

# 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)