

# Pirate Adventure

Hier ist die Lösung des »Pirate Adventure« von Scott Adams.

Das Pirate Adventure ist mit seinen zirka 20 Räumen ein relativ »kleines« Adventure. In der Lösungsanleitung sind die Richtungsbefehle (North, East, etc.) ausgeschrieben. Bei der Eingabe können sie jedoch abgekürzt werden. Das Programm sagt dem Spieler meist nicht, wo man sich gerade befindet. Wer sich also die Gegend anschauen will, muß erst »look« eingeben.

Hinter »say yoho« ist der Zielort in Klammern angegeben. Die Anweisung muß so oft wiederholt werden, bis man sich am angegebenen Ort befindet. Nun die Schritt-für-Schritt-Lösung:

get rum, get sack, climb stairs, get book, read book, go passage, east, get torch, get bag, say yoho (sandy beach), open bag, drop bag, get matches, east, go shack, give rum, get chest (wenn der Pirat sie nicht hergeben will, dann versuchen Sie es noch einmal), get parrot, west, west, drop chest, drop crackers, drop parrot, drop book, east, east, go path, go crack, light torch, go shed, get hammer, get wings, north, go crack, unlight torch, down, west, west, drop wings, get book, drop torch, drop matches, say yoho (outside building), climb window, down, pull nails, get nails, get rug, drop rug, get keys, climb stairs, go passage, east, get bottle, say yoho (sandy beach), drop keys, drop hammer, drop nails, get wings, go lagoon, north, get water, get fish, south, west, drop wings, drop book, get torch, get matches, get keys, east, east, go cave, light torch, down, give fish, unlock door, go hall, east, get sails, get lumber, drop bottle, go shed, get shovel, north, west, go pit, up, west, drop torch, drop matches, west, west, drop sails, drop lumber, get wings, go lagoon, dig anchor (solange bis die Meldung OK kommt, bei »I don't find anything« die Eingabe wiederholen), get anchor, west, unlock chest, exam chest, get plans, build ship, drop plans, exam chest, get map, drop keys, drop wings, get book, say yoho (outside building), climb window, go passage, east, wake pirate, say yoho (sandy beach), drop book, get crackers, get parrot, go ship, set sails, (wenn der Pirat Einwände wegen der Gezeiten macht, dann wiederholen Sie den Befehl, bis er ablegt) go shore, dig, get bottle, south, east, go monastery, drop parrot, get dupleons, read map, west, go 30, dig, get box, west, north, give rum, south, wake pirate, north, go ship, set sails, go shore, get hammer, open box, drop box, drop hammer, get stamp, get book, say yoho (outside building) climb window, down, drop stamps, drop dupleons, score

Wer jetzt glaubt, von Scott Adams zu hören, daß man ein guter Abenteurer sei, wird enttäuscht. Man muß schon sehr genau hinsehen, um die zwei Worte »YOU WON!« zu entdecken. Alles was bleibt, ist die Befriedigung ein Adventure gelöst zu haben. Die hält mindestens bis zum nächsten frustrierten Enttäuschungsschrei vor dem Computer an.

(Stephan Keller/rg)

# Lösung: Gruds in Space

Die Schritt-für-Schritt-Lösung, Lagepläne, eine Hilfsliste und die benötigten Koordinaten werden Sie der Lösung von »Gruds in Space« näherbringen.

Das Ziel des Spiels »Gruds in Space« ist es, den Treibstoff »Heliotropanite« zu finden und zu einem gestrandeten Schiff auf dem Pluto zu bringen. Dazu muß man jedoch vorher umfangreiche Aufgaben und Probleme bewältigen, die einen oft zur Verzweiflung bringen können. Die Handlung spielt auf verschiedenen Planeten und Raumschiffen, so daß man nicht darum herumkommt, Lagepläne anzufertigen, da das Spiel über 100 verschiedene Stationen besitzt (übrigens jede mit Grafik).

