

## Ergänzung zur Gilde der Diebe

### FORTBEWEGUNG

Selbstverständlich werden Sie sich als Dieb in der Gegend umsehen müssen, um herauszufinden, was sich zu stehlen lohnt. Normalerweise werden Sie dies tun, indem Sie die folgenden acht Himmelsrichtungen eingeben: NORTH, NORTHEAST, EAST, SOUTHEAST, SOUTH, SOUTHWEST, WEST und NORTHWEST. Zusätzlich gibt es noch die Möglichkeiten UP und DOWN. Die Richtungen können mit N, NE, E, SE, S, SW, W, NW, U und D abgekürzt werden.

Wenn Sie wissen, daß sich hinter der offenen Tür im Süden die Stahlkammer einer Bank befindet, können Sie wie folgt vorgehen:

```
>SOUTH
>S
>GO SOUTH
>QUIETLY WALK SOUTH
```

Allerdings kann es sein, daß Sie in Eile sind und leider vergessen haben, in welcher Richtung die Stahlkammer lag. In solchem Fall können Sie einen dieser Befehle benutzen:

```
>GO THROUGH DOOR
>GO IN
>ENTER BANK VAULT
>GO INTO THE BANK VAULT
>QUIETLY WALK INTO THE BANK VAULT
```

Das wichtigste für einen Dieb ist natürlich, sich eine genaue Karte seines "Jagdrevieres" anzufertigen. Allerdings gibt es auch eine Erleichterung. Sollten Sie bei einem Ihrer früheren Ausflüge ein Lokal mit dem Namen "The Notorious Bar" besucht haben, aber vergaßen, aufgrund der intensiven Beschäftigung mit den angebotenen Biersorten, sich den genauen Standort dieser Oase zu notieren, können Sie nun diesen Satz eintippen:

```
>GO TO THE NOTORIOUS BAR
```

Falls sich keine größeren Hindernisse zwischen Ihnen und dem entsprechenden Lokal befinden, bewegt der Computer Sie solange in die richtige Richtung, bis Sie dort angelangt sind.

Da Sie aber dem Alkohol reichlich zugesprochen haben, ging auf dem Heimweg ein wichtiger Gegenstand (Ihr Schirm) verloren. Den möchten Sie jedoch gerne wiederfinden. Unglücklicherweise läßt Ihr Erinnerungsvermögen Sie über den Ort, wo Sie den Schirm liegengelassen haben im Stich und zu allem Überfluß ballen sich finstere Wolken am Himmel zusammen. Tippen Sie nun

```
>FIND UMBRELLA
>SEARCH FOR UMBRELLA
```

ein, wird das Spiel den Schirm für Sie ausfindig machen - hoffentlich rechtzeitig, bevor Sie bis auf die Haut durchnäßt sind.

Gibt es mehr als einen Schirm - oder vielleicht auch mehr als eine Notorious Bar -, wird das Spiel die Auswahl zufällig treffen.

So weit, so gut. Sie haben Ihren Schirm zurückbekommen und sind wieder in der Notorious Bar eingetroffen. Was nun?

Sie sehen einen Barhocker und denken sich, daß die Chance bedient zu werden sehr viel größer ist, wenn Sie dort Platz nehmen. Also geben Sie ein:

>SIT DOWN  
>SIT ON THE STOOL  
>SIT ON THE TATTERED VELVET BAR STOOL  
>GET ON THE STOOL  
>GO STOOL

Leider schätzt der Wirt keine Leute, die auf seinem einzigen Barhocker sitzen. Tatsächlich sollte man besser aufstehen, um bedient zu werden. Also:

>GET UP  
>STAND UP  
>GET OFF THE TATTERED VELVET BAR STOOL  
>GO OUT (Damit verlassen Sie allerdings auch die Bar)

Da Sie offensichtlich Ihren Trinkgewohnheiten an einem anderen Ort fröhnen wollen, schreiben Sie:

>LEAVE BAR  
>GO THROUGH BAR DOOR  
>GO NORTH  
>N  
>OUT  
>EXIT  
>EXIT BAR  
>EXIT NORTH

Möglich ist, daß es mehrere Ausgänge aus diesem Lokal gibt. Schreiben Sie OUT oder EXIT, wird ein beliebiger für Sie ausgewählt.

