

So löse ich Abenteuer-spiele

Es gibt einige grundlegende Methoden, um an die Lösungen von Abenteuerspielen heranzugehen.

Abenteuerspiele zu lösen bereitete schon immer Schwierigkeiten, besonders jemandem, der vorher noch nie mit dieser Art von Spielen in Berührung kam. Wir helfen bei den ersten Schritten. Die Tips, die wir hier geben, gelten nur für die sogenannten Text-Adventures beziehungsweise Text/Grafik-Abenteuer. Joystick-Abenteuer beziehungsweise Rollenspiele sind in der Regel ganz anders zu spielen.

Ein kurzes Wort zu Lösungsbüchern

Wer sich ein Abenteuerspiel gekauft hat und absolut nicht damit zurecht kommt, sollte erst einmal Freunde mitspielen lassen, bevor er zu Lösungsbüchern greift. So macht das Ganze mehr Spaß. Wer dann schließlich doch zur Hilfsliteratur greifen muß, sollte erst einmal zwischen Lösungsbüchern und sogenannten »Hint Books« unterscheiden. Hints sind nur Tips und keine festen Lösungen. Die Hersteller verschiedener Adventures bieten zu ihren Spielen des öfteren solche Lösungshinweise an, aber auch Buch- und Zeitschriftenverlage haben ihre Adventure-Hacker, die dann Lösungs- beziehungsweise Hint Books anbieten.

Telarium (vorher Trillium) legt zum Beispiel zu ihren Spielen verschlüsselte Lösungshinweise als Beigabe dazu, die man — um nicht »aus Versehen« zu schummeln — erst mit Hilfe einer Tabelle decodieren muß.

Wie finde ich den Wortschatz heraus

Bei Infocom-Abenteuerspielen, wie zum Beispiel, Suspect, Zork III oder Deadline kann man »Hint Books« bestellen, in denen Lösungshinweise mit einer Geheimtinte abgedruckt sind. Diese werden erst nach Überstreichen mit einem mitgeliefertem Spezialfilzstift sichtbar. So ist gewährleistet, daß man immer nur die Informationen erhält, die man tatsächlich haben möchte.

Wer von der Herstellerfirma bestimmter Adventures keine Lösungshinweise erhalten kann, der sollte sich auch in deut-

schen und amerikanischen Zeitschriften und Büchern umsehen; dort sind öfters Lösungen und Tips zu finden.

Adventurespiele haben eines gemeinsam: Alle verstehen ihren Wortschatz mit Hilfe eines »Parsers«. Der Parser ist die Sprachinterpretationsroutine, die überprüft, wie der Satz aufgebaut ist (Unterscheidung von Verben, Substantiven und Präpositionen, die in einer einprogrammierten Wortschatzliste enthalten sein müssen).

Bei den Infocom-Adventures ist fast alles möglich — tippen Sie einfach ein, was Sie denken. Wenn Ihr benutztes Wort nicht im 800 Worte großen Wortschatz enthalten ist, probieren Sie eben ein Synonym, das geht fast immer.

Bei Abenteuerspielen von Telarium-Software und Windham Classics liegt jeweils eine Wortschatzliste bei; der Chef von Telarium ist selbst leidenschaftlicher Adventure-Spieler und haßt (nach eigenen Worten) das »Guess what word the parser wants to have«-Spielchen.

Bei anderen Adventures gilt: Grundsätzlich sollte man erst einmal alles ausprobieren und eventuell auch in einem Englisch-Wörterbuch nachsehen. Wenn das nicht mehr geht, dann kann man noch immer mit Hilfe eines guten Maschinensprachen-Monitors oder Disk-Doktors entsprechende Wissenslücken ausfüllen. Sehr gut geht das bei den Abenteuerspielen von Sirius-Software; andere Abenteuer sind als Schutz vor solch unfairm Verhalten manchmal sehr geschickt codiert. In diesem Fall kann Ihnen dann nur noch ein gutes Vokabel-Gedächtnis helfen.

Außerdem sollte man in der Anleitung nachsehen, ob das Spiel ganze Sätze oder nur Zweiwort- beziehungsweise Einwort-Kommandos annimmt.

Was man beim Spielen von Adventures grundsätzlich beachten soll

Wenn man in einem Raum steht, erfährt man in vielen Adventures immer nur das, was man auf den ersten Blick sieht. Geben Sie in diesem Fall unbedingt noch den Befehl LOOK ein. Erst dann erfahren Sie, was bei genauerem Hinsehen zu entdecken ist. Gegenstände, die herumliegen, oder irgendwelche Öffnungen, Türen oder Spalten sollten Sie immer genauer untersuchen. Das geht meistens mit Hilfe der Befehle EXAMINE OBJECT beziehungsweise INSPECT OBJECT. Um etwas zu durchsuchen, sollte man SEARCH IN »Gegenstand« oder SEARCH AT »Gegenstand« oder auch nur (je nach Parser des Spiels) SEARCH »Gegenstand« eintippen.