Nun zur Lösung.

Ich habe meine Lösung in vier Teile aufgliedert:

- für die Verzweifelten: Eine Schritt-für-Schritt-Lösung, die die Eingaben der Reihe nach auflistet.
- eine Liste, die für den anspruchsvolleren Abenteurer geeignet ist, der nicht weiterkommt, aber trotzdem nicht die fertige Lösung präsentiert haben möchte. Sie gibt nur an, welche Schritte zu unternehmen sind.
- für die Könner, die faul sind, Pläne anzulegen, aber auch für die Anfänger ist der dritte Teil sehr wichtig: die Lagepläne. Sie geben die örtlichen Verhältnisse auf den verschiedenen Planeten beziehungsweise in den Raumschiffen wieder.
- dann schließlich eine Übersicht über die verschiedenen Koordinaten, die benutzt werden müssen, um bestimmte Orte anzufliegen und um zu teleportieren.

Zu den Plänen ist noch zu sagen, daß sie vielleicht an manchen Stellen etwas unübersichtlich erscheinen könnten, da das Spiel oft auch in der Vertikalen verläuft, was nur sehr schwer grafisch dargestellt werden kann. Ich habe mich für folgendes System entschieden:

Die Stellen, an denen nach oben oder unten gegangen wird, sind auf den Plänen durch gestrichelte Pfeile dargestellt, bei denen die Richtungen (U/D) angegeben sind.

Der Plan des außerirdischen Raumschiffes hat noch eine Besonderheit an sich: Die Übergänge zu anderen Räumen bestehen oft aus Türen, die nur durch das Einfügen einer bestimmten Kugel in einen Rahmen an der Tür geöffnet werden können. Solche Übergänge sind durch dickere, gestrichelte Trennwände gekennzeichnet. Ferner ist in jedem Raum aufgeführt, welche Rahmen (...sq.) beziehungsweise Kugeln (...orb) sich in diesem befinden.

Einige allgemeine Tips:

Vor allem nicht verzweifeln, wenn es mal nicht so recht klappt. Es ist ratsam, das Spiel zwischendurch öfter mal auf einer leeren Diskette abzuspeichern, da der Tod des Spielers möglich ist.

Auch bei diesem Adventure heißt das Motto: Es darf gelau- fen (geflogen) werden. Also keine Mühen scheuen.

Ein Wort zum Schluß:

Die Lösungswege von Hilfsliste und Schritt-für-Schritt-Lösung stimmen nicht völlig überein, sind aber beide möglich. Man hat also zwei verschiedene Lösungswege zur Auswahl.

(Joachim Conrads/rg)

## Liste der benötigten Koordinaten

Planet	Koordinaten	Teleport
1. Saturn	64 - 18 - 52	77 - 34 - 40
2. Venus	96 - 17 - 14	82 - 13 - 64
3. außerird.Schiff	96 - 17 - 14	66 - 12 - 15
4. Titan	70 - 10 - 24	14 - 93 - 96
5. Pluto	18 - 98 - 32	34 - 76 - 21
6. Erde	53 - 42 - 75	66 - 43 - 44

## Die Hilfsliste

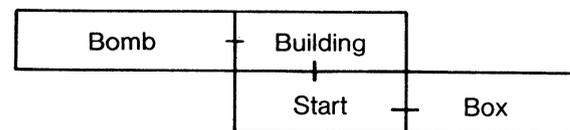
Diese Hilfsliste gibt Hinweise auf die einzelnen Schritte, die zu unternehmen sind. Ausführung und Lösung einiger Probleme bleiben dadurch dem Spieler noch erhalten, so daß der Reiz des Adventures nicht vollständig zerstört wird.

