



The Yawn

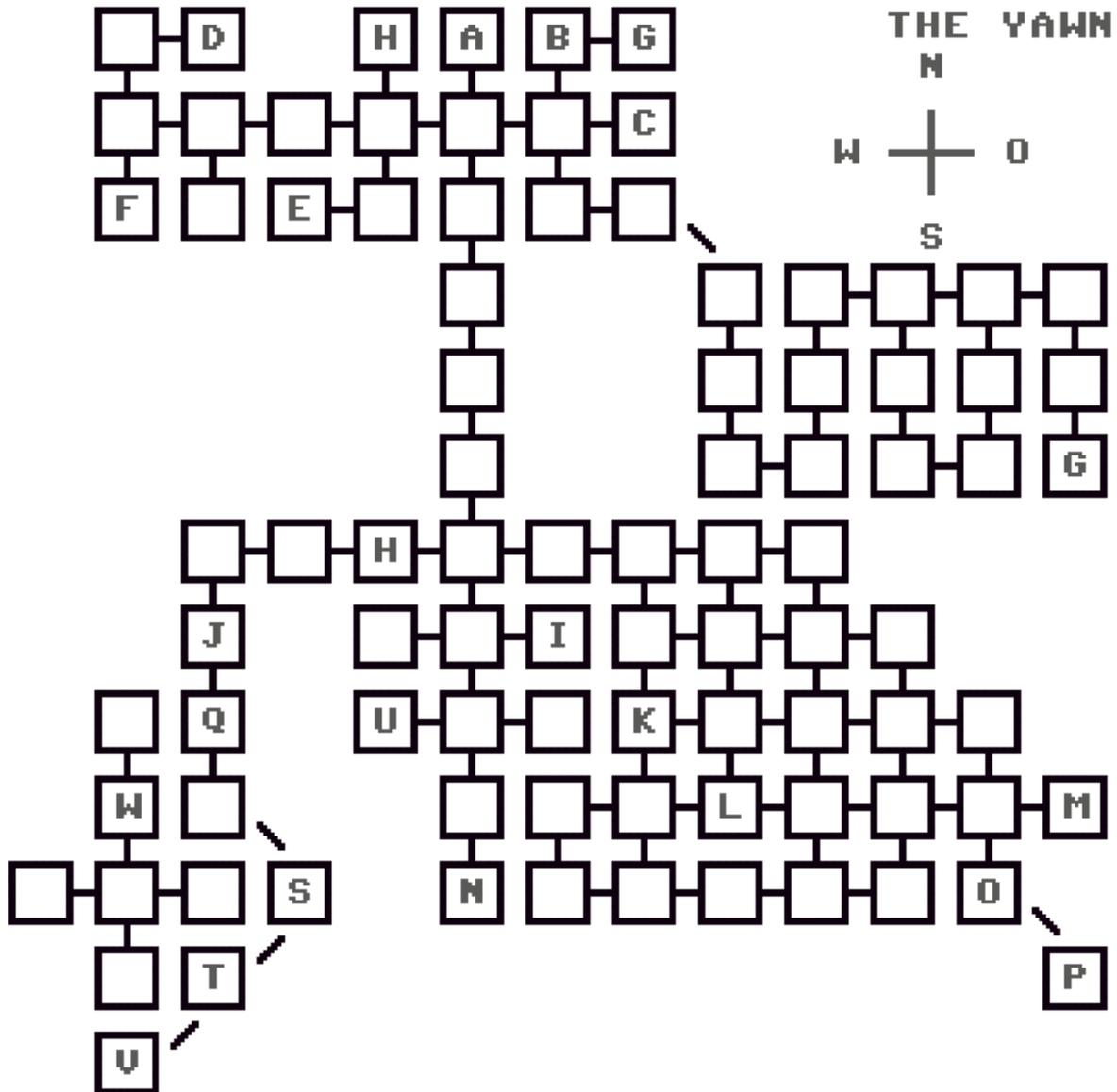
Das Spiel

Alles begann im Jahre 1501, als ich als alter Abenteurer von dem König erfuhr, dessen Tochter in der dragonischen Provinz verschwunden sei. Ich bekam vom König den Auftrag, den bösen Drachen zu töten und ihm seinen Kopf zu bringen. Kein Problem – wie ich damals dachte ...

