

# Sagor der Eroberer



## Das Spiel

Das Adventure „Sagor, der Eroberer“ ist das erste von drei Spielen aus der Tastatur des Programmiererteams Klaus Kuchler (Idee, Text) und Fritz Rach (Grafik, Musik). Es erschien 1985. Der geistige Autor war zu diesem Zeitpunkt noch Student und nicht wesentlich älter als seine Spieler und Fans.

Im Verlauf der „Trilogie“ des Teams – „Sagor, der Eroberer“ (1985), „Harcon, Hüter des Lichts“ (1985) und „Tronic“ (1986, mit Musik von Oliver Kläwer) – wurden von Mal zu Mal beachtliche technisch-künstlerische Fortschritte erzielt.

Gemeinsam ist allen Spielen die Kombination eines Parsers (Textinterpreters) mit ansprechender, untermalender Grafikbegleitung und vereinzelt, für die damalige Zeit verblüffenden Soundeffekten. Der Parser ist bei „Sagor“ noch recht starr und im wahrsten Sinne des Wortes einsilbig, arbeitet ab „Harcon“ aber zunehmend flexibel und intelligent. Das Milieu der interaktiven Handlung ist von fantastischen und mystischen Elementen bestimmt, wie sie etwa bei Tolkien („Herr der Ringe“) oder Lucas („Krieg der Sterne“) anzutreffen sind. Die angedeuteten Rückbezüge weisen die neu geschaffene Trilogie selbst als Klassiker aus.

„Sagor, der Eroberer“ steht technisch und ideell noch ganz am Anfang. Spielswert ist es aber allemal!

## Vorbemerkungen

Da eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Lösung weder erwünscht noch reizvoll ist, andererseits aber genaue Details über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden können, zunächst einige wichtige Hinweise zur Spielbedienung:

Anders als bei den späteren Adventures kann bei „Sagor, der Eroberer“ kein vollständiger Satz eingegeben werden. Die Steuerung erfolgt nur über Verben in der Befehlsform, und zwar über:

esse, trinke, schlafe, fliehe, verstecke, renne, oeffne, druecke, warte, brenne, nehme, frage, toete, kaempfe, zerstoere, lese, entziffere, pruefe, beobachte, suche, rufe, ersteige und WERFE („WERFE“ legt einen aufgenommenen Gegenstand wieder ab).

Am Besten schreibt man sich diese Befehle alle auf einen Zettel, bevor man sich durch das Spiel bewegt. Dazu kommen die vier Himmelsrichtungen N, W, S, O und in bestimmten Situationen intuitive Eingaben wie beispielsweise „TANZE“ oder „HELFE“, „JA“, „NEIN“ sowie bestimmte Wörter von „magischer“ Bedeutung, die man erst im Verlauf des Spiels kennen lernt.

## Bekannte Fehler

\* Häufig stürzt das Spiel im zweiten Teil ab, wenn in der Szenerie „Erker“ der Befehl „RUFEN“ eingegeben wird. Es empfiehlt sich daher, einen frühen Spielstand abzuspeichern. Nach einigen Versuchen sollte die Stelle passierbar sein.

\* Der dritte Teil stürzt gerne in der Szenerie „Zwerg“ ab, sobald der Titelheld den Kristall erklommen hat. Hier sollte es reichen, die Laufwerkssimulation („True Drive Emulation“) für genau diese Stelle ab- und danach wieder einzuschalten. Die Grafik der gedachten Szenerie „Schlüsselmeister“ kann offenbar nicht geladen werden, weil das Disk-Image an dieser Stelle beschädigt ist. Das Adventure kann aber ohne weiteres fortgesetzt werden.

## Das Abenteuer beginnt

Es beginnt im Schloß von Aghrapur. Ein ausschweifendes Fest wird gefeiert. Auf einmal stürmt ein Bote herein: „Amon, der Schlangengott, ist wieder auferstanden!“. Der Bote bricht daraufhin tot zusammen. Aber Kommandeur Narim ordnet an: The Show must go on! Nun ist der Spieler am Zug.