#### HANDLUNGEN

Das Spiel versteht viele verschiedenen Verben - Wörter, mit denen Sie dem Spiel mitteilen, was Sie zu tun gedenken. Die einfachste Befehlsform ist ein Verb (z.B. DRINK), kombiniert mit einem Substantiv (z.B. ALE). Nun:

>DRINK ALE

führt diese Einzelaktion aus. Haben Sie es eilig, betrunken zu werden und bestellen sich Bier, Sherry und eine Flasche Whisky, so können Sie eingeben:

>DRINK ALE, SHERRY AND THE BOTTLE OF WHISKY

Gehen wir nun davon aus, daß all diese Getränke zusammen mit dem Cognac eines narbengesichtigen, tätowierten Herrn auf dem Tresen stehen (den Sie "SIR" nennen sollten). Also vorsichtshalber tippen Sie:

>DRINK ALL ON THE TRAY EXCEPT THE LARGE COGNAC

>DRINK ALL THAT IS ON THE TRAY EXCEPT THE GENTLEMEN'S DRINK

Die meisten Verben können so benutzt werden. So ist

>GIVE ALL ON THE TRAY EXCEPT THE COGNAC TO THE GENTLEMEN

sicher ein bestechendes Friedensangebot.

Die Bedeutung des Wortes ALL ändert sich durch den Zusammenhang, in dem es angewandt wird. So bezieht sich DROP ALL auf alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen, während GET ALL sich auf alle Gegenstände im Raum bezieht.

Gelegentlich befindet sich mehr als ein Gegenstand einer Sorte im Raum, so daß es erforderlich wird, zu differenzieren. Dies erreicht man üblicherweise durch die Benutzung von Adjektiven. Nehmen wir einmal an, Sie wollen eins der Weingläser von der Bar haben. Sie werden wahrscheinlich eintippen:

>GET GLASS

Da das Spiel nicht ermitteln kann, welches Glas Sie meinen, wird folgende Frage gestellt:

WHICH ONE? THE BEER GLASS, THE WINE GLASS, THE SHERRY GLASS OR THE COGNAC GLASS.

An dieser Stelle können Sie nun antworten:

>WINE

>WINE GLASS

>THE WINE GLASS

Sie können auch den ganzen Satz wiederholen oder einen völlig neuen Befehl eingeben:

>GET THE WINE GLASS

>GET THE GLASSES EXCEPT THE SHERRY GLASS, THE COGNAC GLASS AND THE BEER GLASS

Beziehen Sie ein falsches Adjektiv auf das Substantiv, wie z.B.:

>GET THE TATTOOED GLASS

wird das Spiel antworten:

WHAT TATTOOED GLASS?

Manchmal können Sie sich vielleicht nicht genau erinnern, welchen Gegenstand Sie möchten, sondern Sie wissen nur, wo er sich befindet. Dann können Sie ihn durch seinen Standort definieren:

>GET THE GLASS THAT IS ON THE BEER MAT

Dies hält Sie auch davon ab, ungewollt den Drink des freundlichen Herrn mit Narbengesicht auszutrinken.

Hätten zwei Gläser auf einem Bierfilz gestanden, würde das Spiel eine weitere Rückfrage gestellt haben.

Gibt es mögliche Zweideutigkeiten, wird das Spiel versuchen herauszufinden, was wirklich zu tun ist. So im Falle des Befehls:

>PUT THE COIN ON THE COUNTER

Es könnte bedeuten "Lege die Münze auf den Tresen" oder "Lege die Münze, die sich auf dem Tresen befindet" (wohin?). Ist keine Münze auf dem Tresen, nimmt das Spiel die erste Möglichkeit an. Sollte allerdings eine Münze auf dem Tresen liegen, wird das Spiel Sie fragen:

INTO WHAT?

Nun können Sie den Satz beenden oder einen neuen beginnen:

>THE POCKET

Wenn notwendig, wird Sie das Spiel zu jedem Handlungsschritt befragen:

>PUT

WHAT DO YOU WANT TO PUT?

>HAT

WHICH ONE? THE GREEN HAT OR THE YELLOW HAT

>THE GREEN ONE

INTO WHAT?

>THE CHEST

WHICH ONE? THE LARGE CHEST OR THE SMALL CHEST

>THE LARGE CHEST

THE GREEN HAT IS NOW IN THE LARGE CHEST

Bislang haben wir nur Einzelbefehle betrachtet. Es ist aber auch möglich viele Befehle in einen sehr mächtigen Satz einzubinden:

>GET ALL THE BOTTLES THAT ARE ON THE BAR EXCEPT THE GREEN ONE, OPEN THEM AND THROW THE CONTENTS OF THE BOTTLE OF WHISKY AT THE SCARFACED MAN THEN QUICKLY RUN THROUGH THE DOOR AND HIDE UNDER THE BUSHES.

Dieser Satz kann in fünf einzelne Befehle aufgeteilt werden:

>GET ALL THE BOTTLES THAT ARE ON THE BAR EXCEPT THE GREEN ONE.

