Ein Game der etwas anderen Art: Während es üblicherweise bei Rollenspielen darum geht, Monster zu erlegen, Zaubersprüche zu erlernen und feuchtkalte Dungeons so erforschen, darf man hier in heruntergekommenen Hotels nach Geheimagenten suchen. In einer Stadt namens Berlin.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Bond-Verschnitts mit dem Codenamen "Moondancer". Er muss für seinen Arbeitsgeber (den CIA) drei wichtige Dokumente auftreiben, die von drei verschiedenen Kurieren nach Brüssel geschmuggelt werden sollten. Zwei von den dreien hat der böse Feind schon eliminiert; es ist also durchaus Eile geboten, bevor der letzte auch noch auf Nimmerwiedersehen verschwindet! Stürzen wir uns also ins pralle Agentenleben: Da es ein Solo-Rollenspiel ist, brauchen wir vorher auch keine Party zusammenstellen, sondern unserem Mann nur ein paar Tarnexistenzen verpassen, Cover genannt. Allerdings sollte man hier schon ein bisschen Umsicht walten lassen, da die festgelegten Fähigkeiten den späteren Spielverlauf beeinflussen (vier sehr unterschiedliche Tarnungen bewähren sich in der Praxis am besten). Anschließend finden wir uns in seinem Arbeitszimmer in Westberlin wieder, wo wir uns als erstes mit Geld, einem amerikanischen Paß, sowie einer handlichen Wumme versorgen. Dann noch den Use-Befehl auf Moondancers Computer und Anrufbeantworter angewendet; schon stehen etliche Erfahrungspunkte auf dem Konto! Dabei ist dies erst der Anfang eines laaangen Weges. Und dieser Weg wird uns noch oft, viel zu oft, an einem Polizisten mit riesiger Knarre und unverwüstlicher Gesundheit vorbeiführen. Der Zufallsgesteuerte Unsympath ist der große Schwachpunkt dieses Games: Wie soll man nur vorwärtskommen, wenn manche Ort Bloß zu Fuß erreichbar sind, man aber ganz unvermeidlich an jeder zweiten Ecke von dem Kerl aufgehalten wird? Entweder man läßt sich von ihm umnieten, oder man flieht. Das Problem ist, daß Fliehen unseren Agenten überall hinbringt, nur nicht dahin, wo er eigentlich hinwollte. Es erfordert schon ein großes Maß an Geduld und Durchhaltevermögen, hier immer wieder von letzten Speicherstand aus zu starten! Wer also in solchen Fällen zu spontanen Wutausbrüchen neigt, sollte besser die Finger von Third Courier lassen. Alle anderen bekommen ein Rollenspiel mit dichter Atmosphäre und tollem Komfort; besonders die Handhabung überzeugt - einfacher kann man eine Maus/Menüsteuerung nicht mehr gestalten! Die animierte Grafik im "Bard's Tale"-Stil ist auch nicht übel, ebenso wie der (wenige) Sound. Und vor allem ist es mal eine wirklich neue Spielidee, die sich wohltuend vom üblichen Monsterschlachten abhebt.
(Hans-Werner Raabe) Amiga Joker, Juli 1992

The Third Courier

Grafik:

71%

Sound:	62%
Handhabung:	90%
Spielidee:	89%
Dauerspass:	74%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	76%
Für Anfänger	
Preis:	ca. 84,- DM
Hersteller:	Accolade
Bezug:	Leisuresoft
Spezialität:	Installation auf Festplatte möglich, es wird ein Code von einem Schiebestreifen abgefragt. Der Packung liegt ein kleiner Stadtplan als Orientierungshilfe bei.

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=42>