



Game Programming: James Garon

Graphic Art: Joe Pearson and Kelly Day

Einleitung

Eines gleich vorweg: Um an 'The Dallas Quest' seinen Spaß zu haben, braucht man nicht über genaue Kenntnisse der berühmten Fernseh-Serie zu verfügen. Vielmehr wurde die Dallas-Szenerie nebst einigen Charakteren als Aufmacher für ein inhaltlich eigenständiges Grafik-Adventure hergenommen. Die Handlung in kurzen Zügen: J.R. (der Bösewicht mit dem Cowboyhut) ist hinter einer Lagekarte her, auf der ein Ölfeld in Südamerika verzeichnet ist. Der Spieler verkörpert einen Detektiv, den Sue Ellen angagierte. Sie erhalten von ihr den Auftrag, die Lagekarte vor J.R. zu finden. Das Spiel beginnt auf der Southfork-Ranch. Mit einigen Dollars Spesengeld und ein paar anderen Gegenständen versehen, müssen Sie zunächst einmal die Ranch erkunden.

Gelingt es einem erst einmal von Southfork zu enkommen (Vorsicht vor der Vordertür), geht die Kartenjagd in Südamerika weiter, wo sich der Spieler mit grimmigen Kannibalen, farbenblinden Geiern und ähnlichen Widrigkeiten auseinandersetzen muß. In scheinbar ausweglosen Situationen gibt der Computer auf die Eingabe "Clue" hin einen kleinen Tip. Dies ist eine wertvolle Lösungshilfe, da einige Probleme auf ebenso kuriose wie komische Weise zu meistern sind.

An dieser Stelle vielleicht ein paar allgemeine Bemerkungen zu Adventures: In solchen Abenteuer-Spielen gilt es stets ein bestimmtes Ziel zu erreichen, was in diesem Fall das Finden der Karte ist. Je nach Schwierigkeit des Programms und dem Geschick des Spielers können Wochen vergehen, bis man - wenn überhaupt - das Adventure löst. "The Dallas Quest" ist ein Grafik-Adventure. Das heißt, daß zu jeder Szenerie ein Bild dargestellt wird. Die Vielzahl der Bilder geht in keiner Phase des Spiels zu Lasten der graphischen Qualität. Auch in Sachen Spielwitz schneidet das Programm sehr gut ab und steckt voller Gags. Die Schwierigkeit des Programms ist nicht zu hoch, so daß es wohl das ideale Spiel für Adventure-Einsteiger ist. Etwas Englischkenntnisse und ein Wörterbuch sollte man allerdings besitzen.

Laden und Starten

LOAD"THE DALLAS QUEST",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. RUN eingeben und die RETURN-Taste drücken.

Das Titelbild wird geladen und angezeigt, das Spiel wird automatisch nachgeladen.

Der Vorspann wird gezeigt, nach ca. 15 sek. wird das Titelbild wieder eingeblendet.

Drücken Sie die SPACE-Taste und das Adventure beginnt. Sie befinden sich im "Living Room". Es erscheint die Eingabeaufforderung "Well?" und ein blinkender Cursor.

Bedienung

Die Bedienung erfolgt ausschließlich über die Tastatur und in Englisch wobei nur die Buchstaben- und Zahlentasten verwendet werden. Die Taste INST-DEL löscht das letzte Zeichen vor dem Cursor, die Taste RETURN schließt Ihre Eingaben ab.

Der Parser, (das ist der Teil des Programms, der Ihre Eingaben auswertet), ist ein Zweiwort-Parser, das heißt, Sie dürfen keine Sätze verbinden. Ein Beispiel, das vom Programm nicht verstanden wird: "put the ring and the rifle". Es wird hier nur der Ring weggelegt. Der Satz muß aufgeteilt werden: "put the ring", dann "put the rifle". Es reicht auch: "put rifle", also zwei Wörter, deshalb der Name Zweiwort-Parser. Zusätzlich gibt es auch besondere Befehle, bei denen ein Wort reicht, aber auch Abkürzungen bei denen ein Buchstabe reicht.