Hiermit bekommen Sie alle Flaschen, die auf der Bar stehen, außer der grünen. Glücklicherweise war die grüne Flasche die, mit der Sie gerade angefangen hatten. Unglücklicherweise aber gehören die Bierflasche und die Whiskyflasche dem netten Herrn mit dem Narbengesicht und dieser runzelt nun böse die Stirn.

>OPEN THEM

Hiermit öffnen Sie die Whisky- und die Bierflasche. (Es ist erwähnenswert, daß die Begriffe "THEM", "IT", "HIS" und "HER" im Spiel benutzt werden können). Sie bemerken, daß Narbengesicht jetzt deutlich irritiert scheint und geistesabwesend seine große Faust ballt.

>THROW THE CONTENTS OF THE BTTLE OF WHISKY AT THE SCAR FACED MAN.

Offensichtlich ein Fehler. Wäre die Flasche vom heimtückischen Gastwirt mit Säure gefüllt worden, hätte es eventuell funktioniert. Nun jedoch ist Narbengesicht nur umso verärgerter, da er mit dem Whisky übergossen wurde, den er selber bezahlt hat.

>QUICKLY RUN THROUGH THE DOOR

Das ist bis jetzt die erste sinnvolle Handlung. Gut, daß die Tür offenstand...

>HIDE UNDER THE BUSHES

Das war nun wirklich eine gute Idee, da Narbengesicht Sie im dichten Gebüsch nicht mehr ausfindig machen kann. Andererseits machen Sie ein Nest voller Kerovnianischer Vipern ausfindig und diese Vipern schlängeln sich nicht nur zum Spaß durch das Gebüsch. Stattdessen beißen Sie Leute mit Ihren tödlichen Giftzähnen. Auch Sie. Tut mir leid.

## ABKÜRZUNGEN

Haben Sie das Spiel längere Zeit gespielt, werden Sie feststellen, daß viele Wörter immer wieder benutzt werden. Deshalb gibt es für die gebräuchlichsten Abkürzungen. Hier ist die Liste einiger dieser Wörter:

DROP	DR
GET	G
INVENTORY	I
NORTH	N
SOUTH	S
EAST	E
WEST	W
NORTHEAST	NE
NORHTWEST	NW
SOUTHEAST	SE
SOUTHWEST	SW
UP	U
DOWN	D
OUT	O
LOOK	L
PRONOUNS	PN
WITH	WI
FROM	F

Zusätzlich zu den Abkürzungen, werden Sie sehr bald feststellen, daß das Spiel keine Einwände erhebt, wenn Ihr Englisch etwas lässiger wird. Die nachfolgenden Befehle werden alle vom Programm akzeptiert:

>GET THE GLASS AND THE BOTTLE AND THE SHIRT TO TIE THE GLASS AND THE BOTTLE TOGETHER

>G GLASS, BOTTLE, SHIRT USE SHIRT TO TIE GLASS TO BOTTLE

oder

>GET EVERYTHING AND THEN PUT THE PYJAMAS ON

>G ALL WEAR PYJAMAS

## UNTERHALTUNG

Wenn Sie gerade so in der Bar herumstehen und sich einen Drink gönnen, könnte es sein, daß Sie sich mit jemandem unterhalten möchten.

Das kann wie folgt bewerkstelligt werden:

>ASK someone ABOUT something

>ASK SCARFACED MAN ABOUT WHISKY

>SAY TO someone "something"

>SAY TO MAN "HELLO"

>SAY "something"  
>SAY "LEAVE THE BAR"

>someone, something  
>MAN, BUY A BOTTLE OF WHISKY

#### SPEZIELLE BEFEHLE

Hier handelt es sich meistens um Ein-Wort-Befehle, die jederzeit während des Spieles benutzt werden können. Sie können aber nicht (außer INVENTORY) als Teil in einem längeren Befehl mit mehreren Handlungsanweisungen angewandt werden, da alles, was hinter ihnen folgt, ignoriert wird.

>INVENTORY  
Hiermit erhalten Sie eine Liste der Gegenstände, die Sie gerade bei sich tragen oder angezogen haben.

>AGAIN  
Wiederholt den letzten Befehl.

>EXITS  
Zeigt sämtliche Ausgänge Ihres derzeitigen Aufenthaltsortes.

>SCORE  
Ruft Ihren derzeitigen Punktestand sowie den höchstmöglichen auf.

>QUIT  
Sind Sie der Meinung, es wäre Zeit ins Bett (oder zur Arbeit) zu gehen, so beenden Sie damit das Spiel.

>RESTART  
Erlaubt Ihnen, das Spiel wieder von Anfang an zu spielen, ohne den RESET-Knopf am Computer zu benutzen. Das Spiel wird neu geladen.

Weitere Befehle finden Sie in der Spielanleitung für Ihren Computertyp.