

Enchanter

Das Spiel

In diesem Infocom-Adventure finde ich mich in der Rolle eines Zauberer-Neulings, der von dem Kreis der Zauberer beauftragt wird, den Bannspruch des bösen Zauberers Krill zu brechen. Ich muß das Schloß erforschen und Krills Geheimnisse lernen. Nur dann kann der böse Zauber Krills gebrochen werden.

Es gibt insgesamt 400 Punkte zu erreichen. Die jeweilige Punktzahl steht in Klammern. Es gibt insgesamt 17 Zaubersprüche, die ich lernen muß. Die Bedeutungen der einzelnen Zaubersprüche werden später erklärt.

Fork

Bevor ich mich an meine Aufgabe mache, lese ich zunächst das Zauberbuch, das sich in meinem Inventory befindet. Ich bin im Besitz von folgenden vier Zaubersprüchen: „Gnusto“, „Blorb“, „Nitfol“ und „Frotz“.

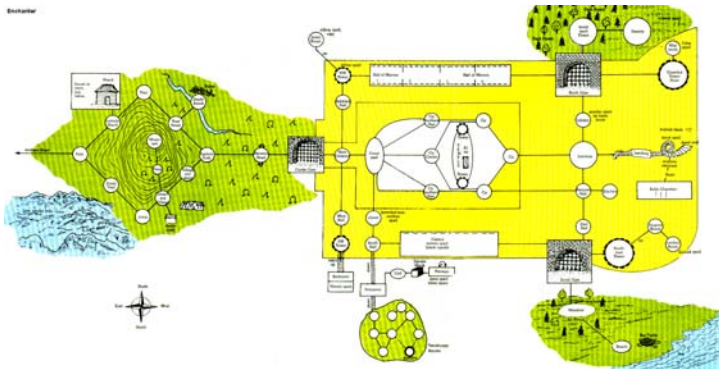
Nach Westen zu gehen hat keinen Sinn, da die Straße endlos lang ist. Da ich in diesem Spiel regelmäßig hungrig, durstig und müde werde, muß ich mir zuerst etwas zu essen und zu trinken besorgen.

Inside Shack

Im Backofen befindet sich ein Brotlaib, den ich ebenso mitnehme wie den Krug und die alte Laterne.

Shady Brook

Hier muß ich den Krug mit Wasser füllen, damit ich genug zu trinken habe. Falls das Wasser im Laufe des Spiels nicht reichen sollte, kann man den Krug hier wieder auffüllen.



Der Schauplatz von Enchanter (eine große Karte befindet sich auf der letzten Seite)

Deserted Village

Nun geht es daran, die erste Zauberrohle zu finden. Ich gehe nach Süden, wo ich auf eine Kreatur treffe, die eine Krone in der Hand hält. Bevor ich etwas unternehmen kann, werde ich aus der Bruchbude hinausgeschmissen, nachdem mir die Kreatur eine Schriftrolle in die Hand gedrückt hat. Ich lese die Rolle und finde den „Rez-

rov“-Zauberspruch. Um diesen mehrmals anwenden zu können, muß ich ihn in mein Zauberbuch schreiben. Dies geht mit Hilfe des „Gnusto“-Zauberspruches („cast Gnusto spell on Rezrov“ oder einfach „Gnusto Rezrov“). Der Zauberspruch steht nun in meinem Buch, während die Schriftrolle verschwindet. Um den „Rezrov“-Zauberspruch anwenden zu können, muß ich ihn immer wieder neu lernen („learn Rezrov spell“). Nun kann ich mich aufmachen, das Schloß zu betreten.

Outside Gate

Da sich das eiserne Tor zum Schloß nicht öffnen läßt, wende ich den „Rezrov“-Zauberspruch auf das Tor an (20/20). Bis hierher kann ich noch genug sehen. Da die meisten Räume im Schloß aber zu dunkel sind, brauche ich Licht. Dies geht mit Hilfe des „Frotz“-Zauberspruches. Diesen kann ich auf die Laterne oder auch auf jeden anderen Gegenstand anwenden. Da die Laterne sich als schwerer Gegenstand herausstellt, nimmt man am besten das Zauberbuch oder ähnliches (20/40).

Forest, Swamp

Um in den Wald zu gelangen, muß ich mal wieder ein zugeworfenes Tor (North Gate) öffnen. Der „Rezrov“-Zauberspruch klappt auch hier (das Lernen nicht vergessen!). Im Wald liegt die nächste Schriftrolle, die den „Krebf“-Zauberspruch enthält. Dieser wird mit Hilfe des „Gnusto“-Zauberspruches ins Zauberbuch übertragen.