Anzeigen



Besondere Befehle

i, inventory

zeigt die Dinge, die man bei sich trägt (höchstens 6 !).

clue

gibt einen Hinweis (Hilfe) zur aktuellen Lage. Dieser Befehl kann nur 9x benutzt werden.

a, again

wiederholt die letzte Anweisung, z.B. "give pouch", "give pouch" könnte man auch so eingeben: "give pouch", "a".

load

Spielstand laden. Nach Eingabe von "load" können Sie aus einer Liste einen von 9 Spielständen durch Drücken der jeweiligen Zahlentaste 1-9 auswählen. Durch Drücken der Taste 0 verlassen Sie diese Liste ohne einen anderen Spielstand zu laden.

save

Spielstand speichern. Nach Eingabe von "save" können Sie den momentanen Spielstand in eine Liste von 9 Spielständen durch Drücken der jeweiligen Zahlentaste 1-9 und folgenden Eintippen des Namens und RETURN speichern. Durch Drücken der Taste 0 verlassen Sie diese Liste ohne einen Spielstand zu speichern.

quit

Nach einer Sicherheitsabfrage, die Sie mit "yes" beantworten müssen wird das Spiel ohne speichern des Spielstandes beendet. Dann wird gefragt ob Sie es noch einmal versuchen wollen. Nach Eingabe von "no" hören Sie noch die Schlußmelodie und sehen das Tor der Southfork-Ranch. Nach ca. 1 min werden Sie aufgefordert die RETURN-Taste zu drücken. Danach finden Sie sich im Vorspann wieder? Faszinierend, würde ein bekanntes Langohr sagen !

yes, no

Sollten Sie im Programm etwas gefragt werden, so antworten Sie bitte nur mit "yes" oder "no".

n, e, s, w, north, east, south, west

Norden, Osten, Süden, Westen. Diese Befehle werden benötigt, um sich in der Landschaft zu bewegen. Die möglichen Richtungen werden rechts oben im Bildschirm angezeigt. In der Regel wird kein "go" vorher gebraucht, kann aber manchmal nötig sein um in ein Gebäude, z.B. "go barn", zu gelangen.

l, look (Objekt)

Wenn Sie "look" alleine eingeben, wird der Ortsname, eine allgemeine Beschreibung über die Umgebung und eine Liste aller in der Umgebung vorhandener Dinge ausgegeben. Wird "look" in Verbindung mit einem Gegenstand gebraucht, z.B.: "look cat", wird dieser Gegenstand genauer beschrieben.

t, take, get / p, put, d, drop

Gegenstände, die Sie sehen können Sie meistens mit "take", "t", "get" nehmen. Diese befinden sich dann im Inventory, d.h. Sie tragen diese Dinge mit sich. Wollen Sie Dinge aus dem Inventory entfernen geben Sie einfach "drop Gegenstand" oder "put Gegenstand" z.B. "drop bugle" ein. Der Gegenstand befindet sich dann wieder in der Umgebung und kann gesehen werden. Durch Verwendung von "all", werden alle aufgelisteten Gegenstände zusammengefaßt. Wenn Sie z.B.: "drop all" eingeben, werden alle Gegenstände aus dem Inventory genommen und weggelegt. Wenn Sie "take all" eingeben, werden alle sichtbaren Gegenstände in das Inventory gegeben.

examine (Objekt)

Um Gegenstände oder die Umgebung zu untersuchen

open / close

Um Gegenstände zu öffnen oder zu schließen, geben Sie open oder close ein (Bsp.: open pouch).

