

The Quest for the Holy Grail



Das Spiel

In diesem Spiel kann noch einmal das Abenteuer der Suche nach dem Heiligen Gral durchlebt werden, welches die Ritter der Kokosnuss bereits überstanden haben.

Um das Adventure richtig genießen zu können, ist es sehr ratsam, über den Humor der Monty Python-Truppe lachen zu können – und natürlich den Film „Die Ritter der Kokosnuss“ gesehen zu haben.

Gestatten Sie? Mein Name ist Sir Tappin. Ich wurde von König Artur auserwählt, mich auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu begeben und ihn nach Camelot in Sicherheit zu bringen. Denn König Artur argwöhnte, das Land sei nicht mehr sicher, und der Gral drohe völlig verloren zu gehen, da in letzter Zeit immer mehr dunkle Kreaturen, allen voran das weiße Kaninchen und der dreiköpfige Ritter, das Land terrorisierten. Aber auch ein mit Feuerbällen experimentierender Magier machte die Gegend unsicher ...

Der Auftrag war eine große Ehre für mich, der ich mich würdig erweisen wollte. Sofort ließ ich meine Rüstung beim örtlichen Schmied ausbessern. Als sie wieder ausgebeult, entrostet und auf Hochglanz poliert war, gürtete ich mich sofort, um keine kostbare Zeit mehr zu verlieren ...



Das Abenteuer beginnt in einer Schmiede

In der Schmiede fand ich einen Schlüssel sowie eine atomgetriebene Lampe, die ich beide an mich nahm. Die Lampe zündete ich an und durchstreifte danach die Landschaft, um mir ein erstes Bild der Gegend zu machen. Anschließend reiste ich zur Burg Camelot. Das Tor entriegelte ich mit dem Schlüssel aus der Schmiede, öffnete es und legte den Schlüssel danach ab, um mich nicht unnötig mit Ballast abschleppen zu müssen.

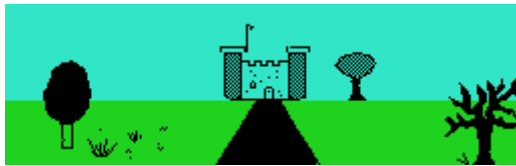
Bevor ich jedoch Camelot betrat, durchstreifte ich noch den Nordosten der Umgegend, wo ich in einer Senkgrube einen juwelenbesetzten Spaten fand. Der war bestimmt einiges wert, also nahm ich ihn mit. Am Ende einer Straße las ich einen Wegweiser: „Zum Graben hier entlang“. Ich folgte dem Schild und grub an einem Abgrund ein Loch, wo ich

Die Heilige Handgranate von Antiochia

fand. Das war ja fast noch besser als den Heiligen Gral zu finden! Vor Freude warf ich den Spaten weg, denn was sollte ich noch mit ihm, wo ich doch

Die Heilige Handgranate von Antiochia

in Händen hielt? In einer Höhle im Osten Camelots fand ich einen hölzernen Keil, den ich einsteckte. Nun fühlte ich mich gerüstet, um Camelot zu betreten. Im Burghof konnte ich einen ungewöhnlichen Angriff der Wache, die mit ihrer Nase nach mir warf, mit meinem Handschuh abwehren, was mir das Leben rettete. Tapfer, wie ich bin, durchsuchte ich die Burg und fand in einem Keller ein Buch, das ich mitnahm. In der Halle des Schlosses legte ich den Holzkeil ab, da ansonsten die Tür zuschlagen und mich für immer einsperren würde.



Camelot wirkt einladend, ...



... aber im Keller herrscht Chaos!

Als ich das Schloss verließ, hatte ich einen erneuten Angriff des Wächters abzuwehren. Im Freien legte ich den lebensrettenden Handschuh ab. Notfalls konnte ich ihn ja immer noch holen und benutzen.