- Empfangen eines Funkspruchs
- Flug zum Saturn
- Seil und Münze suchen und nehmen
- »Lord Deebo« aufsuchen (Tip: Butler <=> Trinkgeld)
- Flug zur Venus
- Pistole suchen
- Mr. Green aufsuchen (Tip: eine Station vorher »HELP«)
- »Note« übergeben
- Flug zum Saturn
- Von Mr. Green erhaltenen Gegenstand bei Deebo abgeben
- In den Höhlen den versteckten Schlüssel suchen
- Den zweiten versteckten Schlüssel suchen (Tip: BAT)
- »Gate« öffnen und Tempel aufsuchen
- Grüne Kugel nehmen
- In den Höhlen blaue Kugel suchen (Tip: Square)
- Flug zur Venus, ins außerirdische Raumschiff teleportieren
- Durch geschicktes Vorgehen (Türen, Squares, Orbs) schwarze Kugel finden (Lageplan; dieser Teil ist sehr schwierig)
- Flug zum Saturn
- »Hill« aufsuchen und den Arler verjagen
- Höhle des Arlers betreten (Tip: Black Orb)
- Höhle verlassen und nochmals betreten
- Lord Deebo
- Flug zur Venus
- Mr. Green aufsuchen (Tip: Trees, Gun)
- Mit »Card« die Wohnung betreten
- Flug zum Saturn
- »Supply Building« aufsuchen, einen Gegenstand (Tip: der in den Höhlen zum Einsatz kommt) fallen lassen und dafür »O2-Mask« kaufen (Container können nützlich sein)
- Cafeteria aufsuchen
- Tischbein nehmen
- »Arler Cave« aufsuchen (Tip: erinnern Sie sich an den Felsen nördlich der Höhle)
- Heliotropanite nehmen
- Flug zur Venus
- Mr. Green wiederbeleben
- Flug zum Titan
- Gegenstände nehmen
- Funkspruch
- Flug zum Pluto
- Sprengen des feindlichen Schiffes
- Teleportieren zum Pluto
- Aufsuchen des Schiffes
- Übergeben des Heliotropanite
- Funkspruch
- Flug zur Erde
- Teleportieren
- »HELP« eingeben
- SPIELENDE

