

# Infocom-Geheimnisse gelüftet?

**Bekannt dürften sie mittlerweile sein, die Adventurespiele von Infocom. Gelöst sind sie noch lange nicht. Ein Grund, Ihnen Tips dazu zu geben.**

**D**ie Infocom-Adventures sind wohl die besten Text-Abenteuerspiele, die es gibt. Sie verstehen in der Regel einen Wortschatz von über 800 Wörtern, akzeptieren ganze Sätze und lesen sich wie spannende Romane — kein Wunder, denn Infocom läßt auch Romanautoren für sich arbeiten. Was für die einen der Unterschied zwischen Bilderbuch und ausgereiftem Roman, ist für die Adventurefans die Unterscheidung zwischen Grafik- und Textabenteuer. Die Textadventures verbrauchen keinen Speicherplatz für Grafiken und bieten deswegen viel mehr andere Möglichkeiten. Dieser für die anderen Dinge freie Speicherplatz wird meist ausgenutzt, um einen enormen Umfang an Räumen, Gegenständen und Aufgaben unterzubringen. Und da die Infocom-Adventures genau dies tun, sind sie sehr schwer lösbar. Daher unsere Tips.

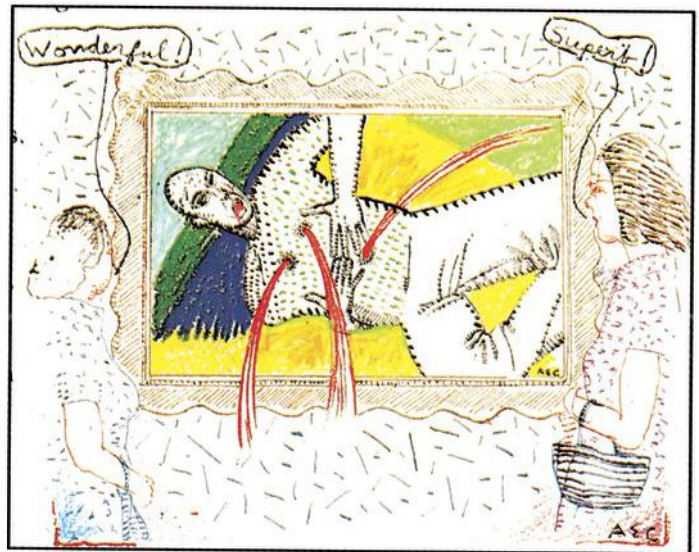
## Tips für alle Infocoms

Als erstes erhalten Sie ein paar allgemeine Tips, die Sie eigentlich für alle Infocom-Adventures benutzen können.

Der Parser ist, einfach gesehen, das Stück des Programms, das die Eingabe der Sprache steuert. Der Infocom-Parser ist zwar einer der besten seiner Art; aber was immer auch so toll daran sein mag — es ist zu empfehlen, den Infocom-Parser einfach wie bei einem Zwei-Wort-Adventure anzusehen. Das spart eine Menge Zeit. Mit dem Wortschatz herumprobieren sollten Sie trotzdem: In jedem Infocom-Abenteuer gibt es Worte, die die anderen Adventures aus diesem Softwarehaus nicht haben, und die manchmal zum Ziel führen können.

Und noch etwas: Denken Sie nie daran, was Sie machen würden, wenn Sie tatsächlich so ein Abenteuer durchleben müßten. Überlegen Sie sich, was der Autor an Gemeinheiten eingebaut haben könnte — das führt Sie viel eher zum Ziel.

**Beispiel einer Illustration zum Infocom-Adventure »Suspect«. In diesem Kriminal-Adventure gilt ausnahmsweise nicht der Spruch »Der Mörder ist immer der Gärtner«.**



Außerdem gibt es sehr selten zwei Methoden, ein Problem zu lösen. Speichern Sie also immer Ihr Spiel ab, bevor Sie mit etwas herumexperimentieren. Beispiel: Wenn Sie einen Gegenstand an einem Ort falsch benutzen und später einen Ort erreichen, an dem Sie den Gegenstand (oder Zauberspruch) unbedingt benötigen, müssen Sie den abgespeicherten Spielstand wieder laden (weil der Gegenstand oder Zauberspruch abgenutzt oder verbraucht ist). Es sei denn, Sie wollen von vorn beginnen.

