KLASSIKER

Als der Amiga seinen Siegeszug antrat, galten Textadventures mit aufwendigem Parser noch als Nonplusultra der Programmierkunst. Und obwohl die „Freundin" diesem Genre naturgemäß nie viel abgewinnen konnte, ist der Ruf der Magnetic Scrolls Spiele bis heute legendär!

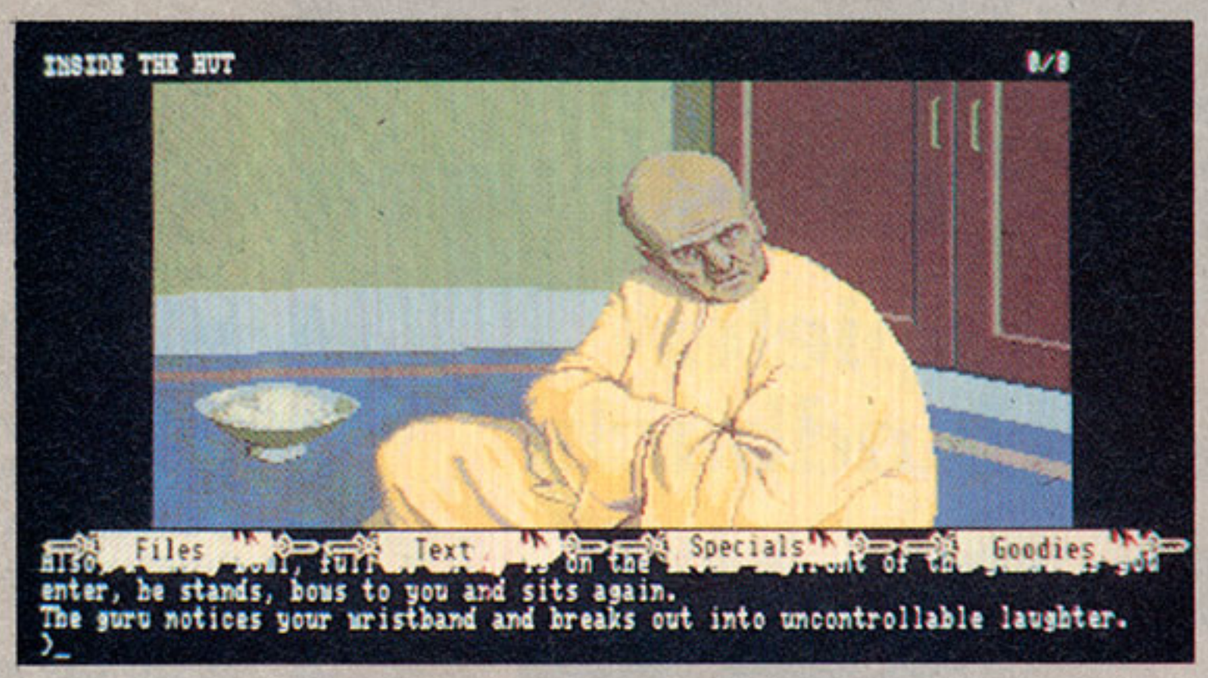
THE PAWN

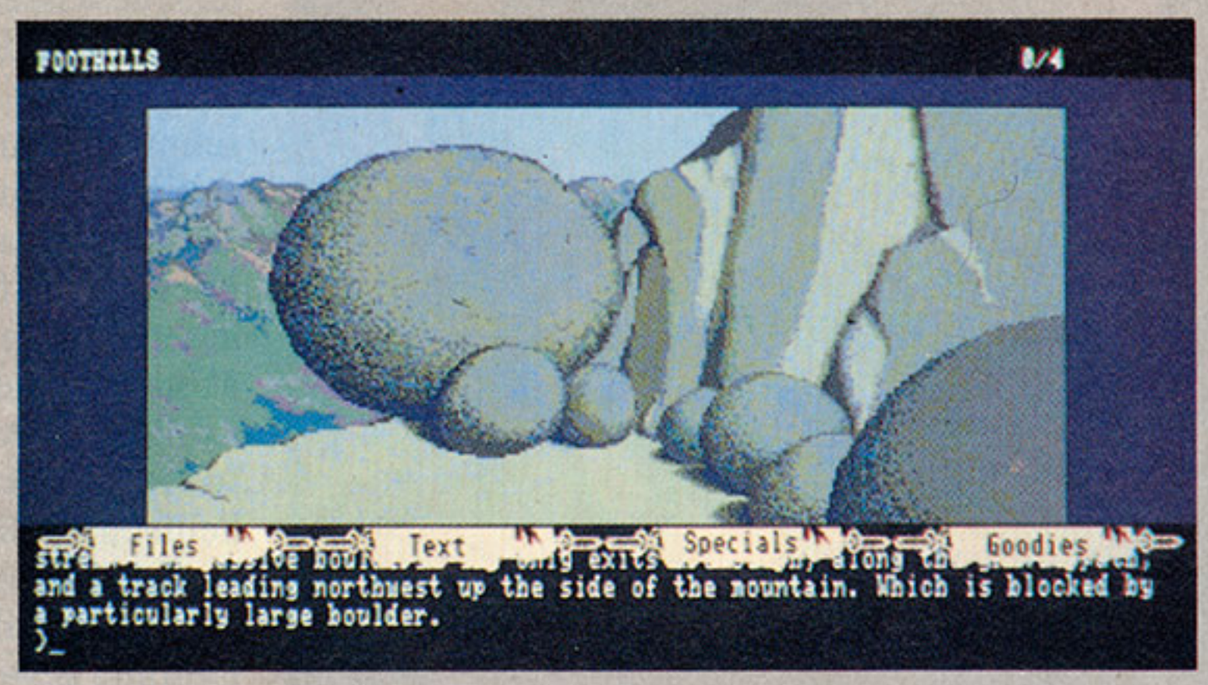
Wir schreiben das Jahr 1986, den Adventure-Markt teilen inzwischen längst verschwundene Firmen wie Telarium und (allen voran) Infocom unter sich auf – die Blütezeit der Sierra-Games liegt noch in ferner Zukunft. Mit den neuen 16 Bit-Rechnern Amiga und Atari ST weiß adventuremäßig niemand etwas Rechtes anzufangen, schließlich sind bei einem ordentlichen Abenteuerspiel die Grafiken (falls überhaupt vorhanden) nur Nebensache, und gespielt wird mit Tastatur statt Maus. Das Angebot für abenteuerlustige Amigianer war in jenen Tagen also mehr als dünn, bis ... ja, bis Magnetic Scrolls, die junge Programmierertruppe um Anita Sinclair, ihr Erstlingswerk The Pawn auch für die „Freundin" umsetzte. Das Game war denn auch ein Verkaufserfolg von Anfang an, hatte es doch alles, was den anspruchsvollen Abenteurer freut: eine hervorragende Story mit kniffligen Rätseln, einen exquisiten Parser in Infocom-Qualität und ca. 30 sehenswerte Grafiken (auch wenn sie am ST erstellt waren).

The Pawn nimmt das Fantasy-Genre gekonnt auf die Schippe. Erzählt wird eine Geschichte aus dem Land Kerovnia, dessen König Erik vor großen Problemen steht. Einst hatte er nämlich das Volk der Zwerge ausgewiesen, wodurch den Einheimischen aber gleichzeitig die besten Whiskybrenner weit und breit verlorengegangen sind. Und da die Kerovnianer ein trinkfester Haufen sind, hätte er die Zwerge jetzt gerne zurück – die aber pfeifen ihm was. Macht nix, Unterstützung ist schon unterwegs: Etwa zur gleichen Zeit muß der Spieler feststellen, daß er nicht nur plötzlich ein kleidsames aber hinderliches Silberarmband trägt, sondern auch noch auf mysteriöse Weise von unserer Welt in die Gefilde Kerovnias teleportiert wurde ...