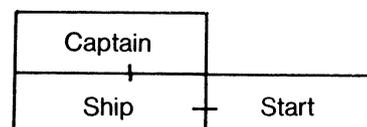
## Schritt-für-Schritt-Lösung

w, s, press green, press green, press green, n, d, d, w, set 64-18-52, w, set 77-34-40, go window, n, n, n, steal rope, s, w, take coin, e, s, e, s, s, e, knock, say yes, give coin, e, give rope, say yes, e, help, take all, w, w, w, n, w, s, go window, e, set 96-17-14, w, set 82-13-64, go window, e, tie rope to tree, e, d, take gun, u, w, loosen rope, take rope, n, e, n, shoot venusian, n, drop gun, w, give note, take money maker, e, take gun, s, shoot venusian, s, w, s, w, go window, e, set 64-18-52, w, set 77-34-40, go window, n, e, s, e, knock, e, e, give money maker, take rock, w, w, w, n, w, s, w, n, w, w, s, s, w, tie rope to stalagmite, d, n, e, s, d, n, w, take key, e, s, u, n, w, s, u, e, u, e, n, shoot bat, u, open chest, d, drop key, u, look chest, take key, d, s, u, n, e, s, e, e, n, n, e, s, e, n, n, w, n, open gate, n, n, n, w, n, n, take green, s, s, e, s, s, s, e, s, s, s, w, n, w, s, w, n, w, w, s, s, u, n, w, drop green, take all, e, s, d, n, n, e, e, s, e, go window, e, set 96-17-14, w, set 66-12-15, go window, e, n, drop green, take green, w, drop key, take orange, drop green, take green, e, s, w, drop light, e, drop green, take green, e, e, drop orange, take orange, e, take purple, drop blue, take blue, w, w, drop purple, take purple, w, w, w, drop purple, take purple, w, drop gun, take white, drop orange, take gun, e, e, drop gun, drop rock, e, drop green, take green, e, e, s, drop white, take white, w, take yellow, drop purple, take purple, e, n, w, drop purple, take purple, w, w, w, drop purple, take purple, w, take orange, s, drop white, take white, e, e, drop yellow, take brown, e, e, drop purple, take purple, e, n, n, drop brown, e, take black, drop white, w, s, w, drop purple, w, w, drop all, take rock, take light, take gun, take black, go window, e, set 64-18-52, w, set 77-34-40, go window, n, e, s, e, n, n, w, n, n, n, e, s, e, shoot arler, u, e, drop black, e, look screen, w, e, take note, w, d, w, n, w, s, s, s, e, s, s, s, knock, e, e, give note, take card, w, w, w, n, w, s, go window, e, set 96-17-14, w, set 82-13-64, go window, e, n, e, n, shoot tree, drop gun, n, w, insert card, press blue, e, s, s, w, s, w, go window, e, set 64-18-52, w, set 77-34-40, go window, n, n, e, e, drop light, look sign, buy mask, take mask, take coin, buy container, take container, w, w, s, s, go window, e, set 96-17-14, w, set 82-13-64, go window, e, n, e, n, n, w, insert card, revive green, press blue, e, s, s, w, s, w, go window, e, set 70-10-24, w, set 14-93-96, go window, n, w, drop card, drop note, take bomb, e, s, e, take box, w, go window, e, look box, set 64-18-52, w, set 77-34-40, go window, n, w, break table, take leg, e, e, s, e, n, n, w, n, n, n, e, s, e, u, n, lift rock, look hole, take heliotropanite, s, d, w, n, w, s, s, s, s, e, s, s, w, n, w, s, go window, e, e, u, u, s, press green, n, d, d, w, set 18-98-32, w, set 34-76-21, set 36-24-35, go window, drop bomb, go window, press red, set 34-76-21, go window, e, u, pull lever, n, give container, s, d, w, go window, e, e, u, u, s, press green, n, d, d, w, set 53-42-75, w, set 66-43-44, go window, help