Grafik aus/einschalten

Um die Grafik aus- oder wieder einzuschalten geben Sie "picture" ein

Musik aus/einschalten

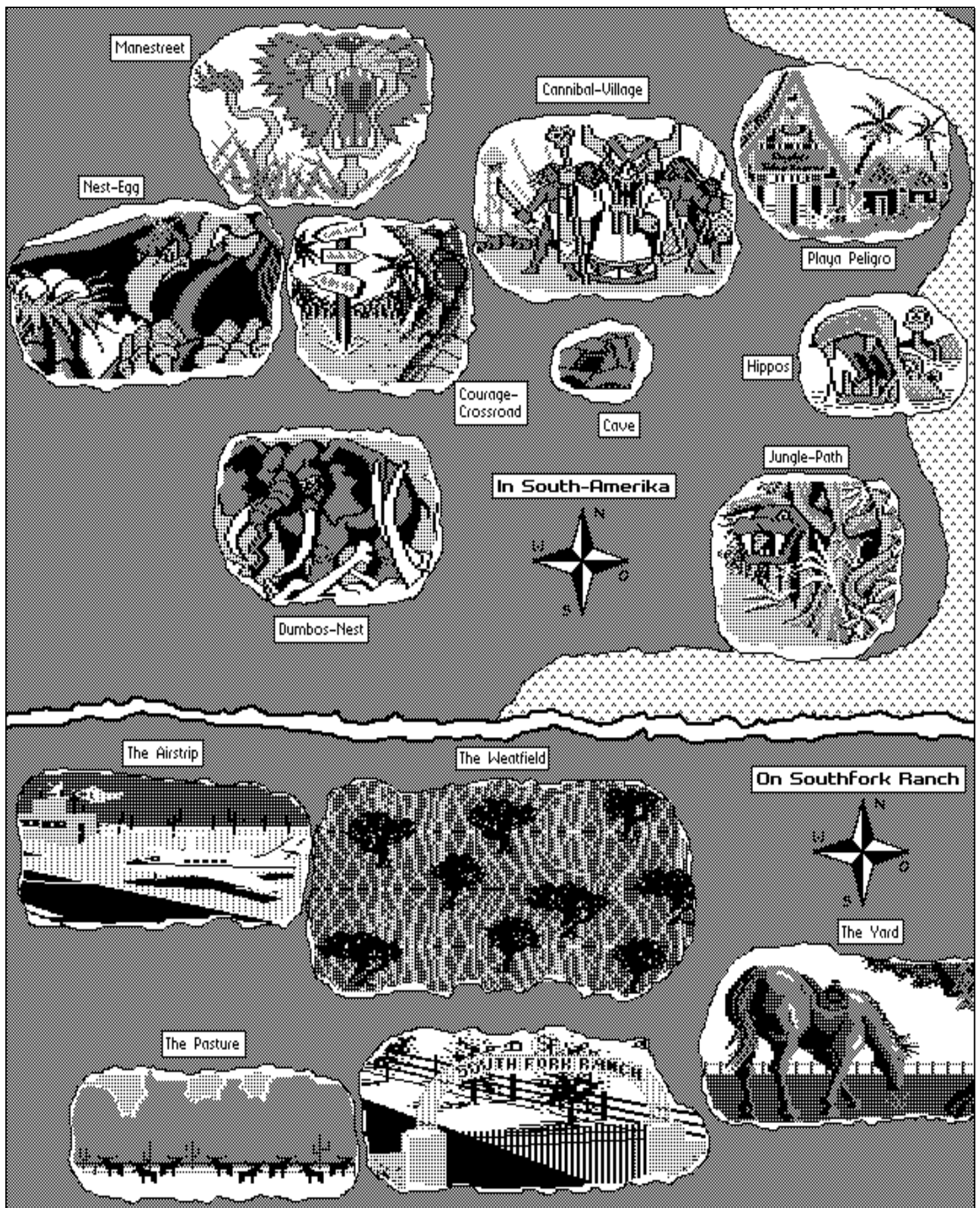
Um die Musik aus- und wieder einzuschalten halten Sie die Leertaste bis sich die Musik aus-einschaltet.

einige Verben und Befehle

Ende (Spiel)	quit - q	helfen	help
Hinweis, Tip	clue	kitzeln	tickle
Inventar	inventory - i	klettern	climb
Ja	yes - y	lesen	read - r
Laden (Spielstand)	load	lieblosen	pet
Mist - Ähhh	shit - fuck	nehmen	get - take - t
Nein	no	noch einmal	again - a
Norden	north - n	öffnen	open - o
Osten	east - e	pflücken	pick
Speichern (Spielstand)	save	reden	talk - speak - say
Süden	south - s	reiten	ride
Westen	west - w	rudern	paddle - row
alles	all	schießen	shoot - fire
ansetzen	look - l - exam - observ	schließen	close
ausschalten (Lampe)	unlit - extinguish	schwenken - winken	wave
bestechen - zahlen	bribe - pay - hire	schwimmen	swim
einschalten (Lampe)	light	spielen	play - blow
entfernen	remove	springen	jump
erwärmen	warm - heat	töten	kill - k
essen - kosten	eat - taste - chew	tragen - anhaben	wear
fliegen	fly	verwenden	use
fragen	ask	warten	wait
füttern	feed	weggeben	drop - d - put - p
geben	give - g - offer	zeigen	show
gehe	go - enter	ziehen	pull - draw
graben	dig		

