

The Dallas Quest

ASM 2/1988



Das Spiel

The Dallas Quest, das Super-Adventure von Datasoft rund um die berühmt-berüchtigte Fernsehfamilie Ewing, verblüffte seinerzeit nicht nur mit seiner ungewöhnlich guten Grafik, sondern erregte vor allem wegen seiner ungeheuer komplexen Handlung Aufsehen. Noch heute, gut drei Jahre nach der Veröffentlichung des Programms, erreichen uns unzählige Anfragen und Hilferufe verzweifelter Dallas-Quest-Spieler. Wir haben dies zum Anlaß genommen, das Programm in dem folgenden Bericht, den man gewissermaßen als eine Kombination aus den Rubriken „Oldie“ und „Kopfnuss“ verstehen kann, noch einmal etwas näher unter die Lupe zu nehmen.

Nach dem Einladen des Programms findet sich der Spieler zunächst im Wohnzimmer eines typisch amerikanischen Hauses wieder. Hier eine kurze Beschreibung dessen, was auf dem Monitor zu sehen ist:

Die Angaben sind relativ einfach gehalten. Auf der Plakette rechts oben befinden sich die möglichen Richtungen, und unten links findet man die Anzahl der bisher vollzogenen Spielzüge. Jetzt sollte man sich erst einmal zum Swimmingpool begeben. Aber nicht zum Baden, sondern um die Sonnenbrille einzustecken. Bei der in der Nähe gelegenen Scheune schenken wir sie einem Uhu, der sich als sehr korrupt erweist und in der Scheune die „Dreckarbeit“ für uns erledigt.

Da die Riesenratte von Sumatra uns nun nicht mehr im Wege steht, können wir die Schaufel mitnehmen und betreten die Eingangshalle. Hier nehmen wir den dort befindlichen Briefumschlag an uns und gehen ins Wohnzimmer. Die Trompete nehmen wir ebenfalls mit, was uns noch mehrfach in guter Erinnerung bleiben wird. Auf der Weide ist dann auch schon die erste Gelegenheit, das Ding zu benutzen, denn eine Herde Kühe ist hinter uns her. Da man von Kindesbeinen an weiß, daß Kühe ungemein musikalisch sind, besänftige ich sie mit dem Wiegenlied von Brahms. Jetzt wird es Zeit, etwas für den erschlafte Körper zu tun, indem wir ein bißchen im Sand rumbuddeln. Wie so oft macht sich Arbeit bezahlt. Wir stoßen auf einen Grabstein, den wir untersuchen, und entziffern die verwitterten Buchstaben (zumindest teilweise). Das während des Spieles nutzlose Geld werfen wir im Wohnzimmer erst einmal in die Ecke, bevor wir uns im Nebenzimmer wider allem Anstand dazu verleiten lassen, den Schreibtisch zu öffnen. Hier finden wir ein für den weiteren Spielverlauf unersetzliches Beutelchen Kautabak. Auf dem anschließenden Weg durch die gottverlassene Steppe war uns der letzte Hinweis des Abenteurers, den er auf seinem Grabstein einmeißeln ließ, sehr von Nutzen.

Nach wenigen Schritten stoßen wir auf einen Flughafen, von dem uns Freund Ray weiterbringt. Nach dem Start sollte man allerdings nicht zu lange im Flugzeug bleiben, da man sonst von J. R.'s

Hubschrauber eingeholt wird. Also öffnen wir kurzerhand den dargebotenen Rucksack, nehmen den Fallschirm heraus, verstauen einen Ring, den wir noch bei uns hatten, schließen den Rucksack wieder und nehmen ihn mit. Jetzt können wir einen gewagten Fallschirmsprung wagen, der leider im Wipfel eines Baums endet (tja, erst Übung macht den Meister.) Doch alles halb so schlimm: Ein Äffchen, das, wie sich noch herausstellen wird, total auf Kautabak abfährt, hilft uns (gegen ein kleines Entgelt) aus dieser Misere (Ob sich Dr. Bayer da freut?).

Auf jeden Fall können wir jetzt durch den Dschungel irren, bis wir einen Papagei treffen, bei dem (bei genauerem Hinsehen) leider eine Anakonda ihr Nickerchen hält. Der freundliche Papagei rät uns, es mit Kitzeln zu versuchen, was die schreckhafte Riesenschlange auch vertreibt.

Jetzt können wir unseren Weg weiterverfolgen, bis wir an einen Fluß gelangen. Doch auch das ist kein Hindernis, denn mit einem gewagtem Sprung betreten wir ein dort vor Anker liegendes Kanu, das aber (wie sich herausstellt) leck ist. Doch auch diesmal hilft uns das Äffchen und stoppt den Wassereinbruch mit seinem Allerwertesten. Jetzt beginnt wieder ein fehlschlagender Versuch körperlicher Betätigung, denn nach dem Versuch, mit dem Boot weiterzufahren, landen wir in einer Herde verschreckter Nilpferde. Doch auch das bereitet uns keine Probleme mehr, denn mit einem erneuten musikalischen Beitrag sind auch diese besänftigt und tragen uns sogar bereitwillig ans heißersehnte andere Ufer, wo wir uns vor einer verlassenen Handelsstation wiederfinden.

Das Gebäude wird auch sofort gestürmt. Dabei erweist sich das Äffchen wieder als treuer Freund, indem es uns den nächsten Ausgang zeigt. Ab durch die Falltür, doch leider erweist sich die Leiter nicht als besonders stabil. Also werfen wir Ballast ab, um nicht in irgendeinem vermoderten Gang mit gebrochenem Genick zu enden. Da wir aber nicht alles zurücklassen wollen, packen wir alles in den Rucksack, bis auf die Trompete, den Fallschirm und die Schaufel. Da man im Dunklen (und das ist es da unten zweifellos) nicht ohne Licht gehen sollte, kommen wir ins Stocken. Abhilfe schafft ein Blick hinter den geheimnisvollen Vorhang im Hintergrund, wo wir eine Taschenlampe finden.