Bei einigen Abenteuern erlaubt die Zeit oft nicht, alle vorhandenen Dinge zu untersuchen. Tun Sie das trotzdem. Im Lauf der Zeit werden Sie erfahren, welche Gegenstände unnütz sind und welche Sie gebrauchen können. Sie können nach Ablauf der Zeit noch immer neu starten und dieses Mal das Untersuchen auslassen — Sie wissen ja schon vom vorherigen Durchlauf, wie die Gegenstände aussehen und was sich dahinter verbirgt.

Nehmen Sie immer nur das mit, von dem Sie glauben, daß Sie es brauchen. Wenn Sie später einen Gegenstand brauchen, den Sie vorher nicht mitgenommen haben, und sich eventuell nicht mehr daran erinnern können, ist das natürlich nicht besonders vorteilhaft. Sie sollten sich deshalb alle Gegenstände, die Sie irgendwo sehen, aufschreiben. Auch in den Umgebungsbeschreibungen sind oft nützliche Hinweise versteckt. Wenn Sie meinen, daß das der Fall ist: Auch aufschreiben.

Die Umgebung sollte außerdem ständig kartographiert werden; darüber jedoch später mehr.

Vor schwierigen Stellen ist es ratsam, das Spiel abzuspeichern. Die meisten Adventures benutzen dazu den Befehl SAVE oder SAVE GAME, manchmal kommt man auch mit QUIT in ein Menü, von dem aus man sein Spiel abspeichern kann. Auch sonst sollte man regelmäßig seinen Spielstand abspeichern (je nach Umfang und Schwierigkeitsgrad immer nach einem Fünftel bis einem Zehntel des Abenteuers). Bei extrem schweren Spielen (zum Beispiel »Sorcerer«) sollte man ständig abspeichern.

In verschiedenen Abenteuerspielen sind auch ziemlich heimtückische Fallen eingebaut. Probieren Sie also alles, was Ihnen als möglich erscheint, auch wenn es noch so unlogisch oder abnormal ist. Beispiel: Im Adventure »The Hitchhikers Guide to the Galaxy« heißt es an einer Stelle, man könne nicht zum Ausgang hinaus. Nach dem dritten Versuch zeigt sich aber, daß es doch geht: Das Spiel (beziehungsweise der Programmierer) gibt zu, daß gelogen wurde. Wenn Sie also meinen, daß Ihre Idee die einzig richtige ist, dann versuchen Sie es ruhig mehrmals.

Bei zeitabhängigen Abenteuern sollten Sie außerdem nicht immer blind lostippen, um den Computer zu veranlassen dies und jenes und sonstnochwas zu tun. Sie können ja auch mal abwarten (WAIT-Befehl), das hilft Ihnen oft sehr weiter (zum Beispiel bei Hitchhikers Guide vor dem Bulldozer).

Auch wenn das Abenteuerspiel, das Sie vielleicht gerade spielen, ganze Sätze versteht, können Sie sich durch Abkürzungen eine Menge Zeit ersparen. Tippen Sie als Abkürzungen für die Himmelsrichtungen also immer nur S, W, E, N, SW, SO, NW, NO und für aufwärts und abwärts U und D. Arbeiten Sie mit einem Ganz-Satz-Adventure genau so, als ob es einen Zweiwort-Parser hätte.

Beachten Sie, daß Gegenstände manipuliert werden können oder einen bestimmten Inhalt haben. Sie können außerdem spezielle Eigenschaften haben. Das Schwert aus Zork leuchtet zum Beispiel blau, wenn Gefahr droht, und rot, wenn der Träger des Schwertes wütend ist. Tatsachen wie diese sollte man immer ausnützen, sie helfen oft enorm bei der Lösung einiger hart zu knackender Nüsse.

Es ist sehr selten, daß es mehrere Wege gibt, ein Problem zu lösen. Wenn Sie beispielsweise einen Gegenstand an einer Stelle benutzen, an der es auch anders geht und später einen Punkt erreichen, an dem dieser Gegenstand unbedingt benötigt wird, aber schon von der vorherigen Benutzung abgenutzt, verbraucht oder kaputt ist, dann können Sie sich (im Adventure) begraben. Denken Sie also immer logisch nach, was Sie wo brauchen und wie Sie es sinnvoll einsetzen. Bei den meisten Abenteuerspielen ist ein sinnvoller Einsatz eines Gegenstandes immer nur einmal möglich (abgesehen von ständig benutzbaren Dingen wie Schlüssel oder Kerzen). Wenn nur eine bestimmte Zahl von Gegenständen zu tragen erlaubt ist, sollten Sie die schon sinnvoll genutzten Dinge wieder ablegen. Speichern Sie allerdings davor den Spielstand ab, da es in seltenen Fällen möglich sein kann, daß der Gegenstand doch noch einmal zum Einsatz kommen kann.