Als Erstes wird uns vom Autor klargemacht, wer hier mit wem spielt ... Dargestellt ist eine Szene mit einer Tänzerin. Gibt man testweise den Befehl „SUCHE“ ein, so erhält man zur Antwort: „Sie finden eine Gespielin, die sich Ihnen für die Nacht anbietet. Sie lehnen ab.“ – Jahrzehnte vor der Einführung von Windows XP und Konsorten wird man hier mit den so genannten Vorzügen der optimierten Benutzerführung konfrontiert.

```
> PRUEFE
NARIM SCHEINT SEHR BESORGT ZU SEIN
> FRAGE
ALS SIE NARIM NACH DEM GRUND FUER
SEIN BESORGTES GESICHT FRAGEN ANTHORTET
ER: AMON IST WIEDERAUFERSTANDEN D.H.
DAS BOESE SELBST LEBT WIEDER UND DAMIT
NICHT SCHLIMM GENUG: AMON IST UNSER
GROESSTER FEIND - ER WIRD VERSUCHEN
UNS ZU UERNICHTEN - EHE WIR IHN
UERNICHTEN
SAGOR HILF MIR 'AMON' AUF IMMER ZU
UERNICHTEN UND ZERSTOERE DAZU
DEN 'SCHLANGENRING' - ZERSTOERE
IHN UND ICH SCHENKE DIR WAS DU
WILLST ----- ANGESICHTS DIESER
VERLOCKENDEN ANGEBOOTS KOENNEN SIE
NICHT WIDERSTEHEN UND WILLIGEN EIN
'NARIM' IST HOCHERFREUT UND UEBERREICHT
IHNEN EINES DER LEGENDAEREN
'MITHRILSCHWERTER' - SCHWERTER DIE
VON ZWERGEN GESCHMIEDET WURDEN UND
FAST ALLES ZERSTOEREN
>
```

Der Befehl „OEFFNE“ hat auch nicht gerade Angenehmes zur Folge. Da man nicht angeben kann, was denn geöffnet werden soll, entscheidet der Parser selbst: „Sie öffnen die Kleidung der Tänzerin und ernten dafür eine saftige Ohrfeige.“ Und „ERSTEIGE“: ... aber nein, lassen wir das. Das waren übrigens schon (fast) alle Anzüglichkeiten, die man zu erwarten hat.

„Sagor der Eroberer“ ist keine Aneinanderreihung von faden Witzchen. Es ist ein großes, skurriles Rätsel – und Vorerwähntes nur ein Schuss vor den Bug, falls man sich eingebildet hat, einfach nur hirnlos alle Befehle nacheinander eingeben zu müssen. Stattdessen sollen wir erst überlegen und dann handeln. Weitere Kostproben: „TANZE“: „Die Gäste beginnen, über Ihren schlechten Tanz zu lachen.“ – „RENNE“: „Sie rennen durch den Saal – verwunderte Blicke streifen Sie.“

In späteren Szenen riskiert man mit falschen Befehlen unter Umständen Kopf und Kragen. Es ist also nicht alles so einfach, wie es auf den ersten Blick erscheint. Gott sei Dank! Trotzdem lohnt es sich, auch scheinbar unpassende Befehle gelegentlich auszuprobieren. Wer den eigentlichen Witz des Spiels ergründen will, kommt nicht darum herum.

Außerdem gibt es eine Reihe von Gegenständen zu entdecken, die man für die Auflösung des Spiels nicht unbedingt benötigt.

Hier ist nun die ganze Geschichte, sozusagen der sture Lösungsweg:

## Teil I



Nachdem der Überbringer jener schrecklichen Nachricht zusammengebrochen ist, erstarren die Partygäste vor Schreck. Aber der Kommandeur von Aghrapur befiehlt, weiter zu feiern, als sei nichts geschehen. Sagor indes BEOBACHTET Narim und

erkennt, dass dieser sehr besorgt ist. Auf NachFRAGE erfährt er, was es mit dem Ring des Schlangengottes Amon auf sich hat. Außerdem erhält er von Narim ein sehr nützliches (von Zwergen geschmiedetes) Mithrilschwert.

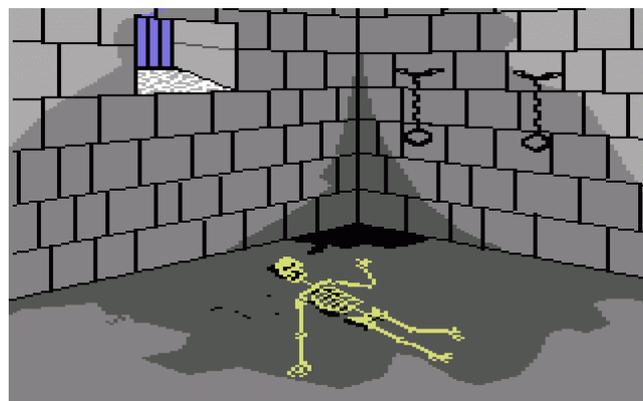
Die Durchquerung des nachfolgenden Sumpfes gelingt denn auch nur mit Hilfe des Schwerts, jedenfalls, sofern man nicht gleich TOETEN will, sondern vielmehr bereit ist zu KAEMPFEN.



