



JÄGER

DER HEILIGEN STEINE

EIN ABENTEUER IN RAUM UND ZEIT

Endlich, du hast es geschafft. Nach gefühlt etlichen Wochen des Durcharbeitens und dem Abschluß diverser Projekte hast du dir dein faules Wochenende mehr als verdient. Der Kühlschrank ist gefüllt, die Fernbedienung liegt bereit. Nichts dürfte dich mit deinem Plan aufhalten können ...

Willkommen bei

JÄGER DER HEILIGEN STEINE

In diesem Spiel übernimmst du die Rolle des Protagonisten vom Anfang der Geschichte bis zum Ziel.

„Jäger“ ist dabei ein klassisches Text-Adventure, die auf eine Tradition bis zu den ersten Großrechnern der 70er-Jahre zurückblicken können. Oft findet man auch den Begriff „Interactive Fiction (IF)“ für dieses Genre.

Du kommunizierst dabei mit deinem Computer, gibst einen Befehl ein und dieser wird darauf antworten. So entwickelt sich die Geschichte immer weiter.

INSTALLATION

„Jäger“ wurde in der Programmiersprache „Inform 7“ mit der Erweiterung „GerX“ geschrieben. Das Spiel selbst ist, wie bei IF meist üblich, plattform-unabhängig und kann in einem Interpreter gespielt werden. Wichtig ist, dass dieser „Glulx“-Dateien interpretieren kann. Bekannte Vertreter für diese Dateien sind „Gargoyle“ (Windows/Linux), „Lectrote“ (Mac) oder „Fabularium“ (Android) neben vielen weiteren.

Der Interpreter muss auf dem Rechner installiert werden. Mit diesem kann dann die Spiel-Datei geöffnet werden.

HINWEIS

Im Spiel selbst findet sich auch eine Anleitung des GerX-Teams, wie ein IF gespielt wird: Einfach ANLEITUNG oder HILFE eingeben.

TIPPS FÜR ANFÄNGER

1. Manchmal hilft es, eine Karte mit zu zeichnen (wie beim Beispiel-Transkript angedeutet). „Jäger“ wurde zwar so konzipiert, dass man prinzipiell sehr gut ohne auskommen sollte, allerdings kann eine Karte helfen, den Überblick über die Spielwelt und die Dinge und Personen darin zu behalten.
2. Die meisten Dinge in der Geschichte werden benötigt um ein oder mehrere Puzzles im Spiel zu lösen.
3. Das Spiel will einen nicht umbringen. Speichern kann zwar hilfreich sein, aber ist im Grunde nur nötig, wenn man später weiterspielen möchte.
4. Lies die Texte sorgfältig. Oft verstecken sich Hinweise, die zur Lösung eines Puzzles notwendig sind, in den Texten.
5. Probiere alles aus: Nichts, was zu abstrus erscheint, sollte ausgelassen werden und vor allem: Untersuche alles.
6. „Jäger“ ist nicht besonders linear. Wenn du an einer Stelle gerade nicht weiter kommst, probiere doch an einer anderen Stelle weiter. Vielleicht bekommst du ja zu einem anderem Zeitpunkt eine Idee, wie das ursprüngliche Puzzle zu lösen ist.
7. Bei IF sind zwei Köpfe besser als einer. Man kann diese Spiele gut zu zweit vor dem Bildschirm spielen. Oft hat gerade der Andere die zündende Idee.
8. Sollte es wirklich mal nicht weitergehen, findest du eine „Tipps“-Sektion im Menü. Gib einfach an beliebiger Stelle „Hilfe“ oder „Anleitung“ ein. In dieser Sektion bekommst du zu allen Puzzles Tipps. Aber Vorsicht: Man kann sich hier leicht „spoilern“.
9. Lies das Beispiel-Transkript in dieser Anleitung um ein Gefühl für deine Möglichkeiten zu bekommen.