einige Gegenstände und Personen

Gray Krebbs	Gray Krebbs	mama vulture	Geiermama
Lucy Ewin	Lucy Ewin	map	Karte
Sue Ellen	Sue Ellen	mirror	Spiegel
airplane - plane - jet	Flugzeug	money	Geld
anaconda	Riesenschlange	monkey	Affe
apple	Apfel	owl	Eule
barn	Scheune	parachute	Fallschirm
boat - dinghy	Boot (klein)	parrot	Papagei
bugle - horn	Horn	photograph - snap - pict	Foto
cat	Katze	pool	Schwimmbecken
cave entrance	Höhleneingang	pouch - tabak	Tabaksbeutel
chief	Häuptling	rampaging hippos	tobende Nilpferde
coconuts	Kokosnüsse	rat	Ratte
core	Kern	rifle - gun	Gewehr
cows - cattle	Kühe - Vieh	ring	Ring
curtain	Vorhang	rogue elephant	schelmischer Elefant
desk	Pult - Schreibtisch	rope	Seil
eggs	Eier	shadow	Schatten
enormous spider	gewaltige Spinne	shovel	Schaufel
envelope - tick	Briefumschlag	sign	Unterschrift, Inschrift, Aufschrift
epitaph	Grabchrift	sign post	Wegweiser
ferocious lion	grausamer Löwe	small shovel	kleine Schaufel
flashlight	Taschenlampe	spider	Spinne
flickering torch	flackernde Fackel	statue	Statue
floor	Vorraum	sunglasses	Sonnenbrille
giant ivory tusk	großer elfenbeinerner Stoßzahn	suspenders	Hosenträger
giant turtle	riesige Schildkröte	tombstone	Grabstein
horse - pony	Pferd	totem pole	Totempfahl
huge anaconda	große Riesenschlange	trading post	Post, Versand
huge vine	große Kletterpflanze	trumpet	Trompete
jaguar	Jaguar	turtle	Schildkröte
knapsack	Rucksack	vine	Kletterpflanze
ladder	Leiter		



Ein Ausschnitt aus der Handlung

Damit Sie einen Einblick bekommen, wie man dieses (und auch andere) Adventures spielt, habe ich einen Ausschnitt übersetzt.

Im Kannibalendorf

Du siehst einen Häuptling, einen Totempfahl und einen Affen.

"Gib das Bild".

Das Bild von Chugalug beeindruckt die Eingeborenen. (Sie glauben Chugalug ist ein Gott, wegen der ungleichen Augen). Aber der Häuptling sagt: "Bevor wir Dir vertrauen können, mußt Du dein Wort durch eine Heldentat beweisen". Nachdenklich sagt der Häuptling: "Eine Heldentat . . .". Du beginnst einen kunstvollen Steptanz, während hinter Dir eine Reihe Revuegirls mittanzen.

In Anbetracht wie Dir deine Füße vom umherlaufen weh tun, sieht Steptanz wie eine beträchtliche Heldentat für Dich aus, aber der Häuptling ist nicht beeindruckt. und einen Befehl; Die Eingeborenen schnappen Dich und eskortieren Dich zu einer Pfadkreuzung.

Kreuzung der Heldentaten

Du siehst einen Wegweiser, Kokosnüsse und einen Affen.

"Lese die Aufschriften".

Mähnenstraße ist im Norden. Dumbos Nest ist im Süden. Nesteier ist im Westen. Zum Dorf zurück geht's nach Osten.

"Norden"

Du mußt einen Löwen zähmen und ihn zurück zum Dorf bringen. Der Häuptling will einen Löwen als Streichtier.

Mähnenstraße

Du bist in der Mähnenstraße. Du siehst einen wilden Löwen.