## Lageplan Titan

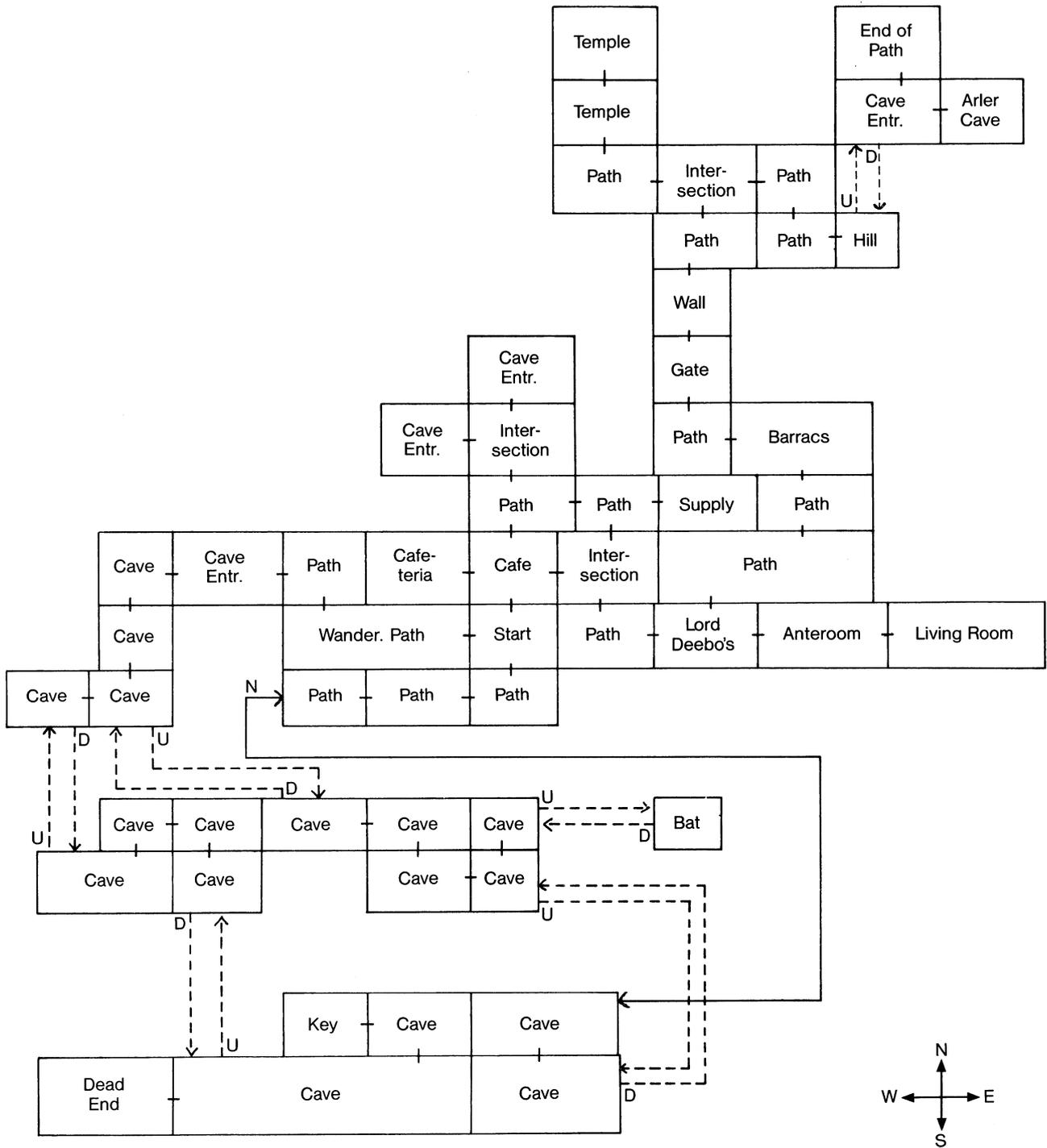


## Lageplan Pluto

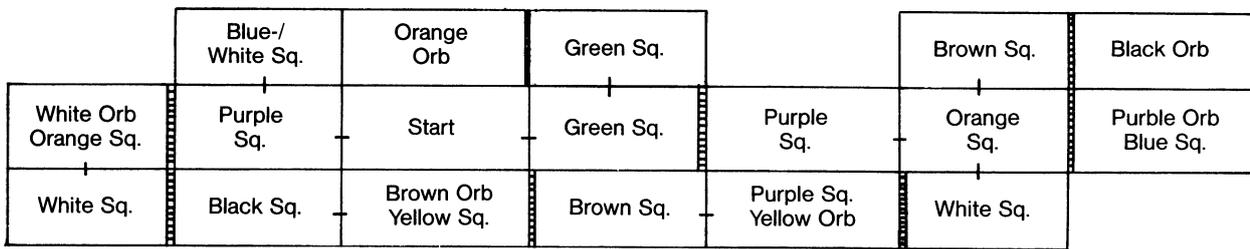


Gruds in Space

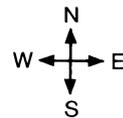
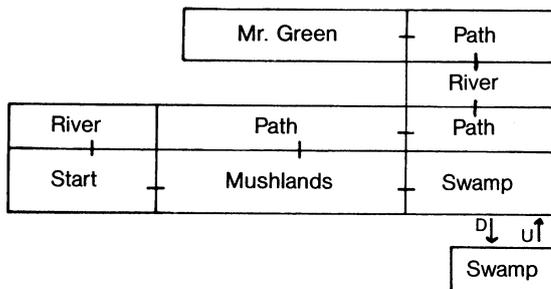
Lageplan Saturn



Lageplan außerirdisches Schiff



Lageplan Venus



Lageplan des eigenen Raumschiffes