Am Sumpf wende ich den „Nitfol“-Zauberspruch auf die Frösche an, die mir den Hinweis geben, unter dem Blatt der Seerose zu suchen. Hier finde ich eine weitere Schriftrolle, die den „Cleesh“-Zauberspruch enthält, der mit dem „Gnusto“-Zauberspruch ins Zauberbuch geschrieben wird.

Dungeon, Cell, Secret Passage

Nun gehe ich durch die „Hall of Mirrors“ zum Verlies. In den Spiegelsälen begegnet mir vielleicht ein Abenteurer, der später noch von Bedeutung sein wird. Auf dem Weg werde ich mit Sicherheit sehr durstig. Beim Text „You are very thirsty now. You'd better have a drink soon“ sollte man Wasser aus dem Krug trinken (15/55).

Im Verlies öffne ich die Tür zur Zelle, gehe hinein und lese die Schrift an der Mauer. Dabei entdecke ich einen losen Steinblock, den ich herausziehe („pull the block“). Nun ist der Weg in den geheimen Gang frei. Hier liegt ein silberner Löffel, der nicht von Bedeutung ist, den man aber ruhig mitnehmen kann. Wichtiger ist die nächste Schriftrolle, die den „Exex“-Zauberspruch enthält und den ich mit dem „Gnusto“-Zauberspruch in mein Buch übertrage.

Gallery

Auf dem Weg in die Galerie lege ich in der South Hall meine Lichtquelle ab. In der Galerie kann ich jetzt ohne mein Licht das leuchtende Porträt eines Abenteurers erkennen, das von hinten

mittels eines orangefarbenen Lichtes beleuchtet wird. Ich nehme das Porträt von der Wand (25/80) und finde in der nun frei gewordenen Nische eine weitere Schriftrolle. Sie enthält den „Ozmoo“-Zauberspruch, den ich in mein Buch übertragen muß. Zwischen- durch esse ich ein Stück Brot (10/90, Text: „You are very hungry now. You'd better have something to eat“). Ich verlasse die Galerie und hole meine Lichtquelle aus der South Hall. Da ich nun auch wohl müde bin, gehe ich in den

Bedroom

Um ganz sicher zu gehen, daß das Zauberbuch während meines Schlafes nicht abhanden kommt, wende ich den „Blorb“-Zauberspruch auf das Zauberbuch an. Das Buch verschwindet in einem Sicherheitskasten. Nun lege ich mich ins Bett und schlafe automatisch ein. In einem Traum erscheint ein junges Mädchen, das offensichtlich eine Schriftrolle im Bett versteckt. Dabei spielt der Bettpfosten eine Rolle.

Nachdem der Traum zu Ende ist, stehe ich auf und untersuche den Bettpfosten. Ich entdecke einen Knopf, den ich drücke (20/110).

In einer kleinen Kammer im Bettpfosten befindet sich die Schriftrolle, die den „Vaxum“-Zauberspruch enthält, den ich in mein Zauberbuch übernehme, das ich zuvor aus der Sicherheitskiste genommen habe. Mein nächstes Ziel ist das...

Closet

Hier nehme ich die Juwelenkiste an mich, die aber so stark verschnürt ist, daß ich sie zur Zeit noch nicht öffnen kann. Jetzt geht es zum...

Die Zaubersprüche in „Enchanter“

Name	Funktion	Fundort
Gnusto	Schreiben eines Zauberspruches ins Buch	Zauberbuch
Blorb	Schutz für einen kleinen Gegenstand in einer festen Kiste	Zauberbuch
Nitfol	Sprechen mit Tieren	Zauberbuch
Frotz	Gegenstand zum Leuchten bringen	Zauberbuch
Rezrov	Öffnen verschlossener und verzauberter Gegenstände	South of Desert Village
Krebf	Reparieren von Schäden	Forest
Cleesh	Verwandeln eines Lebewesens in einen Wassermolch	Swamp
Exex	Beschleunigen von Dingen	Secret Passage
Ozmoo	Schutz vor unnatürlichem Tod	Gallery
Vaxum	Feindliches Wesen freundlich stimmen	Bedroom
Zifmia	Wesen magisch herbeirufen	Jewel Room
Kulcad	Vertreiben eines magischen Zaubers	Engine Room
Melbor	Schutz eines Zaubers vor böartigen Wesen	Jewelled Box
Gondar	Löschen eines offenen Feuers	Library
Filfre	Feuerwerk veranstalten	Map Room
Izyuk	Wie ein Vogel fliegen	Winding Stair
Guncho	Verbannt ein Wesen in eine andere Welt	Translucent Room P

Jewel Room

Hier finde ich ein Ei, das sich mit einfachen Mitteln nicht öffnen läßt. Der „Rezrov“-Zauberspruch funktioniert auch hier wieder (5/115).

