

Castle of Doom

Castle of Doom ist ein Adventure, das es in sich hat.

Man kann nicht nur drei verschiedene Versionen auswählen, es ist zudem gar nicht einfach, bis ans Ende durchzustehen. Dazu brauchen Sie Geduld, eine gehörige Portion Phantasie und — viel Zeit.

LISTING DES MONATS

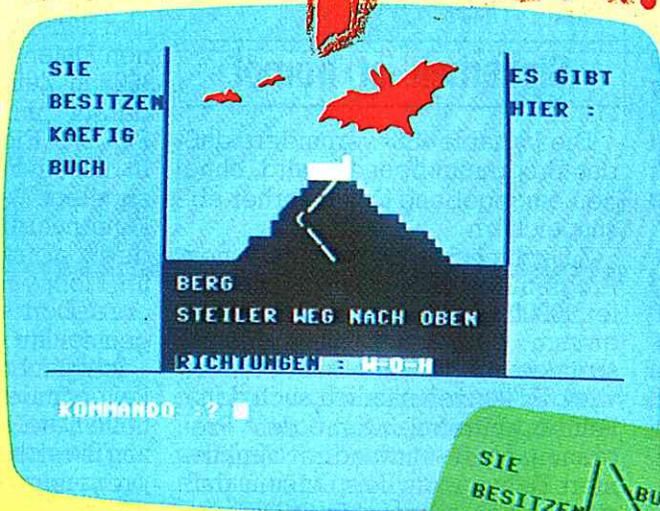


Bild 1. Die Burg des Grauens

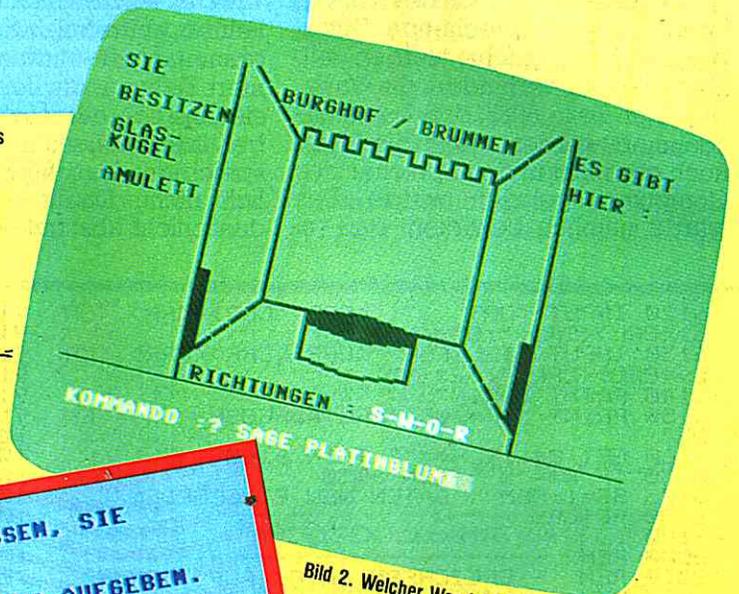


Bild 2. Welcher Weg ist richtig



Bild 3. Beißen Sie sich die Zähne aus: Es ist nicht einfach, das Spiel durchzustehen

CASTLE OF DOOM

Zunächst einige wesentliche Informationen zum Ablauf des Spiels:

Am Anfang des Spiels kann man sich für eine von drei verschiedenen Versionen entscheiden. Bei allen

Versionen ist das »Spielfeld« gleich, doch das Ziel, das es zu erreichen gilt, ist jeweils ein anderes. Die Kommandos müssen jeweils aus zwei Worten bestehen, die durch Leerraum getrennt werden. Beide Worte können beliebig abgekürzt werden, doch man muß darauf achten, daß keine Mißverständnisse auftreten.

Das Programm beinhaltet eine kurze Anleitung, in der die wichtigsten Punkte der Befehlseingabe nochmals erwähnt werden. Zudem sind alle Verben, die der Computer versteht, aufgeführt. Wird dennoch ein Wort benutzt, das der Computer nicht kennt, so gibt er an, welches der eingegebenen Worte ihm unbekannt ist.

Auf dem Bildschirm sind immer zu sehen:

- eine Grafik, die den Ort zeigt, an dem man sich befindet,
- eine Liste der Gegenstände, die sich an diesem Ort befinden,
- eine Liste der Gegenstände, die man besitzt.

(Bernd Weißbecker/gk)



Der Autor Bernhard Weißbecker wurde am 29.10.1963 in Gelnhausen geboren. Er machte sein Abitur, und ist seit Mitte 1983 bei der Bundeswehr. Wie er zur Computerei kam, erzählt er selbst:

Meine ersten Erfahrungen mit Computern machte ich in der Schule. Dort gab es einen Computerraum, der mit einigen PETs bestückt war. Am Anfang zogen mich Spiele wie »Space Invaders« dorthin, doch bald erwarb ich auch erste Basic-Kenntnisse. Mein Beitritt zu einem Computer-Kurs, der nachmittags auf freiwilliger Basis ablief, folgte. Dieser Kurs endete leider nach einem halben Jahr schon wieder. Zudem zwang mich das nahende Abitur, meine Aktivitäten auf andere Gebiete zu verlagern.

Nun bin ich seit zehn Monaten bei der Bundeswehr und seit sieben Monaten stolzer Besitzer eines Commodore 64. Da ich mich besonders für Abenteuerspiele interessiere, wollte ich unbedingt auch selbst einmal ein solches Spiel schreiben.

An den Abenteuerspielen, die gelegentlich in Computerzeitschriften abgedruckt sind, ärgerte mich immer, daß man schon beim Abtippen des Programms unfreiwillig Informationen erhält, die das Lösen des Abenteuerspiels dann oft wesentlich vereinfachen. Und mit einem Abenteuerspiel, das man einmal gelöst hat, kann man nicht mehr viel anfangen. Deshalb habe ich bei meinem Adventure drei verschiedene Versionen zur Auswahl gestellt, für die jeweils ein anderer Lösungsweg gefunden werden muß. Zudem macht es die Art der Befehlsauswertung relativ schwer, aus dem Listing zu Informationen über den Lösungsweg zu kommen.