

# Lehrgang im

*Warum dieses Spiel kaufen, wenn Sie es auch stehlen können? Diese Frage wird Ihnen als Erstes gestellt, wenn Sie die farbenfroh gemachte Packung des neuesten Adventures von Magnetic Scrolls auf der Rückseite betrachten. Die Antwort folgt sofort. Als ein Amateur haben Sie einfach noch nicht alle Fähigkeiten, die benötigt werden, um diese Aufgabe zu lösen.*

Das ist der Grund, warum Sie der Gilde der Diebe beitreten wollen, um Ihre Kenntnisse zu erweitern. Diese Gilde ist auch durchaus bereit, Sie in ihre Reihen aufzunehmen, denn Nachwuchssorgen gibt es überall. Die Sache hat nur einen kleinen Haken. Um in dieser elitären Gemeinschaft Mitglied zu werden, müssen Sie eine Aufnahmeprüfung ablegen, denn man will ja verständlicherweise nicht jedem „Möchtegern“-Dieb die internen Geheimnisse der Gilde zugänglich machen. Sie könnten ja auch ein Spitzel der Polizei sein. Der Meister der Gilde sagt nun, daß es Ihre Aufgabe sein wird, sämtliche Wertgegenstände, die sich auf einer idyllisch gelegenen Insel befinden, an sich zu bringen und ihm zu übergeben. Er bringt Sie persönlich in einem kleinen Boot an den Steg und wünscht Ihnen viel Erfolg.

## Zweiter Trip nach Kerovnia

So beginnt the Guild of Thieves, das zweite Meisterwerk der Programmierer von Magnetic Scrolls. Wer bei the Pawn, dem ersten Schlager dieses Teams, ins Schwärmen kam, kann sich auf eine Steigerung gefaßt machen. Wieder spielt das Adventure im Land Kerovnia, das den meisten Adventurefreaks gut bekannt ist. Auch mit wirklich exzellenten Grafiken kann das Spiel wieder aufwarten. Der Parser, der bei the Pawn als gut zu bezeichnen ist, wurde um Einiges verbessert. Äußerst selten kommt es vor, daß der Parser ein Wort nicht ver-

steht, oder mit einem Befehl nichts anfangen kann. Er kann nach meiner Meinung durchaus mit dem, immer noch als Maßstab geltenden, Parser von Infocom mithalten, beziehungsweise übertrifft ihn in einigen Dingen sogar noch.

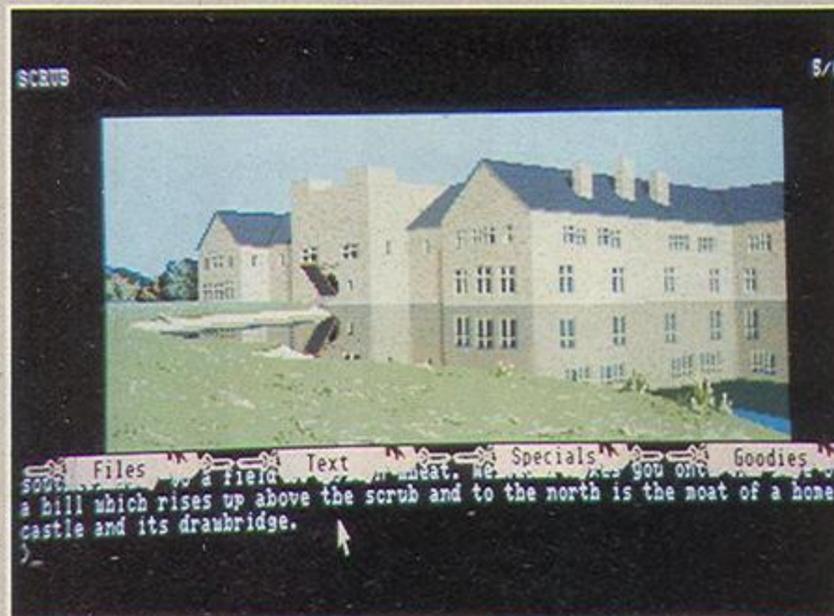
Als eine der Besonderheiten gibt Ihnen the Guild of Thieves die Möglichkeit, einen Ort, an dem Sie schon einmal waren direkt aufzusuchen, indem Sie zum Beispiel einfach eingeben „GO TO THE MILL“. Das Programm wird, falls es den Ort schon kennt, automatisch dorthin gehen. Das heißt für Sie als Spieler, daß Sie sich einen Großteil der Arbeit, die ein Adventure normalerweise mit sich bringt, nämlich das Kartenzeichnen, ersparen. In Einzelfällen sollte man doch zum Papier greifen. So muß man in großen Gebäuden oder im Höhlensystem wissen, wo etwas liegt, oder wohin welcher Ausgang führt. Daß die Karte des Adventures, wie bei einigen