Im Ei befindet sich eine völlig zerrissene Schriftrolle, die sich mit dem „Krebf“-Zauberspruch reparieren läßt. Also zunächst den

„Krebf“-Spruch lernen, dann auf das Ei anwenden (10/125). Nun kann ich die reparierte Schriftrolle lesen, die den „Zifmia“-Zauberspruch enthält. Diesen übertrage ich auch in mein Zauberbuch. Mein nächstes Ziel ist der Strand. Rechtzeitig an Essen und Trinken denken!

Beach

Hier befindet sich eine Schildkröte, deren Dienste ich unbedingt benötige. Um mit ihr sprechen und um ihre Antworten verstehen zu können, wende ich den „Nitfol“-Zauberspruch auf die Schildkröte an. Ich möchte, daß sie mir folgt. Da Schildkröten aber sehr langsam sind, wende ich den „Exex“-Zauberspruch auf die Schildkröte an, der ihre Geschwindigkeit steigert. Nun bitte ich die Schildkröte, mir zu folgen („turtle, follow me“). Ich benötige ihre Hilfe im ...

Engine Room

Im Nebenraum, dem „Control Room“ liegt eine Schriftrolle. Auf dem Weg dorthin muß man sehr schnell an einem riesigen Hammer vorbei. Mit Hilfe des „Exex“-Zauberspruches ist dies möglich. Man kann dann die Schriftrolle nehmen. Der Rückweg ist aber unmöglich, da durch das Nehmen der Schriftrolle eine Falle ausgelöst wird, die Pfeile aussendet, welche einen töten. Also muß die Rolle von der Schildkröte geholt werden, denn ihr Panzer schützt sie vor den Pfeilen: „turtle, se, take the scroll, nw“ (25/150).

Um die Schildkröte nach getaner Arbeit zu entlassen, sagt man einfach „turtle, thanks“, und sie verschwindet wieder an den Strand. Die Schriftrolle enthält den „Kulcad“-Zauberspruch, der von großer Bedeutung ist. Man kann ihn nur einmal verwenden und nicht ins Zauberbuch übertragen. Nun ist es Zeit, sich in den Tempel zu begeben.

Courtyard, Temple, Cell, Sacrificial Altar

Bevor ich den Tempel betrete, muß ich den „Ozmoo“-Zauberspruch lernen und auf mich selbst anwenden, um mich vor einem unnatürlichen Tod zu schützen. Dann lege ich alle Gegenstände ab und betrete den Tempel.

Hier befinden sich Hunderte von haarigen Gestalten. Der Boß hält einen Dolch in der Hand. Er befiehlt den Gestalten, mich in den Turm zu tragen und für die Opferung vorzubereiten. Zunächst werde ich automatisch in eine Zelle gebracht. Hier warte ich, bis die Gestalten wieder erscheinen und mich auf den Opferaltar legen (35/185).

Ich habe den Dolch in der Brust, der aber wegen des Zauberspruchs keinen Schaden anrichtet. Sobald ich wieder etwas unternehmen kann, verlasse ich den Altar („down“) und den Tempel nach Westen. Jetzt kann ich die abgelegten Gegenstände wieder aufnehmen. Mit Hilfe des Opferdolches kann ich nun das Seil zerschneiden, das die Juwelenkiste verschließt („cut rope with the sacrificial dagger“, 25/210).

Ich öffne die Kiste und finde eine Schriftrolle mit dem „Melbor“-Zauberspruch, den ich in mein Zauberbuch übernehme. Ich lerne ihn und wende ihn auf mich an, so daß ich unbeschadet durch den Tempel nach Osten gehen kann.

Library

In dem staubigen Buch sollte man die beiden Geschichten lesen, die wichtige Hinweise enthalten: „Read the legend of the unseen terror“, „Read the legend of the implementers“. Nun untersuche ich die Rattenspuren („examine the tracks“) und finde ein kleines Loch in der Wand, in das ich hineingreife („reach in hole“, 25/235).

Ich erhalte eine weitere Schriftrolle, die den „Gondar“-Zauberspruch enthält, den ich in mein Zauberbuch übertrage. Da sich wahrscheinlich inzwischen wieder die Müdigkeit einstellt, kann ich auch hier in der Bücherei schlafen oder auch ins Schlafzimmer zurückkehren.

Nachdem ich ausgeschlafen habe, wende ich mich dem Problem mit dem Abenteurer zu. Bevor ich die Spiegelsäle betrete, lerne ich die „Zifmia“- und „Vaxum“-Zaubersprüche.

