



TRIPLETWENTY.NET
BJÖRN SCHMIDT & THOMAS MARCHEWKA
V 0.0.1

VORWORT

REGELN



AKWOOD AVENUE 17 ist ein Solo-Abenteurer, in dem du als Leser*in entscheidest, wie es weitergeht. Am Ende jedes Abschnitts wirst du vor die Wahl gestellt, wie es weitergehen soll. Zu jeder Option sind Nummern angegeben, die dir sagen, bei welchem Textblock du weiterlesen musst. Damit verändert sich die Handlung je nachdem, welche Entscheidungen du triffst!

Hin und wieder können im Verlauf des Abenteuers Gegenstände gefunden werden. Jedem Gegenstand ist eine Nummer zugeordnet (beispielsweise: "Du findest einen kleinen Stein (G2)"). Schreib dir den Namen des Gegenstands mit der Nummer auf. Einige Gegenstände können bestimmte Entscheidungen ermöglichen oder Ereignisse auslösen. An dieser Stelle wird auf die Nummer verwiesen. Wenn du den Gegenstand mit der zugehörigen Nummer besitzt, kann diese Entscheidung gewählt werden. Die Beschreibungen und Eigenschaften der Gegenstände sind im Appendix angegeben.

Neben Gegenständen kann es auch nötig sein, gewisse Ereignisse zu notieren. Im späteren Verlauf der Geschichte können sich neue Optionen ergeben, wenn ein Ereignis bereits eingetreten ist. Beispielsweise kann an einer Stelle stehen "Markiere Ereignis (E1)". Später ist eine neue Option verfügbar, wenn (E1) bereits eingetreten ist. Es reicht, die zugehörigen Buchstaben zu notieren, wenn dazu aufgefordert wird. Eine kurze Übersicht der möglichen Ereignisse befindet sich im Appendix.

EINLEITUNG

EIN GROSSZÜGIGES ANGE- BOT

DU, warst zunächst etwas misstrauisch, als man dir die Stelle anbot. Und ehrlich gesagt bist du es immernoch. Ein recht einfacher Job als Betreuung eines Anwesens in einer kleinen Stadt irgendwo im Nirgendwo. Was dir daran seltsam vorkam, war das Gehalt, das deutlich höher war, als es für diese Arbeit sein sollte. Der Vermittler, Herr Pottle, hatte dir erklärt, dass sich in der Stadt niemand gefunden hatte, der die Arbeit übernehmen wollte. Außerdem ist der Besitzer des Hauses, Scheich Naasif el-Fayad, mehr als wohlhabend, sodass das Gehalt bei den Verhandlungen keine Rolle spielte. Ehrlich gesagt warst du etwas überrascht, als Herr Pottle das aus deiner Sicht zu hohe Angebot sofort annahm. Drei Tage und eine lange Zugreise später stehst du nun vor dem Anwesen in der Oakwood Avenue 17...

Der erste Tag. Der graue, wolkenbedeckte Himmel macht den ersten Eindruck nicht unbedingt besser. Wie ein bedrohlicher Fels ragt das alte Backsteingebäude aus dem Boden. Die dunklen Dachziegel sind zum Teil mit Moos überzogen und die hölzernen Dachfiguren sind nur noch entfernt als Adler zu erkennen. Hinter den Fenstern sind dicke, tiefrote Vorhänge zugezogen. Nur das oberste Fenster auf der linken Seite des Hauses scheint nicht verdeckt zu sein.

Am eisernen Gartentor ist der abgeblätterte Schriftzug "Dower" zu erkennen, vermutlich die früheren Besitzer. Du kramst in deiner Tasche nach dem schweren Schlüsselbund, das dir Herr Pottle bei deiner Abreise gegeben hat.

DAS ABENTEUER BEGINNT

1 - Eine Beispielseite. Innerhalb eines Blocks kann Text geschrieben werden, der die aktuelle Situation erklärt und den Spieler vor eine Entscheidung stellt.

Wenn der Block bereits definiert ist, kann er mit [2] erreicht werden.

Wenn der nächste Block noch nicht definiert ist, werden Fragezeichen gezeigt: [??].

2 - Springe zum nächsten Block.

Die Links der Blöcke werden als klickbare Links gesetzt. Die Nummerierung der Blöcke erfolgt automatisch.

APPENDIX

GEGENSTÄNDE

#	Name	Beschreibung
G1	Kartoffel	Runzlige, faustgroße Kartoffel
G2	Kleiner Stein	Ein kleiner, grauer Stein. Nichts außergewöhnliches.

EREIGNISSE

Kennung	Name
(E1)	Beispielevent