

# Abenteuer total

**Warum haben Abenteuerspiele in der letzten Zeit einen immer größer werdenden Anhängerkreis gefunden? Weil sie logisches Denkvermögen, Fantasie, Ausdauer und Kreativität fördern und fordern. Abenteuerspiele sind wie geschaffen für den Heimcomputer, oder besser, wurden erst durch diesen möglich. Gründe genug, um ein ganzes Sonderheft dieser Kategorie der Freizeitbeschäftigung mit dem Computer zu widmen.**

Im Gegensatz zu Schieß-, Action-, Arcade- oder Sportspielen, bei denen hauptsächlich die motorischen Fähigkeiten des Spielers gefragt sind und die schon nach relativ kurzer Zeit eine gewisse Monotonie hervorrufen, fesseln interessante Adventures oft über Monate hinweg. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Schatzsuchers, Piraten, Archäologen, Forschers, Weltraumreisenden, Ritters oder Prinzen. Vielfältige Gefahren lauern auf Sie: feuerspeiende Drachen, hinterhältige Zwerge, feindliche Galaxienbewohner, heimtückische Fallen, verschrobene Professoren, undurchdringliche Urwälder, rätselhafte Schlösser, hungrige Ureinwohner oder einfach verbohnte Mitspieler.

All denen gilt es Paroli zu bieten. Begeben Sie sich mit uns in die faszinierende Welt der computerisierten Abenteuer.

Dazu haben wir dieses Sonderheft in vier Abschnitte unterteilt:

- ein kompletter Kurs zur Programmierung eigener Abenteuerspiele,
- sieben fertige Abenteuerlistings zum Abtippen,
- viele Lösungen zu professionellen Abenteuerspielen
- und allgemeine Hinweise, wie Abenteuerspiele zu lösen sind.

Der Kurs ist sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet. Es wird Ihnen schrittweise gezeigt, wie Sie eigene Ideen für ein Abenteuerspiel finden, diese ausfeilen, an die konkrete Ausarbeitung herangehen, die Ideen in kompakte Programmmodule umsetzen und schließlich ein vollständiges Adventure selbst programmieren.

Es werden dabei einige sehr interessante Programmier-techniken vermittelt, die Sie unter anderem mit der Stringverarbeitung, der Analyse ganzer Sätze, dem modularen Aufbau eines Programms und der bool'schen Algebra vertraut machen sollen. Als Autor dieses Grundkurses konnten wir den Entwickler des deutschen Abenteuerspiels Gordon Saga gewinnen. Er plaudert aus seiner Trickkiste der Abenteuerspiel-Programmierung. Wenn Sie den Adventure-Kurs gründlich durchgearbeitet haben, sind Sie in der Lage, selbst gute Abenteuerspiele zu programmieren. Voraussetzungen sind nur Grundkenntnisse in Basic und die Bereitschaft, das Gelernte in die Tat umzusetzen.

Gleichsam als Anschauungsmaterial werden im zweiten Teil sieben Abenteuerspiele zum Abtippen geliefert. Darunter befindet sich auch Zauberschloß, das erste in Deutschland veröffentlichte Abenteuerlisting. Die restlichen sechs Adventures sind bisher unveröffentlichte Listings der Spitzen-

klasse. »Odyssee — Kampf der Bruderschaft« fällt etwas aus der Reihe. Es handelt sich dabei um ein Rollenspiel, eine Untergruppe der Adventures. Doch lassen Sie sich überraschen. Diese Listings wurden unabhängig vom Kurs entwickelt, jedes hat seine spezifischen Stärken und Schwächen. Durch genauen Vergleich des im Kurs Gelernten, und dem in den Listings Realisierten, können Sie die Vorteile der unterschiedlichen Methoden für eigene Programme verwenden.

Alle Listings, sowohl die des Kurses, als auch die Abenteuerspiele sind mit einer speziellen Prüfsumme versehen, wie Sie sie bereits vom 64'er Stammheft kennen. Dadurch reduziert sich die Fehlerquote beim Eintippen erheblich. Lesen Sie sich also vor dem Eintippen irgendwelcher Listings den Artikel über den Checksummer 64 aufmerksam durch.

Der dritte und vierte Teil des Sonderheftes »Abenteuerspiele« wendet sich an die oft verzweifelten Besitzer von käuflich erworbenen, professionellen Adventures. Nun hat man sich also »Gruds in Space« oder »Ultima III« besorgt, und kommt und kommt einfach an einer bestimmten Stelle nicht weiter. Auch Freunde oder Bekannte, die das selbe Spiel besitzen, können nicht helfen. Für all jene, die entnervt, mit zerwühltem Haar, der Verzweiflung und dem Aufgeben nahe, seit Monaten vor dem Adventure sitzen, haben wir im dritten Abschnitt Schritt-für-Schritt-Lösungen von bekannten Abenteuerspielen gesammelt. Wie diese Lösungen eingesetzt werden, bleibt jedem selbst überlassen. Er kann sie in einem durchspielen, dann ist der Reiz ein für allemal weg, oder er nimmt sie her, um über eine für ihn besonders heikle Stelle hinwegzukommen, und dann denn Rest des Weges wieder allein zu gehen, oder es zumindest zu versuchen. Der vierte Abschnitt gibt dazu wertvolle, allgemeine Tips.

## **Für wen ist dieses Sonderheft gedacht?**

Sicher für alle, die sich sowieso für Abenteuerspiele interessieren. Aber auch jenen, die bisher mit einer gewissen Skepsis dieser Sorte von Spielen gegenüberstanden sei wärmstens empfohlen, einmal »reinzuriechen«. Dann natürlich für alle, die zwar Adventures gerne spielen, aber noch nie daran gedacht haben, selbst welche zu programmieren. Vielleicht kommen Sie durch dieses Sonderheft auf den Geschmack.

## **Welche weiteren Sonderhefte sind geplant?**

Die 64'er-Redaktion macht die Sonderhefte nicht aus »Spaß an der Freud'«, sondern weil der Wunsch einer komprimierten Abhandlung über ein bestimmtes Thema von vielen Lesern geäußert wurde. Bei uns bestimmen Sie, was im 64'er Stammmagazin erscheint, und welche Schwerpunkte als Sonderheft in allen Details behandelt werden sollen. Daher der Aufruf an alle Leser: Teilen Sie uns Ihre Vorstellungen über die nächsten Sonderhefte mit. Sie entscheiden, über welches Thema, sei es nun Drucker, DFÜ, Spiele, Massenspeicher (Diskettenlaufwerk und Datensette), Anwendungsprogramme, Grafik, Musik, Tips & Tricks, Hardware-Erweiterungen, etc., wir das nächste Sonderheft machen werden. (aa)

## **Listing-Service**

Auch an die Leser, die zu wenig Zeit oder Geduld zum Abtippen der oft sehr umfangreichen Listings haben, wurde wieder gedacht. Alle Listings (Kurs und Abenteuerspiele) sind auch auf Diskette erhältlich.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung die beigefügte Postscheck-Zahlkarte zur Überweisung des Rechnungsbetrags. Sie erleichtern uns die Auftragsabwicklung und Sie sparen sich die 3,— DM Versandkosten!

**Bestell-Nr.: L685 S2 / DM 34,90**