"Zeige den Spiegel"

Eine geschickte Maßnahme! Der Löwe war nur wild, weil er einsam war. Nun, da er sein Spiegelbild sieht, denkt er, er hätte einen Freund. Er ist nun zahm wie ein Kätzchen. Er folgt Dir zurück zum Dorf.

zurück im Kannibalendorf

"Gib den Löwen"

Die Eingeborenen sehen sehr beeindruckt von Deinem großzügigen Geschenk aus, aber der Häuptling sagt, daß das nicht genug sei, er will den Ring sehen ! Das ist komisch - nur Sue Ellen und J.R. wissen, daß Du den Ring hast . . .

"Gib den Spiegel"

Den Affen freut es weit mehr sich selbst zu sehen, als Tabak zu kauen. Um seinen Dank zu zeigen tollt er umher, hebt dabei den Saum des Gewands des Häuptlings . . . und enthüllt ein Paar Cow- boystiefel ! Die Eingeborenen sind überrascht und ärgerlich. Sie sind im Begriff J.R. anzugreifen als plötzlich ein Hubschrauber erscheint und eine Strickleiter herabläßt. J.R. ergreift die Leiter und wird in Sicherheit gezogen. Die Eingeborenen sind noch immer wütend, so daß sich ihr Ärger Dir zuwendet.

Du schlägst um Dich. (Frage um einen Tip in der Höhle).

von Kannibalen umzingelt

Du bist von Kannibalen umzingelt. Du siehst einen Höhleneingang.

"schwenke den Ring"

Der Ring beginnt zu glühen . . . Die Eingeborenen kriechen vor Ehrfurcht zurück und beginnen zu singen. Sie zeigen zu einer Höhle in einem nahen Hang. Du beschließt die Höhle zu betreten. Die Eingeborenen bilden eine Gasse für Dich.

in einer von Fackelschein erhellten Höhle

Du bist in einer von Fackelschein erhellten Höhle. Du siehst eine gewaltige Spinne, eine flackernde Fackel und einen Affen.

"Tip" Die Eier wären nützlich . . .

Tja . . . Die haben Sie wahrscheinlich nicht, denn dazu ist eine andere Heldentat vonnöten als "Mähnenstraße". Hoffentlich haben Sie den Spielstand bei der Kreuzung der Heldentaten gespeichert .

..



Tips - und so weiter

- * Auf der Southfork-Ranch werden Sie ein Pferd finden, mit dem Sie reiten sollten. Sie werden bei diesem Ausritt einen wichtigen Tip bekommen, wo Sie die Ranch verlassen können.
- * Für Eulen sind Ratten ein Festessen, aber Nachteulen sehen am Tag schlecht, vielleicht hilft eine Sonnenbrille?
- * Weideland ist nicht nur für Kühe ininteressant. Man kann dort allerhand finden, wenn man gräbt.
- * Musik ist nicht nur für Menschen schön, auch Tiere mögen sie.
- * Haben Sie gewußt, daß Schlangen am Kinn kitzlig sind?
- * Mit Tabak läßt sich allerhand anfangen: rauchen, kauen, bestechen
- * Affen können treue Begleiter sein und Ihnen in vielen gefährlichen Situationen helfen. Aber so ganz umsonst machen sie das nicht.
- * Geld ist im Leben doch überhaupt nicht wichtig, oder?
- * Wenn eine Leiter nur das Gewicht eines Gegenstandes aushält, muß man diesen Weg eben öfter gehen.
- * Kokosnüsse und Geiereier haben zwar eine andere Farbe, aber eine zum Verwechseln ähnliche Form.
- * Mit einem Gewehr fängt man nicht viel an, oder ballern Sie im wirklichen Leben auch gleich jeden über den Haufen ?
- * Geiereier können von jeder Wärmequelle ausgebrütet werden.
- * Wenn es einmal finster ist, dann ist es für alles zu finster außer um Licht zu machen !
- * Im Laufe des Abenteuers werden Sie einen Rucksack finden. Wenn er geöffnet ist, werden die Verben (Befehle) "nehmen" und "weggeben" nicht auf die Umgebung, sondern auf den Rucksack bezogen, z.B.: "open knapsack", "take ring" nimmt den Ring aus dem Rucksack, "put ring" gibt den Ring in den Rucksack, aber ! "close knapsack", "put ring" gibt den Ring in die Umgebung !, nicht in den Rucksack.



H.t.W