Das Abenteuer beginnt

Ich befinde mich beim König (Raum A). Als Nächstes begeben sich mich zu Raum B. Dort befrage ich drei Mal den Hofnarr und bekomme daraufhin einen Dietrich sowie einen „Jokerkey“. Nun gehe ich zum Koch (Raum G), fange mir die Fliegen und gehe zurück zum Hofnarr. Von dort gehe ich zum Hofzauberer in Raum C. Dieser hat miese Laune, daher verlasse ich den Ort lieber schnell wieder. Aber irgendwann werde ich wieder kommen, da er einen Zauberschlüssel besitzt, den ich sicher brauchen werde. Nun gehe ich zu Raum H, wo ich eine verschlossene Tür vorfinde, die ich nicht öffnen kann. Weiter geht es zu Raum E, dem Schlafzimmer. Hier lasse ich die Rüstung mitgehen. Als Nächstes gehe ich in den Garten (Raum D), wo ich einen „Loserkey“ finde. Mein nächstes Ziel ist ein kleiner Teich (Raum F). Den Frosch fange ich mit „WIRF FLIEGEN“ und „NIMM FROSCH“. Den Hering nehme ich auch an mich. Der Schmied (Raum I) bietet mir ein Schwert an, wenn ich ihm den Potenztrank hole, den ich bei den Pimpfen finde. Die Hexe im Raum U ist mehr als erfreut über meinen Frosch und gibt mir dafür einen Hexenschlüssel sowie einen Zauberstab. Als Nächstes komme ich zu einer Hütte (Raum N), wo ein Hamster mir eine Lampe und einen Schlauch gibt.

Nun schaue ich mal wieder beim König vorbei (wichtig!) und gehe dann zum Hofzauberer (Raum C). Diesen verwandle ich mit dem Zauberstab in eine Schaufel – wie gemein –, und schnappe mir den Zauberschlüssel. Im Korridor gehe ich nach Süden, dann nach Osten und stehe vor einer Treppe, die ich hinunter gehe („RUNTER“). Nun befinde ich mich in einer Sackgasse (später im Dungeon), wo ich einen Hut finde, den ich später Indiana Jones gebe, den ich dort unten treffe. Der Kobold und Indiana Jones haben im Spiel keine weitere Bedeutung. Schließlich komme ich zum Riesen (Raum G), den ich mit „BENUTZE AXT“ töte. Nun zum König, und dann geht es ab zu Hänsel und Gretel in den Wald. Dort finde ich einen Dolch (Raum K). In Raum L grabe ich mit der Schaufel einen Fallschirm aus. Von dort aus gehe ich zwei Mal nach Westen und dann nach Süden. Nun steht ein Waldwichtel vor mir, der mir dem Auftrag gibt, ihm einen Schneemann zu bauen – bloß wo? Nachdem ich keine Möglichkeit dazu gefunden habe, denke ich mir, dass mich der Waldwichtel zum Narren hält. Und richtig: Als ich den Waldwichtel töte, erhalte ich dafür einen Plastikschlüssel. Irgendwann komme ich zu einem Geheimraum (Raum M) – ach, wie geheimnisvoll das wieder ist!



Kurz darauf höre ich Stimmen und folge ihnen, indem ich nach Südosten gehe. Nun befinde ich mich in Raum O bei den Pimpfen. Diese wollen mir nur helfen, wenn sie die Haare des Riesen bekommen. Also auf zum Riesen (Raum G)! Aber vorher muss ich nochmals zum König, da ich sonst nicht ins Dorf zurück kehren kann – weiß der Teufel, warum!

