



Jens Schumacher

DAS GROBE DUELL

Die Welt der 1000 Abenteuer [Bd. 8]

illustriert von Oliver Schlemmer

Schneider 2013 • 284 Seiten • 9,99 • ab 10 J. • 978-3-505-13155-4

In Monravia steht ein großer Wettkampf an: In einem gewaltigen Labyrinth, das voll ist von Fallen, Sackgassen, Rätseln und schlimmen Bewohnern, sollen drei wagemutige Kämpfer gegeneinander antreten. Ziel ist, den Ausgang zu finden und die beiden Gegner auszuschalten – wie auch immer. Dem Sieger winkt nicht nur die Freiheit und das Leben, sondern auch eine hübsche Summe Geldes. Dem Verlierer der Tod.

In diesem interaktiven Fantasy-Abenteuer hat der Leser die Wahl zwischen drei grundverschiedenen Charakteren; dies allein bietet schon ganz viel Abwechslung, bis man einen Charakter durchgespielt hat. Aber bis dahin gibt es eine große Anzahl an Abenteuern und Möglichkeiten, vor allem um zu scheitern. Am Ende fast jeden Kapitels hat man drei Wahlmöglichkeiten, um in weiterführende Kapitel zu springen. Wer hier nicht genau überlegt, sich voreilig entscheidet oder zuvor gesammelte Informationen heranzieht, um sich zu entscheiden, wird schnell sein Ende finden. Darüber hinaus muss man Hilfsmittel sammeln, die man später nutzbringend einsetzen kann. Auch Kämpfe sind zu bestehen, die nach einem bestimmten System ausgetragen und mit einer „Kampftabelle“ am Ende des Buches entschieden werden. Auch auf diese Weise wird über Leben und Tod entschieden. Hilfreich ist es, wie in der Spieleanleitung empfohlen, sein „Abenteuerblatt“, auf dem man seine Rasse, Ausrüstung oder Besitztümer notieren kann, zu kopieren.

Wer scheitert, braucht aber nicht aufzugeben, sondern kann von vorne anfangen und versuchen, die vorausgegangenen Fehler zu vermeiden (wer klug ist, notiert sich die Schritte auf seinem „Abenteuerblatt“). Aber auch dann ist der Erfolg nicht unbedingt garantiert. Hat man einen Charakter gespielt, kann man dann in einen anderen schlüpfen. So ist der Spiel- und Lesespaß über lange Zeit garantiert. Im Gegensatz zu den interaktiven Computerspielen benötigt man für das Spiel im und mit dem Abenteuer-Buch keinen Stromanschluss. Man ist also unabhängig davon und kann immer und überall spielen, ohne den Spielspaß vermissen zu müssen: im Auto oder Flugzeug, im Bus, am Strand oder irgendwo sonst. Die schwarz-weißen und ganzseitigen Illustrationen sind konventionell und zeigen Szenen aus dem Spiel. Vignetten finden sich zwischen den Kapiteln.

Mit diesem Abenteuer-Buch ist Spielspaß über 280 Seiten und viele Stunden garantiert und Langeweile ein Fremdwort.

www.alliteratus.com

www.facebook.com/alliteratus w <https://twitter.com/alliteratus>

© Alliteratus 2013 • Abdruck erlaubt unter Nennung von Quelle und Verfasser