,
D, W, GET ALL, CUT ROPE, OPEN BOX,
GET VELLUM SCROLL, READ VELLUM
SCROLL, GNUSTO MELBOR, DROP
BOX,
LEARN MELBOR, MELBOR ME, E, E, E,
N, EXAMINE TRACKS, READ FRAYED
SCROLL, GNUSTO GONDAR, N, SLEEP,
LEARN ZIFMIA, LEARN VAXUM,
(JETZT IN DEN SPIEGELSÄLEN AUF
UND AB GEHEN BISDER ADVENTURER
ERSCHEINT, DANN...), ZIFMIA
ADVENTURER, VAXUM ADVENTURER,
(JETZT NACH OSTEN BIS ZUR GUAR-
DED DOOR), POINT AT DOOR, LEARN
CLEESH,
CLEESH ADVENTURER, N, DROP DAG-
GER,
GET PENCIL, GET PURPLE SCROLL, S,
W, W, W, W, W, S, S, S, S, E, D,
D, READ MAP, D, S, E, NE, SE, LEARN
MELBOR, MELBOR ME, DRAW FROM F
TO P, SW, SW, RUB FROM V TO M, RUB
FROM B TO R, DRAW FROM J TO B,
DROP
PENCIL, DROP MAP, GET SCROLL, NE,
NW, NW, W, DRINK WATER, DROP JUG,
U, U, E, E, E, W, N, N, LEARN
MELBOR, MELBOR ME, N, E, LEARN
GONDAR, LEARN CLEESH, DROP
BREAD,
DROP, PURPLE SCROLL, E, KULCAD
STAIR, IZYUK ME, E, GONDAR DRA-
GON,
CLEESH MONSTER, GUNCHO KILL
!!!!!!

64'er 45