CREDITS

„Jäger der verlorenen Steine“ wurde 2021 von Heiko Spies geschrieben.
Beta-Tester: Jens Leugengroot

KOMMUNIKATION MIT JÄGER

In „Jäger“ schreibst du einen Befehl in den Computer (gefolgt von der Eingabe-Taste). Dieser wird dir antworten (bzw. nachfragen, wenn er etwas nicht versteht). So kannst du z.B. sagen:

DRÜCKE DEN KNOPF

NIMM DIE BANANE

ZIEHE DEN RAUMANZUG AN

LASS DIE BANANE FALLEN

UNTERSUCHE BANANE

FRAGE XAVIER NACH DEM RAUMSCHIFF

XAVIER, FOLGE MIR

GIB XAVIER DIE BANANE

NIMM ALLES

LEGE DIE WÄSCHE IN DEN SCHRANK

Um dich dabei von Raum zu Raum zu bewegen, gib einfach die Himmelsrichtung an:

NORDEN

SÜDEN

NORDWEST

oder kurz: N, S, NW, ...

Bitte denke auch daran, dass man an vielen Stellen RAUF und RUNTER gehen kann.

EINIGE NÜTZLICHE VERBEN

BERÜHRE

BETRACHT

DREHE

DRÜCKE

ISS

FLUCHE

FRAGE

GIB

SCHAU (L)

ERGREIFE

HEBE AUF

HÖRE

KLETT

LAUSCHE

LEGE etwas IN etwas

LIES

NIMM

ÖFFNE

RIECHE

SCHALTE AN/AUS

SCHLAGE

TAUCHE

UNTERSUCHE (U)

WIRF etwas AUF etwas

ZIEHE

SPEICHERN/LADEN UND WEITERE BEFEHLE

Du kannst jederzeit mit den Befehlen „SPEICHERN“ und „LADEN“ das Spiel sichern und später wieder fortsetzen.

Falls du einmal das Spiel ganz neu beginnen willst, schreibe einfach „NEUSTART“ und um es zu beenden, tippe „ENDE“.

Bitte beachte, dass diese Befehle auch von deinem Interpreter abhängen können.

AUSGANG (AG): Zählt die offensichtlichen Ausgänge eines Ortes auf.

AUSGÄNGE AN/AUS*: Schaltet die Ausgangsanzeige an und aus.

INVENTAR (I): Zählt auf, was du alles bei dir trägst.

KURZ*: Die Raumbeschreibungen werden nur noch beim ersten Betreten des Raumes angezeigt.

LANG*: Zeigt immer die volle Raumbeschreibung an.

NOCHMAL (G): Wiederholt den letzten Befehl.

SCHAU/LAGE (L): Beschreibt dir deine Umgebung in vollem Detail.

SUPERKURZ*: Es wird immer nur die kurze Raumbeschreibung angezeigt (nicht zu empfehlen).

TRANSKRIPT AN/AUS*: Erzeugt eine Mitschrift des Spielverlaufs.

UNTERSUCHE (U): Beschreibt ein Objekt im Raum näher.

VERSION: Gibt unter anderem Release- und Seriennummer an.

WARTE (Z): Der Protagonist wartet eine Runde.

*: Diese Einstellungen können auch vom Menü aus geändert werden (tippe HILFE oder MENÜ).

BEI PROBLEMEN

Es gibt in dem Spiel ein Hinweis-System zu allen möglichen Rätseln: Tippe einfach „HILFE“ oder „ANLEITUNG“ im Spiel und wähle dann "Lösungshinweise zum Spiel"; oder einfach den Autor direkt anschreiben: mpleingo@web.de

BEISPIEL-TRANSKRIPT

Dies ist ein fiktives Beispiel einer Spielsitzung:

> WARTE

Die Zeit verstreicht.

> SCHAU

Eingangshalle

Du stehst in der großen Eingangshalle des Schlosses. An den Seiten befinden sich Rüstungen mit schweren Waffen.

