

Adventure mit Klasse und Verstand



PROJEKT PROMETHEUS

System: Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Bomico GmbH, Kelsterbach, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

2012. Super-Gau in der Welt größtem Atomkraftwerk. Waren Fachleute vor zwanzig Jahren einem solchen „Größten Anzunehmenden Unfall“ noch hilflos ausgesetzt, so läßt sich die Katastrophe heutzutage mit sogenannter Antistahlung verhindern. Allerdings wird zur Herstellung jener Strahlung unter anderem ein auf der Erde kaum vorkommendes Platin-Isotop benötigt. PROJEKT PROMETHEUS wird ins Leben gerufen, eine Weltraumexpedition, die binnen 20 Tagen den begehrten Stoff zur Erde bringen soll. Was anfangs wie am Schnürchen zu laufen scheint, droht, jedoch bald in einer Katastrophe zu enden. Der Grund: Die Besatzung der Prometheus erkrankt an einer geheimnisvollen Seuche, nachdem sie das Raumschiff verlassen hat. Nur gut, daß Ihr in der Rolle des „rasenden Reporters“ an Bord und somit unverseht geblieben seid. So liegt es wieder einmal an Euch, die Mission glücklich zu beenden, sprich: die voll beladene Prometheus heil zur Erde zurückzubringen.

Doch genug der sicherlich furchteinflößenden, weil gar nicht mal so unrealistischen Story von Projekt Prometheus. Wenden wir uns lieber dem eigentlichen Adventure zu, bei dem BOMICO regelrecht Pioniersarbeit geleistet hat. Obwohl nur komplett in Deutsch gehalten, läßt Projekt

Prometheus nämlich Großteile der Konkurrenz gänzlich blaß erscheinen. Egal, ob Ihr nun in der brillanten Anleitung schmökert oder Euch an den zahlreichen Textpassagen innerhalb des Spieles erfreut, selten gab es derart wenige Fehler grammatikalischer Art zu vermeiden, was bisher immer als das Handicap eines deutschsprachigen Adventures galt. Der Parser geriet ebenfalls äußerst prächtig, schließlich versteht er eine Menge Sinn und Unsinn. Zudem geht die Eingabe der Befehle komfortabler denn je vonstatten, lassen sich doch die Funktionstasten mit eigenen Kommandos belegen bzw. die letzten fünf Befehlseingaben wieder auf den Screen zaubern. Logisch, daß auch Um-laute (bis auf „ß“) direkt „eingehämmert“ werden können. Ansonsten geht es bei Projekt Prometheus, wie Manfred schon in seinem Vorabbericht zur Genüge bemerkt hat, Infocom-like zu. Die wenigen Grafiken, die das

Programm zur Illustration bietet, treten da ohne Zweifel in den Hintergrund. Stattdessen liegt das Hauptaugenmerk auf dem locker-flockig geschriebenen Text, der in Hülle und Fülle vorhanden ist. Zugegeben, dieses Adventure beinhaltet eine ganze Reihe von Rätseln, die auf den ersten Blick äußerst vertrackt erscheinen. Dennoch sei allen gesagt, daß zu keinem Zeitpunkt „fröhlicher Rätselspaß“ ansteht. Vielmehr heißt es, die eigene Stimulierzwiebel gehörig auf Touren zu bringen, denn nur mit logischem Denken lassen sich die harten Nüsse knacken. Den Schwierigkeitsgrad würde ich weit über gängigem Niveau ansiedeln, doch dies spricht mit Sicherheit nur für Projekt Prometheus.

Zu guter Letzt noch ein paar Spiel-Tips, die Ihr auch getrost überspringen könnt:

Als erstes solltet Ihr die vom Kapitän verseuchte Terminal-Tastatur im Kommandoraum desinfizieren. Im Sanitätsraum könnt

Ihr den wissenschaftlichen Namen des Desinfektionsmittels in Erfahrung bringen, welches sich problemlos im Chemielabor zu rechtmischen läßt.

Als Behältnisse dienen eine Spraydose für das „Mittelchen“ sowie ein Becherglas, in dem Ihr den noch benötigten Inhalt der Dose (Düngemittel) aufbewahren könnt. Bei der darauf folgenden Kursprogrammierung sollte es keinerlei Schwierigkeiten geben, seid Ihr erst einmal in Besitz der ID-Karte des Käpt'n. Mit einem Kabel, einer CD und einem Videorekorder ausgerüstet, empfiehlt es sich, den Aufenthaltsraum aufzusuchen, um einige Bilder vom dort befindlichen Projektor zu überspielen. Allerdings solltet Ihr den passenden Film wählen. Mittels jener Aufnahmen läßt sich das bordeigene Erkennungssystem jederzeit überlisten und somit die Kammer des Kapitäns betreten. Während des Rückfluges zur Erde muß sich der Spieler auf einige Zwischenfälle gefaßt machen.

So droht einmal, die komplette Sauerstoffversorgung zusammenzubrechen. Zum Glück könnt Ihr, ist das entsprechende Rohr im Versorgungsraum erst gefunden, mit Hilfe des Düngemittels den Stoffwechsel der „Bord-Vegetation“ wieder in Gang bringen.

Ach ja, die Tatsache, daß Prometheus ein Titan war, dürfte sich bei der Landung auf der Erde als sehr hilfreich erweisen...

Torsten Blum



»Die Jungs von Infocom hätten's nicht besser hingekriegt!«



Grafik	7
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