Hall of Mirrors

Jetzt gehe ich solange in den Spiegelsälen eins bis vier hin und her, bis der Abenteurer erscheint und stehenbleibt. Dann wende ich sofort den „Zifmia“-Zauberspruch auf ihn an, damit er nicht wieder weggeht (10/245).

Um ihn freundlich zu stimmen, wende ich auch den „Vaxum“-Spruch auf ihn an. Jetzt gehe ich nach Osten – der Abenteurer folgt mir – bis zur

Guarded Door

Diese Tür läßt sich mit meinen Zaubermitteln nicht öffnen. Ich zeige auf die Tür („point at the door“), und der Abenteurer trotz aller Gefahren und öffnet die Tür für mich (35/280). Bevor ich ihm in den nächsten Raum folge, lerne ich noch schnell den „Cleesh“-Zauberspruch.

Map Room

Bevor der Abenteurer mit wichtigen Gegenständen verschwinden kann, nehme ich den Bleistift, die Karte und die lila Schriftrolle an mich. Ist der Abenteurer gerade nicht im Raum, wartet man, bis er zurückkommt. Hat man diese drei Gegenstände an sich genommen, kann man sich des nun lästigen Abenteurers entledigen, indem man den „Cleesh“-Zauberspruch auf ihn anwendet. Er verwandelt sich in einen großen Wassermolch und verschwindet.

Die lila Schriftrolle enthält den „Filfre“-Zauberspruch, den ich aber nicht in mein Zauberbuch übertragen kann. Mein nächstes Ziel sind die halbdurchsichtigen Räume.

Translucent Rooms

Ich betrachte nun die Karte, die die „Translucent Rooms“ enthält („read map“). Es fällt auf, daß es zu dem Raum P keinen Zugang gibt. Ich gehe in Raum F, lerne den „Melbor“-Zauberspruch und wende diesen auf mich an. Er schützt mich vor bösen Wesen. Mit Hilfe des Bleistiftes ziehe ich eine Linie von F nach P („connect F

with P“). Die Wand nach SW öffnet sich, und ich kann den Raum P betreten. Gleichzeitig habe ich aber den alten Schrecken freigelassen, den ich nicht entkommen lassen darf. Also versperre ich ihm den Weg, indem ich die Verbindungen von Raum V nach M und von Raum B nach R ausradriere („erase from V to M“, „erase from B to R“). Das Radiergummi befindet sich am Bleistift.

Jetzt verbinde ich noch die Räume J und B, damit mein Rückweg gesichert ist, lege Bleistift und Karte ab und nehme die Schriftrolle.

Über die Räume F, V, J und B verlasse ich die „Translucent Rooms“. Der Schrecken ist gefangen und die Schriftrolle in meinem Besitz (50/330). Sie enthält den wichtigen „Guncho“-Zauberspruch, den ich nicht in mein Buch übertragen kann.

Eine Variante, die auch funktioniert

Man startet in Raum M, verbindet P mit F und M mit P, dann löscht man die Verbindungen von M nach V und von P nach F. Jetzt kann man ungehindert in Raum P gelangen und die Schriftrolle an sich nehmen.

Nun bin ich zum Endspiel bereit. Um auf dem Weg nicht von bösen Wesen bedroht zu werden, sollte man den „Melbor“-Zauberspruch erneut auf sich anwenden.

Landing, Winding Stair

Bevor ich die Wendeltreppe betrete, lerne ich die „Gondar“- und „Cleesh“-Zaubersprüche. Nun betrete ich die endlose Wendeltreppe, auf der ich nicht nach Osten gelangen kann. Um den Zauber der Treppe zu brechen, wende ich den „Kulcad“-Zauberspruch auf die Treppe an (10/340).

Die Treppe verschwindet und läßt Ausgänge nach Westen und Osten erkennen. Da der Boden verschwindet, falle ich abwärts. Ich greife automatisch nach dem Geländer, das ebenfalls verschwindet, sich aber in eine Schriftrolle verwandelt, die den „Izyuk“-Zauberspruch enthält. Diesen wende ich sofort auf mich an. Das hält meinen Fall auf, so daß ich nun nach Osten gehen kann (10/350).

Warlock's Tower

Bevor ich zu Krill gelange, muß ich noch den Drachen beseitigen. Dies gelingt mit Hilfe des „Gondar“-Zauberspruches. Krill ist amüsiert und zaubert ein böses Wesen, das mich sofort bedroht. Dieses verwandele ich mit Hilfe des „Cleesh“-Zauberspruches in einen Wassermolch. Krill verliert die Geduld, und es ist höchste Zeit, ihn zu beseitigen. Dies klappt mit dem „Guncho“-Zauberspruch, den ich auf Krill anwende (50/400).

Das Spiel ist nun mit voller Punktzahl gelöst.

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 13; Autor: Wolfgang Fröde)