Eine Treppe führt nach oben. Im Süden geht es raus aus dem Schloß.

>UNTERSUCHE RÜSTUNGEN

Alte Rüstungen, wie sie wohl in jedem Schloss irgendwo herumstehen.

>NIMM RÜSTUNG

In Ordnung.

>UNTERSUCHE WAFFE

Eine Reihe schwerer Morgensterne, vermutlich immer noch nützlich, wenn irgendjemand auf die Idee käme, mit einer Lanze anzugreifen, statt einem Gewehr.

>NIMM MORGNSTERN

So etwas kannst du hier nicht sehen.

>NIMM MORGENSTERN

In Ordnung.

>INVENTAR

Du hast Folgendes bei dir:

einen Burgschlüssel

eine Rüstung

einen Morgenstern

eine geladene Armbrust

>RAUF

Gang

Du befindest dich in einem Gang.

An den Seiten im Osten und Westen gehen jeweils Türen ab.

Im Süden führt die Treppe wieder runter in die Eingangshalle.

Ein Geist kommt von Osten aus der Wand.

>U GEIST

Eine durchsichtige Gestalt.

>FRAGE GEIST NACH SCHLOSS

Der Geist antwortet: „Ja, das ist ein Schloß.“

>ZEIGE DEN MORGENSTERN

(dem Geist)

„Die Dinger waren schon aus der Mode, als ich gestorben bin. Nach seinem Tod verliert man jedes Verständnis dafür, warum man so einen Kram aufheben sollte.“

>OSTEN

(Du öffnest zuerst die Tür.)

Prunksaal

Der Raum ist riesig und wird dominiert von einer riesigen Tafel in der Mitte. An der Seite ist ein Kamin. Über dir hängt ein riesiger Kronleuchter.

Im Westen geht es zurück in den Gang.

>U KAMIN

Der Kamin hat wohl schon viele Jahre kein Feuer mehr gesehen und ist sowohl sauber, als auch leer.

>U KRONLEUCHTER

Die entdeckst einen Schlüssel in dem Kronleuchter.

>NIMM SCHLÜSSEL

Der Schlüssel ist zu weit weg.

>W

Gang

Du befindest dich in einem Gang.

An den Seiten im Osten und Westen gehen jeweils Türen ab.

Im Süden führt die Treppe wieder runter in die Eingangshalle.

Ein Geist hängt hier in der Luft.

>GEIST, FOLGE MIR

„Ok.“

>O

Prunksaal

Der Raum ist riesig und wird dominiert von einer riesigen Tafel in der Mitte. An der Seite ist ein Kamin. Über dir hängt ein riesiger Kronleuchter.

Im Westen geht es zurück in den Gang.

Der Geist kommt von Westen.

>GEIST, HOLE DEN SCHLÜSSEL

„Entschuldigen Sie, aber Ihnen dürfte aufgefallen sein, dass ich nicht materiell bin.“

>U TAFEL

Ein massiver Holztisch, bestens geeignet für Gelage.

>KLETTERE AUF TISCH

Du steigst auf den Holztisch.

>NIMM SCHLÜSSEL

Der Schlüssel ist zu weit entfernt.

>I

Du hast Folgendes bei dir:

einen Burgschlüssel

eine Rüstung

einen Morgenstern

eine geladene Armbrust

>SCHIESSE MIT ARMBRUST AUF SCHLÜSSEL

Du triffst den Schlüssel voll. Er fällt auf den Boden.

>L

Prunksaal

Der Raum ist riesig und wird dominiert von einer riesigen Tafel in der Mitte. An der Seite ist ein Kamin. Über dir hängt ein riesiger Kronleuchter.

Im Westen geht es zurück in den Gang.

Ein Geist hängt hier in der Luft.

Du siehst einen Schlüssel.

>NIMM SCHLÜSSEL

In Ordnung.

>SPEICHERE

In Ordnung.

>ENDE

Möchtest du das Spiel wirklich beenden? j