früheren Spielen durchaus üblich, einen Quadratmeter groß ist, gehört mit the Guild of Thieves der Vergangenheit an. Doch damit nicht genug. Haben Sie irgendwo im Spiel einen Gegenstand, etwa eine Flasche, abgelegt und wissen nicht mehr wo, so geben Sie ein „FIND BOTTLE“, und das Programm wird die Flasche ausfindig machen. Gibt es mehrere Flaschen, trifft das Spiel die Auswahl zufällig, außer Sie beschreiben die Flasche ausführlicher, etwa so:

„FIND BOTTLE WHICH IS FILLED WITH GIN“.

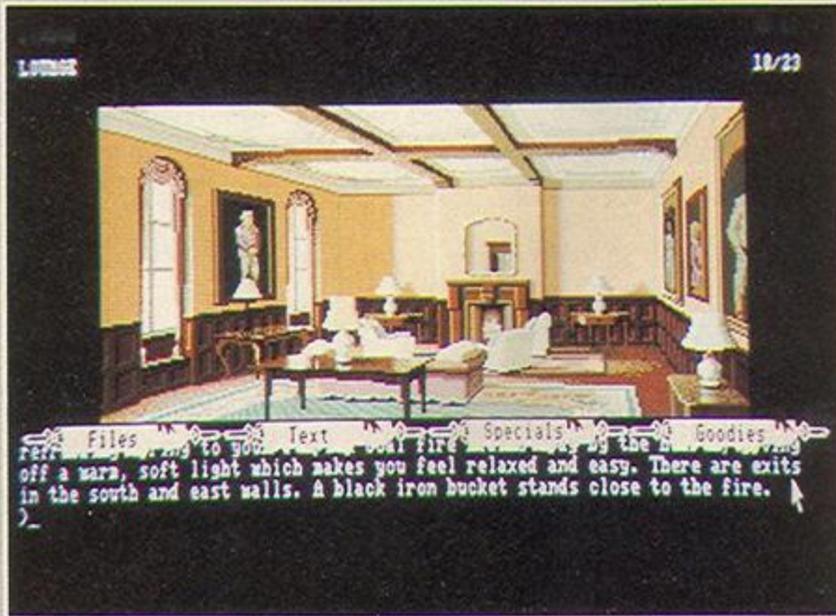
Diese längeren Angaben sind auch im normalen Umgang mit dem Programm sehr nützlich. Ein Beispiel: Auf dem Tresen einer Bar stehen drei verschiedenfarbige Gläser und zwei Flaschen mit verschiedenen Getränken. Sie haben nun die Möglichkeit, dem Programm genau zu sagen, was es tun soll, etwa „FILL THE GREEN GLASS WITH WHIKEY“. Andererseits könnte das Ganze auch so lauten:

„FILL THE GLASS“  
WHICH ONE? THE GREEN GLASS;  
THE YELLOW GLASS OR THE  
BLACK GLASS  
„THE GREEN ONE“  
WITH WHAT? WHISKEY OR GIN  
„WITH GIN“  
THE GREEN GLASS IS NOW  
FILLED WITH GIN



*Auf diesem herrlichen Landsitz befindet sich ein Teil der Lösung*

# Stehlen



*Lohnt sich hier etwas zu stehlen?*

Sie sehen also, wenn das Programm mehrere Möglichkeiten hat und Sie nicht genau sagen, was zu tun ist, fragt das Spiel so lange nach, bis nur eine Möglichkeit übrig ist.