Die meisten Abenteuer haben übrigens ihre spezielle »Art des Hauses«. Das heißt: Je nach Herstellerfirma muß man mehr oder weniger logisch denken. Falls Sie beispielsweise mal ein Exemplar eines Adventures von Screenplay in die Hände bekommen, müssen Sie sich zu dessen Lösung in die chaotischen Gehirnwindungen eines Verrückten hineindenken und immer das Gegenteil von dem tun, was Sie eigentlich tun wollten.

Bei Adventures von Tellarium kommen Sie nur weiter, wenn Sie ein Feingefühl für Einzelsituationen besitzen.

Abenteuer von Sirius-Software sind extrem logisch aufgebaut, Infocom-Adventures dagegen bestehen aus einer idea-

len Mischung von Intuition und Logik (etwa 80% logische Gesichtspunkte).

Soweit einige allgemein wichtige Gesichtspunkte.

Das Kartographieren

In jedem Abenteuer sollten Sie mitzeichnen, auch wenn Ihnen die beschriebene Umgebung noch so gut im Gedächtnis bleibt — irgendwann kommen Sie ja doch durcheinander.

Es gibt verschiedene Verfahren, sich Karten und Umgebungspläne zu machen (eine ist ausführlich im Kurs für Abenteuerspiele beschrieben). Wenn Sie ein Abenteuer haben, das keine schrägen Richtungen wie Südwest oder Nordost besitzt (beispielsweise in einem Haus mit viereckigen Räumen), ist es am einfachsten und am platzsparendsten, wenn Sie sich ein kariertes Blatt Papier nehmen. Nehmen Sie einfach immer ein vier Karo großes Quadrat als Raum und setzen Sie diese Räume direkt nebeneinander. Verbindungen zwischen Räumen kann man mit einfachen Strichen zwischen den Quadraten illustrieren. Beschreibungen des Raumes sind nicht unbedingt für die Karte notwendig, wichtige Einzelheiten und vorkommende Gegenstände sollten Sie aber in die Quadrate einschreiben. Wenn in den Quadraten nicht ausreichend Platz für solch elementare Dinge ist, brauchen Sie die Räume einfach nur durchzunummerieren und sich die Gegenstände auf ein extra Blatt zu notieren.

Wenn Richtungen wie Nordost oder Südwest im Abenteuer möglich sind, sollte man zwischen den einzelnen Quadraten, die die Räume darstellen sollen, ein wenig Platz lassen, um eventuelle Schrägrichtungen oder Wegbiegungen besser eintragen zu können. Wie Sie Möbel, Fenster und Türen einzeichnen, bleibt Ihnen überlassen. Diese Art des Kartographierens ist beispielsweise in dem Markt & Technik-Buch »Im Land der Abenteuer« enthalten (Adventuretips für die gängigsten Grafikabenteuer).

Eine dritte, wenn auch anspruchsvollere Art des Kartographierens ist die Frei-Hand-Zeichnung, wie sie beispielsweise in der Lösung zu Enchanter (März-Ausgabe von 64'er) enthalten ist. Hier ist sehr viel künstlerisches Geschick notwendig. Lange Säle können hier auch wirklich lang dargestellt werden und nicht nur als Vierecke mit langen Verbindungsstrichen. Landschaften lassen sich wenn Sie wollen, dort auch auf künstlerischem Wege eintragen.

Diese Darstellungsart wird allerdings im Lauf der Zeit sehr unübersichtlich, wenn Sie keine genauen Daten über die Länge einzelner Gänge oder ähnlichem vom Adventure erhalten.

Als idealste Methode für Profi-Abenteurer erweisen sich Mischformen der oben genannten Kartographierungsarten, wie sie auch in den Hint Books von Infocom verwendet werden.

Happy Adventuring

Wenn Sie auch schnell an Abenteuerspielen verzweifeln mögen, üben Sie sich in Geduld. Wer keine Adventures spielt, der hat seinen naturgegebenen Forscherdrang vermutlich schon verloren.

Sterben können Sie in Adventures relativ oft (Sorcerer hat beispielsweise 70 verschiedene Todesarten), aber Leben haben Sie unendlich viele. Nutzen Sie alles hier Gesagte aus, auch wenn es noch so unwichtig oder selbstverständlich erscheint.

(M. Kohlen/rg)