Aus einem Springbrunnen neben einer Furcht erregenden Statue in einem Tempel sollte Sagor lieber nicht TRINKEN (wer dabei an „Tomb Raider III“ denkt, hat sich um 13 Jahre verrechnet). Allerdings kommt er im tiefen Dschungel unverhofft zu einer Tarnkappe. Er SUCHT sozusagen nur friedlich nach Pilzen, als er einen Kobold aufschreckt. Mithilfe der Kappe, die dieser vor Schreck fallen lässt (NEHME), kann Sagor unversehrt aus dem Springbrunnen TRINKEN. Danach liegt aber der Tempel in Schutt und Asche.



Sollte man sich im Dschungel verirren, ERSTEIGT man einfach einen Baum. Den Ausweg zu finden, ist nach einer eingehenden PRUEFUNG dann gar nicht weiter schwer. Dasselbe empfiehlt sich für die Wüste, wenn man eine Schlange, einen Kristall und vor allen Dingen einen echten Ausweg Richtung Süden ausfindig machen will.



Sagor gelangt dann nämlich auf einen Gebirgskamm, auf dem er sich, der Kälte entsprechend, sogleich einen Pelz SUCHT und NIMMT. Jetzt nur nicht SCHLAFEN! Dafür ist die Gegend viel zu gefährlich. Stattdessen gilt es wieder einmal, zu KAEMPFEN.



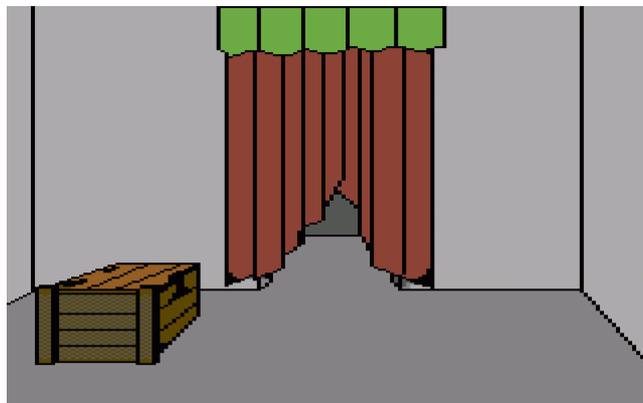
Auf der Ebene fällt es Sagor ein, gewisse Reptilien wieder zu verWERFEN. Wenn er dann vor einer Burg steht, deren Eingang von einer stilisierten Schlange verkörpert wird, fällt das KAEMPFEN gegen einen dämonischen Wächter davor um so leichter.

## Teil II

Sagor, der Eroberer, befindet sich nun auf einem Marktplatz. Erste Gehversuche im städtischen Gefilde scheitern. Etwa, als er versucht, eine Hauswand zu ERSTEIGEN und dafür mit ausgekippten Küchenabfällen bedacht wird. Wenn er sich deswegen etwa VERSTECKEN wollte, brächte er die Menge gegen sich auf und würde alsbald gelyncht. Auch in anderen Richtungen tut sich nichts Erbauliches, bis er eine alte Frau BEOBACHTET, die sich mit einem Reisigbündel abschleppt. Anstatt die Alte gnädigerweise zu TOETEN, fällt es ihm ein, derselben zu HELFEN.



Die Alte ebnet ihm den Weg zum Schloss der Zauberer. In einer Kammer abseits ihres Geheimeingangs SUCHT und findet Sagor eine Kiste, die er natürlich gleich OEFFNEN und plündern will. Indes scheint sich in der Kiste nichts zu befinden ...



... und im nächsten Raum löst sich die Kiste auch noch mit einem lauten Knall in Luft auf. Zu sehen sind jetzt versteinerte Monster von nicht zu unterschätzender Gefährlichkeit. Dämonische Wesen fürchten aber Feuer, also NIMMT Sagor sich einfach eine Fackel und verbRENNT den Holzfußboden. Mit Erfolg, denn damit herrscht erst einmal Ruhe im Karton ...



... bis Sagor in einen hell erleuchteten Saal kommt, in dem sich neben einem weiteren Springbrunnen ein Rabe befindet. Als echter Tierfreund erkennt er gleich, dass der Vogel mit einer silbernen Kette gefesselt ist. Er ZERSTOERT also die Kette und befreit damit den gefiederten Freund, der sogleich in Richtung Norden davonfliegt. Sagor will ihm folgen, wird aber durch eine magische Barriere (noch) daran gehindert.