### Gegenstände:

Untersuchen Sie alle Gegenstände sehr genau. Viele Dinge können manipuliert und verändert werden, andere haben ein »Innenleben«, das heißt sie können Flüssigkeiten oder andere Gegenstände beinhalten. Ein Eigenleben der Objekte ist auch nie auszuschließen; achten Sie also auf alles, was eigenständig sein könnte. Das Schwert aus der Zork-Serie leuchtet beispielsweise blau, wenn Gefahr nahe ist, und rot, wenn der Träger des Schwertes verärgert ist. Legen Sie die Gegenstände immer ab, wenn Sie sie einmal sinnvoll benutzt haben. In Infocom-Adventures werden sie meistens kein zweites Mal benötigt. Wenn Sie einen Gegenstand mehrmals untersuchen, und keine nähere Beschreibung folgt, können Sie den Gegenstand ruhig als unwichtig betrachten und vergessen. Letzteres gilt für alle Infocom-Adventures außer »Hitchhikers Guide to the Galaxy«, das extrem von der Firmennorm abweicht.

### Personen:

Um zu jemandem zu sprechen, müssen Sie als erstes den Namen der Person eingeben. Um beispielsweise den Dieb zu fragen, ob er Ihnen das Stiletto geben würde, müssen Sie tippen: »Thief, give me the stiletto«.

Fragen Sie die Leute nach Gegenständen, anderen Personen und speziellen Ereignissen. Untersuchen Sie auch die Personen genau (mit EXAMINE).

Soweit zu allgemeinen Tips. Zu den für die einzelnen Abenteuer angegebenen Hinweisen ist noch zu sagen, daß wir hier nur kleine Denksstützen geben wollen. Wer mehr erfahren will, kann sich die in Geheimschrift gedruckten »Hint Books« von Infocom selbst bestellen. Wir für unseren Teil arbeiteten völlig ohne Lösungsbücher, befragten dafür aber viele Abenteurer, aus deren Erfahrungen sich die folgenden Tips zu den speziellen Infocom-Adventures ergeben.

### ZORK I

Zork ist ein Spiel, bei dem es darum geht, zwanzig Schätze zu finden und sie in einer Schatzkiste abzulegen. Ein Dieb ist das Haupthindernis dabei, weil er versucht, Sie auszurauben oder umzubringen. Er kann zwar getötet werden, aber nur, wenn Sie stark genug sind (was von der Anzahl der Schätze in der Schatzkiste abhängt) und wenn Sie die richtige Waffe besitzen. Diese Waffe ist scharf, aber nicht das Schwert! Sobald Sie einen Schatz finden, sollten Sie Richtung Haus gehen.

**ZORK II**

Hier gibt es zehn Schätze, aber das Hauptziel ist es, den Zauberer von »Frobozz« zu vernichten. Es ist sehr wichtig, herauszufinden, was im Irrgarten der seltsam verwinkelten Räume vor sich geht. Außerdem sollten Sie den Zweck des Korbs mit dem Wäschebeutel kennen.

**ZORK III**

Sie können in diesem Spiel nur sieben Punkte bekommen. Und wenn Sie die alle haben, bedeutet das noch lange nicht, daß Sie gewonnen haben. Die Punkteverteilung ist auf eine »potentielle« Aufgabenlösung ausgelegt. Das bedeutet, daß Sie einen Punkt schon bekommen, wenn das Programm denkt, Sie wären nahe daran, ein Problem zu lösen. Philosophie spielt eine große Rolle in Zork III. Sie sollten sich sehr höflich und mildtätig benehmen — aber trotzdem mutig sein.

**INFIDEL**

Sie müssen eine ägyptische Pyramide erforschen, in der Hieroglyphen an die Wand geschrieben sind. Lernen Sie die Hieroglyphen gut, denn in ihnen steht die Lösung aller Probleme. Entziffert ergeben sie übrigens reines Englisch. Tip: Viele Objekte haben ein einzelnes Hieroglyphen-Zeichen, das für sie steht. Nehmen Sie in der Pyramide alles mit, was Sie finden können, besonders den Mast. Übrigens: Die Pyramide steht fast neben dem Camp.

**STARCROSS**

In diesem Spiel wurde viel Wert auf die Manipulation von Gegenständen gelegt. Viele Gegenstände sind farbig, um die Unterscheidung für den Spieler einfacher zu machen. Karten zu zeichnen ist hier wesentlich einfacher als bei den Zorks. Die farbigen Stäbe dienen als »Schätze« und müssen in die richtigen Slots gesteckt werden. Ein bißchen Wissen aus der Chemie (Atomhülle, Elektronen etc.) wird Ihnen helfen. Bevor Sie das Schiff verlassen, sollten Sie die vier farbigen »docking ports« des Alien-Raumschiffs genau untersuchen. Geben Sie Ihren Raumanzug dem Chef, und folgen Sie ihm durch den »maze« zu einem anderen docking ports.