Das Spiel glänzt durch hintergründigen Humor und anspruchsvolle Texte – ohne fundierte Englischkenntnisse ist man aufgeschmissen. Der Parser versteht nicht nur komplizierte Schachtelsätze und zeitsparende Abkürzungen, auch bei ausgefallenen Eingaben wird der Spieler nur selten mit dem ungeliebten „I don't understand ..." abgespeist. Zudem hat man der Amigaversion eine mausgesteuerte Menüleiste spendiert: Hier kann abgespeichert und geladen werden, man kann die Schriftgröße ändern, sich die möglichen Ausgänge aufzeigen lassen, ein Spielprotokoll ausdrucken und vieles mehr. Ja, auf Wunsch liest einem der Amiga die Texte sogar vor, und an codierte Hints wurde ebenfalls gedacht!

Sicher, aus heutiger Sicht werden die Grafiken niemand mehr vom Hocker reißen, aber handwerkliches Können und atmosphärische Dichte sind ihnen auch jetzt noch nicht abzusprechen.





Addiert man nun noch die hübsche Titelmelodie, so bleibt die schlichte Erkenntnis, daß The Pawn ein zeitlos schönes Adventure ist. Kein Wunder, daß auch alle späteren Magnetic Scrolls Abenteuer (z.B. „Guild of Thieves", „Corruption", „Fish", etc.) zu den Highlights des Genres zählen. Da macht auch „Wonderland" keine Ausnahme, das kürzlich für den PC herauskam und hoffentlich bald auf den Amiga umgesetzt wird. Fazit: Ein richtig knackiges Textadventure kommt eigentlich nie aus der Mode! (ml)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	85% – 72%
Sound:	69% – 55%
Handhabung:	90% – 81%
Spielidee:	88% – 83%
Dauerspaß:	87% – 87%
Gesamteindruck:	88% – 82%

Für Fortgeschrittene