## Verständigung klappt ausgezeichnet

Fast jedes Adventure, egal ob Text- oder Grafikadventure, bietet die Möglichkeit, Richtungsangaben abzukürzen; für NORTHWEST geben Sie also einfach NW ein. Die Programmierer von Magnetic Scrolls sind hier noch ein ganzes Stück weitergegangen. Viele Befehle können durch einfache Ein- oder Zweiwortbefehle abgekürzt

werden, was manchmal sehr praktisch ist. Außerdem ist es möglich, mehrere Richtungsangaben in einer Zeile einzugeben, wenn sie durch Kommata getrennt sind. Hier ein paar Beispiele für Befehle und ihre Abkürzungen, wobei die Kürzel in Klammern stehen: DROP (DR) GET (G) LOOK (L) INVENTORY (I) WITH (WI) FROM (F) Ein Befehl könnte lauten:

NE;W;W;N;G GLASS WI GIN F TABLE AND DRINK THEN DR ALL EXCEPT BAG". Sie können sich eine Menge Tipparbeit ersparen. Da es anscheinend unter den Adventurefreunden noch Menschen gibt, denen das nicht reicht, haben sich die Programmierer noch etwas ganz besonderes einfallen lassen. Mit Eingabe von „FUNKTION x“, wobei x die Werte

von Eins bis Zehn haben darf, können Sie die Funktionstasten mit beliebigen Texten belegen. Ganze Sätze werden dann nur mit den F-Tasten geschrieben. Falls Sie sich versehentlich vertippt haben, bietet the Guild of Thieves eine komfortable Korrekturmöglichkeit. Das Spiel besticht durch exzellente Grafiken. Die Schätze, die Sie sammeln müssen, um das Spiel zu lösen, sind teilweise in anderen Gegenständen versteckt oder Örtlichkeiten verborgen, die Sie nicht so einfach betreten können. Bei anderen Dingen müssen Sie erst verschiedene Aufgaben oder logische Rätsel lösen, um überhaupt an den Schatz zu gelangen.

## Eine Zeitung hilft weiter

Ein Tip: Anderen zu helfen, hilft dem Spiel selbst! Wenn Sie einmal nicht mehr weiter wissen, gibt es die Möglichkeit, die in der Anleitung abgedruckten Hints einzugeben und dadurch einen Tip zu bekommen. Es ist aber nicht so, daß Sie alle Hints schon zu Beginn des Spieles benutzen können. Je nach Punktekonto gibt das Programm immer wieder einige Hints frei. Die Anleitung selber, die in Form einer Zeitung, der WHAT BURGLAR-Gazette geschrieben ist, verbirgt wichtige Tips und Tricks in sich. Außerdem befinden sich in der Verpackung eine Kreditkarte, auf der Ihre persönliche Kontonummer für die „BANK OF KEROVNIA“ vermerkt ist, sowie ein Würfel. Ohne diese Gegenstände (Anleitung, Kreditkarte oder Würfel) haben Sie keine Chance, das Spiel komplett zu lösen.

„The Guild of Thieves“ ist ein Adventure, das sowohl einem nicht allzu erfahrenen Adventurespieler Spaß macht, obwohl er bei einigen Punkten bestimmt ins Grübeln kommen wird, als auch einem Adventureprofi, da einige Rätsel erst nach genauem und logischem Überlegen zu lösen sind. Das Programm ist nicht kopierschutz. Sie können mit einer Sicherheitskopie arbeiten. Sie sollten aber das Original gut versteckt aufbewahren, sonst kommt noch ein anderer Aspirant für die Gilde der Diebe auf die Idee, ob es nicht doch möglich ist, das Spiel einfach zu klauen.

(Dieter Meyer)



*Auch das Geheimnis des Billardraums muß gelüftet werden*