**PLANETFALL**

Dieses Spiel basiert mehr auf Komplexität als auf schwierigen Problemen. Floyd **muß** sterben, bevor Sie gewinnen können. Betrachten Sie genau das Loch in der Wand und das verdächtige Gemälde, das in einem der Büros hängt.

**SUSPENDED**

Sie kontrollieren sechs Roboter,



die Ihnen Informationen senden. Jeder davon hat seine eigenen speziellen Fähigkeiten, die, richtig verstanden und angewandt, des Rätsels Lösung sein können. Iris kann zum Beispiel ein TV-Bild von dem, was sie sieht, senden. Konzentrieren Sie sich also ständig auf Iris. Die Farben der Gegenstände helfen Ihnen, herauszufinden wie man sie benutzt. Steuern Sie die Roboter so, daß die Menschen in unvermeidbare Fallen laufen.

**ENCHANTER**

Enchanter läßt sich nur mit Hilfe von Zaubersprüchen lösen. Die »ewige Treppe« muß zerstört werden. Sie benötigen auch unbedingt die Hilfe des Abenteurers, der Ihnen begegnet. An einer anderen Stelle sollten Sie Bleistift und Radiergummi benutzen. Genaueres zu Enchanter finden Sie im 64'er, Ausgabe 3/85.

**SORCERER**

Noch mehr Magie — und das schwerste aller Infocom-Adventures. »Beleuchten« Sie sich selbst (Zauberspruch »Frotz«), und gehen Sie dann los, um Belboz zu suchen. Benützen Sie den Infotater, um die Schatzkiste zu öffnen. Manche Zaubersprüche müssen zweimal gelernt werden, um die gewünschten Resultate zu erzielen. Speichern Sie nach jedem gelösten Problem ab; denn Sorcerer ist sehr schwer. Sie benötigen unbedingt die orange Flüssigkeit, bevor Sie den »Yonk«-Spell an einer bestimmten Stelle benutzen. Heben Sie sich den »VeZZa«-Spell bis ganz zum Schluß auf.

**DEADLINE und WITNESS**

In beiden Spielen wird kriminalistischer Spürsinn verlangt. Hauptarbeit ist es, die Leute über andere Personen und bestimmte Situationen auszufragen. Folgen Sie den Leuten unauffällig.

In Deadline müssen Sie »George« einen bestimmten Gegenstand zei-

gen, und zwar vor der Testamentsverlesung. Es gibt außerdem einen Geheimgang und einen versteckten Safe.

In Witness sollten Sie sich im Arbeitszimmer aufhalten, wenn »Monica« eintritt. Täter ist (wie immer) derjenige, der am wenigsten danach aussieht.

**HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY**

Dieses Spiel weicht stark von der »Infocom-Norm« ab, weil es sehr gemein und heimtückisch gemacht wurde.

Legen Sie sich vor dem Bulldozer in den Dreck und warten Sie. Nehmen Sie nicht das Handtuch, das Ihnen angeboten wird. Später im Adventure sollten Sie Ihre Sinne genau nachzählen; benutzen Sie den, der nicht auf dem Bildschirm steht. Manchmal werden Sie vom Programm angelogen. Versuchen Sie also alles mehrmals.

**SUSPECT**

Dieses Spiel läuft ähnlich wie Deadline und Witness ab. Allerdings sind Sie diesmal der Mordverdächtige und müssen sich innerhalb ein paar Stunden vom Verdacht befreien. Achten Sie sehr genau auf Gespräche anderer Leute (auch Wortfetzen fügen sich mitunter zu wichtigen Indizien zusammen). Fragen Sie jeden über alles aus, was Ihnen einfällt. Besonders viel erzählt der Barkeeper, dem Sie sich als erstes zuwenden sollten.

**CUTTHROATS**

Dieses Adventure ist eines der neuesten aus der Infocom-Reihe. Daher läßt sich hierzu noch nicht viel sagen. Wenn Sie einen Tip dazu haben — immer her damit!

Die oben genannten Hinweise zu den Adventures sind, wie gesagt nur minimale Denkanstöße für den Abenteurerspieler. Wer mehr wissen will, sollte sich die »Hint Booklets« von Infocom aus USA bestellen. Die Lieferzeiten sind allerdings sehr lang. (M. Kohlen/rg)