Mir fiel ein, dass in den Höhlen im Osten noch eine Passage war, die ich noch nicht erforscht hatte. In diesen Höhlen traf ich auf die Ritter, die immer „NIC“ sagen. Glücklicherweise hatte ich im Nordosten des Landstriches bereits ein Gebüsch gefunden und mitgenommen. Das gab ich den Rittern, und sie ließen mich passieren. Ich hörte sie noch viel später ständig „CIN“ rufen ...



Die Reise geht durch düstere Wälder

Auf meiner weiteren Reise fand ich eine Narrenkappe, die mich unsichtbar machte. Ich setzte sie auf und fühlte mich gleich sicherer. Mit ihrer Hilfe würde ich später an Eugene, dem verrückten Liebhaber von VC 20-Computern, vorbeikommen.

In den südwestlichen Hügeln fand ich ein Stück Papier, mit dem ich nichts anfangen konnte. Also öffnete ich das „Buch der Waffen“, und mit Hilfe des im Nordosten gefundenen aramäischen Wörterbuches konnte ich tatsächlich einige Zeilen entziffern und so die Handhabung der

Heiligen Handgranate von Antiochia

erlernen (es muss bis drei gezählt werden, nicht mehr und nicht weniger ...). Einmal mehr machte ich mich auf, um die Hügel im Osten zu erkunden. Dabei stieß ich auf das WEISSE KANINCHEN, das schrecklichste Untier, von dem man je gehört hatte. Es war sogar noch schlimmer als der Drache von Angnor oder das bössartige Huhn von Bristol, gegen die ein berühmter Ritter beinahe gekämpft hätte. Mit Hilfe der

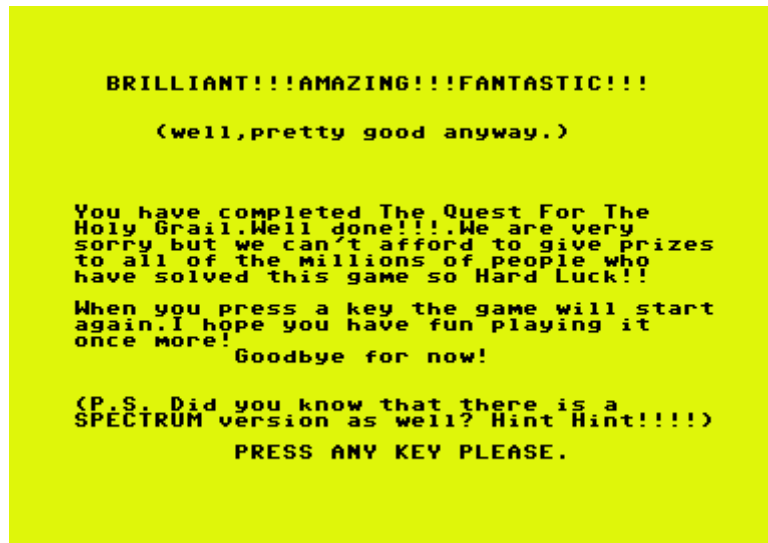
Heiligen Handgranate von Antiochia

konnte ich das Kaninchen nach hartem Kampf besiegen und begab mich tiefer in die Höhlen hinein, die ich in den Hügeln gefunden hatte. Dort legte ich die Bücher und das Pergament ab, denn was sollte ich mit ihnen ohne

Die Heilige Handgranate von Antiochia

anfangen? Tief in den Höhlen fand ich nach vielen Abenteuern den Heiligen Gral. Ich nahm ihn an mich und schmuggelte ihn am mit Feuerbällen werfenden verrückten Magier vorbei ans Tageslicht. Dort dankte ich dem Schöpfer, der mir bei der Erfüllung meiner Aufgabe beigestanden hatte, voller Demut und brachte den Gral nach Camelot.

Bevor ich das Schloss betrat, nahm ich den Handschuh wieder auf, um gegen die Wache gerüstet zu sein. Im Thronraum stellte ich den Gral auf den Thron, und für das Land brach eine goldene Zeit an ...



Das glorreiche Ende des Abenteuers!

(Inoffizielles Longplay; Autor: Harald Horschler 12/2000)