Solange Sagor seine praktische Tarnkappe noch besitzt, sollte er sich auch mal an dem fast durchsichtigen Hund einge Räume weiter vorbeischieben und nach der riesigen Keule in der Truhe Ausschau halten. Wenn alles gut geht, kann er die Truhe unbehelligt OEFFNEN.



Danach kann er sich die Tarnkappe sonstwohin stecken bzw. sie wegWERFEN – schließlich ist das Inventar, das er tragen kann (Taste <F1>), begrenzt.

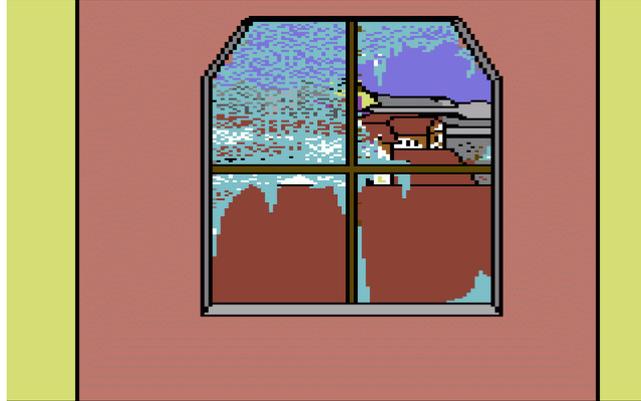
Im dem geheimnisvollen Erker ist es in erster Linie kalt und zugig. Insofern liegt es nicht gerade nahe, zu WARTEN. Notwendige Geduld deutet die Hilfsfunktion (<F5>) hier aber an, und am Besten RUFT Sagor bei jedem Besuch irgendwas, in der Hoffnung, dass ein neunmalkluger Papagei vorbeischaute. Aber nicht bei ein und demselben Besuch mehrmals hintereinander ... Die Parameter, nach denen hier ein bunter Vogel auftaucht und eine „günstige Zeit“ prophezeit, sind – typisch für die ganze „Trilogie“! – schier unergründlich.

Daneben SUCHE man hier nach einem Pergament, das man LIEST, um einen der magischen Begriffe zu erhalten und zu notieren.

Mindestens einmal, besser zwei- oder dreimal sollte Sagor bis hierhin einen glitschigen Raum mit einer Falltür passiert haben (den er durch die Falltür oder sofort – und damit unversehrt – in Richtung Westen verlassen kann). Auf dem Marktplatz landet er aber auch, sobald er aus dem Brunnen in der Nähe des vormals gefangenen Raben TRINKT.

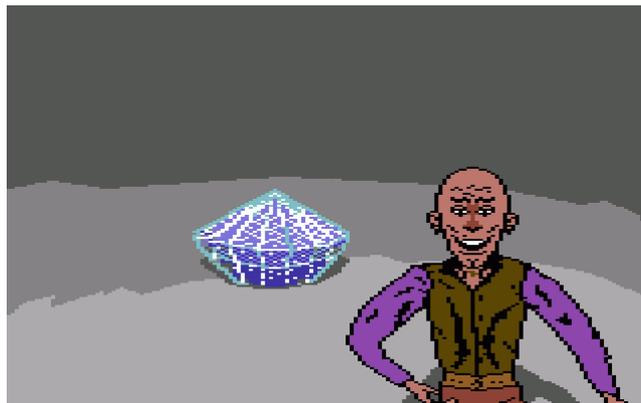
Der Marktplatz empfiehlt sich übrigens immer für ESSEN und TRINKEN.

Der alten Frau auf dem Marktplatz kann er jedesmal behILFlich sein. So mag es kommen, dass er schließlich doch in jener Kiste, die es zu NEHMEN gilt, erfolgreich einen Schlüssel SUCHT. Dann kann er die Kiste zufrieden wegWERFEN und braucht nur den Schlüssel selbst aufzuheben.