Wir nehmen sie mit und wagen den Abstieg. Dann legen wir die Taschenlampe ab und haben so auch bei unseren nächsten Besuchen genug Licht.

Dann gehen wir nach Osten und finden uns auf dem Platz vor der Handelsstation wieder. Wir betreten sie aufs neue, holen den Rucksack und gehen erneut hinunter. Wir legen ihn hin, wiederholen die Prozedur mit der Schaufel und nehmen auch den Rest mit. Wir gehen dann nach Westen und landen in den Fängen von schrecklichen Wilden. Wir kommen aber nicht in den Kochtopf, das haben wir uns mittels einer Fotografie erspart.

Nach einem berauschenden Dorffest gilt es dann nur noch eine Mutprobe zu bestehen. Man schleppt uns auf eine Lichtung, wo wir wieder allein sind. Das nun unnütz gewordene Foto stecken wir erst einmal wieder in den noch offenen Rucksack und nehmen auch ein paar herumliegende Kokosnüsse mit, die wir noch zum Lösen der Mutprobe brauchen.

Im Westen stoßen wir dann auf den Ort des Dramas, und nach einem kurzen Blick auf unseren kleinen Freund stellen wir fest, daß er den Kautabak noch bei sich trägt. Also verabreichen wir ihm noch eine Dosis, wonach er das monströse Vögelchen ablenkt, damit wir in Ruhe die Eier mit den Kokosnüssen vertauschen können. Total happy gehen wir ins Dorf zurück und halten dem Häuptling unsere Neuerwerbung unter die Nase. Doch der geht noch weiter, denn er will den Ring sehen, von dem seltsamerweise eigentlich nur J. R. und Sue Ellen wissen sollten. Da könnte einem doch glatt der Verdacht kommen ... richtig, mit einem Spiegeltrick erheitern wir den Affen derart, daß der uns auf die Cowboystiefel des Häuptlings aufmerksam macht. Und wirklich, es ist J. R.!

Bevor wir Ihm das Verdiente geben können (immer feste drauf), wird er von einem Hubschrauber aufgenommen und entschwindet in die Lüfte.

Das wäre ja nicht das Schlimmste, aber der Zorn der geleiteten Krieger richtet sich jetzt gegen uns, und im Handumdrehen sehen wir uns von einer Horde Kannibalen eingekreist. Doch das kann natürlich einen Kerl wie mich nicht aus dem Sessel hauen.

Kurzentschlossen holen wir den stark umworbenen Ring und schwenken ihn ein bißchen hin und her. Die Eingeborenen wirken auf einmal sehr eingeschüchtert und weichen respektvoll zurück. Der Weg zu einer Höhle wird frei, die wir auch sogleich betreten. Eine riesige Spinne hat dort ihr Netz gesponnen, als hätte sie nur auf uns gewartet.

Doch da fallen uns die Eier und das furchteinflößende Aussehen ihres Bewachers ein ... ein Vogel! Kurzentschlossen rollen wir die Eier unter das Netz und erhitzen sie mit einer an der Wand angebrachten Fackel.

Der Vogel entwickelt Muttergefühle, befreit seine Kinder und vernichtet nebenbei noch das Netz und die Spinne. (Gefahr erkannt, Gefahr gebannt.)

Nachdem wir uns nun allerdings in völliger Dunkelheit bewegen müssen, machen wir lieber die Taschenlampe wieder an. Das Licht erleuchtet die Höhle, und eine seltsame Götterstatue mit nur einem Auge wird sichtbar. Da ich schon immer ein Verehrer von Göttern war, werfe ich den Ring als Opfer hin. Ganz plötzlich entwickelt die Stau ein Eigenleben, fängt an zu schweben und fügt sich wie von Geisterhand in die leere Augenhöhle ein. Der Boden beginnt zu beben, und eine Karte fällt aus dem nun geöffneten Mund der Statue. Da Karten aus Erfahrung wertvoll sind, nehme ich sie auch gleich an mich, und gleich darauf erscheint J. R. und bietet mir zehn Millionen Dollar an. Doch damit bin ich nicht einverstanden, da ich nicht will, daß J. R. der große Gewinner ist.

Wie ich sogleich erfahre, war dies die richtige Entscheidung, da ich mich im nächsten Augenblick wieder mit Sue Ellen im altbekannten Wohnzimmer befinde. Als wir ihr (voller Stolz) die Karte überreichen, trommelt sie auch gleich die ganze Familie zusammen, die mich lüstern anstarrt. Da schwindet der Stolz natürlich zusammen, und Angst überkommt mich, doch glücklicherweise erscheint Miss Ellie zur rechten Zeit und rettet die Situation gerade noch. Wir erhalten also unser Honorar in Höhe von zwei Millionen Dollar (das macht doch glücklicher als die läppischen 10 Millionen von J. R.) und können zusehen, wie Miss Ellie das ganze Übel ein für allemal vernichtet.

Sie wirft die Karte in den Kamin, und damit gehen alle hoffnungsvollen Ewings (und was sonst noch alles in Dallas rumkriecht) leer aus – bis auf unsereinen. Tja, und obwohl (oder gerade weil) das Adventure von 1984 ist, kann man sagen: Datasoft, solche Adventures könnt ihr öfter produzieren!

(Kopfnuss aus der ASM 2/1988; Autor: Oliver Luschath)