Beim Riesen (Raum G) bekomme ich die Haare mit „BENUTZE DOLCH MIT HAAREN“. Nun zurück zu den Pimpfen (Raum O). Dort gebe ich einem der Pimpfe die Haare und erhalte den Potenztrank für den Schmied. Die Pimpfe wollen auch noch meine Schaufel. In Ordnung, warum nicht? Dafür bekomme ich einen „Pimpfkey“. Toll! Nun hurtig zum Schmied (Raum I), der mir für den Potenztrank ein Schwert gibt, mit dem ich zum Riesen renne. Beim Riesen (Raum G) benutze ich das Schwert („BENUTZE SCHWERT“, „NIMM KOPF“) und laufe zum König, denn laut Abmachung ist mir ja jetzt seine Tochter sicher – juhu!

Ich freue mich aber umsonst, denn die Tochter – die Göre – ist spurlos verschwunden! Er gibt mir stattdessen – wenn ich an ihr noch Interesse hätte – ein Visum für die dragonische Drachenrepublik mit. Nun ja, es wird sich lohnen, denke ich mir und mache mich auf den Weg zur Grenze (Raum H). Dem Beamten zeige ich mein Visum. Den juckt das aber herzlich wenig. Na ja, wenigstens kann ich die Grenze passieren. Kurze Zeit später hindert mich ein Steinschlag am Weiterkommen (Raum J),

der sich aber als Illusion entpuppt. Nun steht ein mächtiger lila Ritter vor mir (Raum Q)! Ein Kampf gegen den Giganten scheint aussichtslos. Da fällt mir ein alter Trick ein: Ich habe ja eine Rüstung aus Gummi! Mit „BLASE RUESTUNG“ und „GIB RITTER RUESTUNG“ habe ich eine perfekte Attrappe für unseren Lila-Pause-Ritter, der prompt darauf herein fällt. Nun ist der Weg frei!

Ich stehe nun vor einer dunklen Höhle (Raum S). Ich benutze nun meine Lampe und betrete die Höhle (Räume T-V). Vor mir steht ein Drache, und an der Wand hängt eine Frau, die behauptet, die Tochter des Königs zu sein. Der Drache wiederum behauptet, sie sei eine böse Hexe, die ihn Jahre lang gefangen hielt. Was nun? Irgendwie erscheint mir der Drache glaubhafter, denn die Frau an der Wand hat so gar keine Manieren. Also töte ich die Frau und tue Recht daran. Nun befrage ich den Drachen, doch der weiß nichts über den Verbleib der Königstochter. Er sichert mir aber seine Hilfe zu. Mit „REITE DRACHE“ bringt mich der Drache zu einem Plateau in den Bergen.

Ich gehe von dort nach Norden, bis ich vor einer Tür (Raum W) stehe. Die Krone, die ich dort finde, nehme ich an mich. Die Tür öffne ich mit „BENUTZE JOKERKEY“, „BENUTZE LOSERKEY“, „BENUTZE HEXENKEY“, „BENUTZE PIMPFKEY“, „BENUTZE PLASTIKKEY“, „BENUTZE ZAUBERKEY“ und „BENUTZE DIETRICH“.

Nun ist sie offen, und vor mir stehen die Byteriders – die Programmierer des Adventures persönlich! Diese geben mir ein Listing mit und verschwinden wieder. Nun gehe ich nach Süden, wo der Drache auf mich wartet. Mit „REITE DRACHE“ geht es zurück zur Höhle. Von hier aus ist mein nächster Weg zum König. Doch der will meine Krone nicht!

Da ich nun etwas Entspannung brauche, gehe ich zum Teich (Raum F). Doch was soll das? Ein verbrecherischer Frosch klaut mir die Krone und gibt mir stattdessen eine goldene Nadel! Mit der Nadel versuche ich, die verschlossene Tür im Raum H zu öffnen, was ich nicht hätte machen sollen: Das war mein sicherer Tod!

Mist! Wie geht die doofe Tür bloß auf? Aus Wut werfe ich mein Listing zu Boden („BENUTZE LISTING“) – und was passiert? Das seht mal selber – ich habe das Abenteuer auf jeden Fall gelöst! Meine Meinung: Diese Strapazen ist keine Frau wert!

Tipp

Wer mal irgendwo als Text „COROVA“ eingibt, erlebt eine Überraschung!

(Inoffizielles Longplay; Autoren: Roland Körner, Volker Rust)