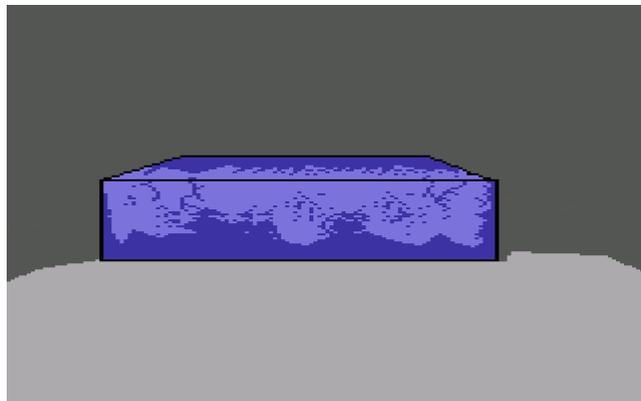
Ist die „günstige Zeit“ gekommen, so ist auch der Weg nördlich des Springbrunnens frei – und damit der Weg zum dritten Teil.

### Teil III



Mit dem boshaften Zwerg („Der Zwerg, dein Lehrer“) und seinem Kristall gibt man sich am Besten gar nicht lange ab.

Auf keinen Fall aber SCHLAEFT man in dieser unsicheren Gegend. Stattdessen ERSTEIGT man einen Quader, wo es – wiederum nach eingehender PRUEFUNG – ein Seil zu finden gilt.



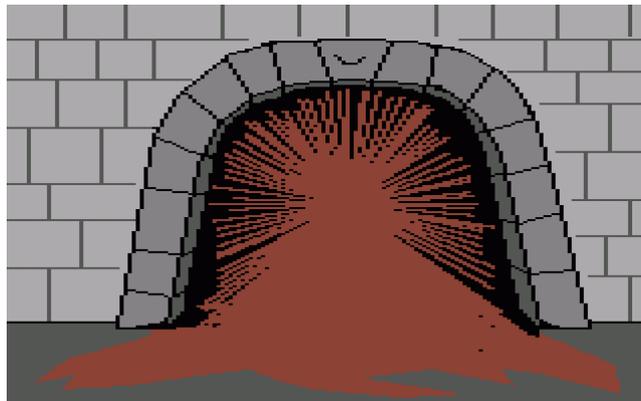
Etwas weiter ist ein Stuhl vor einem Spiegel zu ERSTEIGEN, sprich, zu besetzen. Merkwürdig: Der Stuhl ist im Spiegelbild nicht zu sehen! Stattdessen das nach eigener Auskunft „dümmliche“ Gesicht von Sagor.



Immerhin RUFT er dann einen gewissen im zweiten Teil erlernten Begriff aus und gewinnt dafür nach PRUEFung einen weiteren hinzu. Der neue Begriff besteht aus zwei Worten, die man aber in der Praxis zusammenschreiben soll. Sollte Hunger oder Durst aufkommen, ist im dritten Teil hier die Stelle für ESSEN und TRINKEN.



SCHLAFEN kann Sagor am Besten in Gegenwart eines schleimigen Ungeheuers beim Torbogen. Dann träumt er nämlich recht zweckmäßig von Zwergen und Kristallen. Ob er vorher oder hinterher das Ungeheuer herbeiRUFT, ist gleichgültig, solange er es noch mit seinem Mithrilschwert niederstrecken kann. Hinterher überPRUEFT er die sterblichen Überreste und findet interessanterweise, dass der Schleim eine Rune bildet (LESE).



ZERSTOERT er nämlich den erwähnten Quader mit seinem Schwert, zerbrechen beide – Quader und Schwert. Und nur, wenn man alles richtig gemacht hat, findet man dafür zwischen den Trümmern des Quaders mittels PRUEFUNG einen Stock. Es bleibt der Fantasie überlassen, was Sagor mit Seil und Stock anfangen will.

Jedenfalls kann er mit ihrer Hilfe den Kristall ERSTEIGEN, von dem er doch vorher immer wieder heruntergerutscht war. Der Kristall dankt es mit einem heftigen Glühen und versenkt Sagor in die Erde und zum Schlüsselmeister.

Wer jetzt nicht als erste und einzige Eingabe den Schlüssel aus Teil II abgibt, also WIRFT, kann das ganze Spiel noch mal von vorn beginnen. Alle anderen treffen nun endlich auf den saganumwobenen Schlangengott Amon.



Mit einer gekonnten Mischung aus KAEMPFEN und TOETEN (die Keule ist ja noch da) bringt man das alte Lastermaul zum Schweigen. Hauptsache, man ruhrt den Leichnam nicht an. Dann PRUEFT man die Situation aus einiger Distanz und sieht den beruhmten Ring.

Jetzt noch den zusammengesetzten Begriff aus dem Spiegel RUFEN – und Sagor hat gewonnen!



**64'ER AUSSCHALTEN**

(Inoffizielle Komplettlosung 7/2005; Autor: Fabian Theurer)