



Wege aus dem Pixellabyrinth

Das Adventure Labyrinth wurde 1986 von Activision und Lucasfilm Games veröffentlicht. Dem unkonventionellen Adventure liegt ein mäßig erfolgreicher Film zugrunde, der von George Lucas produziert wurde und in dem neben David Bowie eine Horde von Jim Henson gebastelter Goblins ihr Unwesen treibt.



Labyrinth macht auch auf einem Apple II Spaß.

Dass Labyrinth zuerst als Film und erst dann als Computerspiel erschien, dürfte so mancher C64-Fan heute schon vergessen haben. Obwohl der Film mit Starbesetzung aufwarten konnte, war ihm kein großer Erfolg beschied. Die Handlung in Kürze: Sarah (Jennifer Connolly) ist ein nettes, intelligentes Mädchen, das nur ein Problem hat: die böse Stiefmutter, die Sarah übel zusetzt. Sarah zieht sich zurück und flieht in eine Phantasiewelt. Bald tritt der gutaussehende, mächtige und charmante Goblkönig Jareth (David Bowie) auf den Plan und bietet Sarah an, seine Mitregentin zu werden – in seinem wundersamen Königreich. Der Haken ist, dass der im Grunde üble Jareth als Gegenleistung Toby, Sarahs kleinen Bruder, in einen Goblin verwandeln möchte, was auch geschieht. Kaum ist Sarah im Wunderland, möchte Jareth sie auch gleich wieder loswerden, doch Sarah will nicht zurück, schon gar nicht ohne ihren Bruder. In einem „Mental Combat“, um in der Sprache der Computerspiele zu bleiben, bezwingt Sarah Jareth schließlich, das Labyrinth (ja, in diesem Film kommt auch ein Labyrinth vor!) löst sich auf und Sarah findet sich in der wirklichen Welt wieder und muss sich mit ihr anfreunden.

Ungewöhnlicher Beginn

Obwohl Labyrinth als klassisches Lucasfilm-Game eigentlich wie ein Arcade-Adventure mit Tastatureingabe funktioniert, haben sich die Entwickler zu einem unkonventionellen Einstieg entschieden: Eine Textadventure-Sequenz (mit „Eingabehilfe“) lei-

tet das Spiel ein, bevor das Joystickabenteuer beginnt. Diese Passage wird folgendermaßen gelöst (weicht manchmal ab, man muss aber im Prinzip nur den Anweisungen folgen):

GO HOME / TAKE CAMCORDER / GO OUTSIDE / GO NORTH / GIVE NICKEL / GO WEST / GO THEATRE / GIVE DOLLAR / GO THEATRE / GO NORTH / LOOK / GIVE DOLLAR / TAKE / COMPLAIN / TAKE / GIVE NICKEL / GO SOUTH / GO SOUTH / GIVE POPCORN / COMPLAIN

Das Labyrinth

Gehe durch das Tor und du bist im Labyrinth. Geh nach rechts, bis du einen Stein findest. Nimm ihn. Sobald du das Holzschert findest: Ab in die Hosentasche damit! Nun solltest du einen Blick auf die Wand werfen. Dort, wo eine Aufschrift zu erkennen ist, befindet sich ein versteckter Durchgang, den du betreten solltest. Du bist jetzt im BRICK HALLWAY. Dort öffnest du zunächst alle Türen, hebst die Kristallkugel und den Pfirsich vom Boden auf, sobald du darüber stolperst, und wirfst eine Münze in den nächstbesten Automaten und nimmst die Flasche, die er ausspuckt. Fertig? Jetzt musst du die Türen ausprobieren, um jene zu finden, die tiefer ins Labyrinth führt. Das nervt, aber irgendwann kommst du zu ALPH AND RALPH.



Jim Hensons Labyrinth-Goblins

Gehe zu Ralph (rechts) und gib ASK RALPH ein. Öffne beide Türen und wähle diejenige, in der du das Schild „To the Castle“ siehst. Nun stürzt du in die Tiefe und wirst von WALL OF HANDS festgehalten. Beglückwünsche sie (CONGRATULATE WALL), und du kannst deinen Weg fortsetzen. Die nächste Station ist der STONE CORRIDOR. Sammle die Gegenstände auf, die auch auf dem „Radschirm“ sichtbar sind, danach gehe zum Durchgang ganz links. Auf der anderen Seite angekommen, liegt eine Heckenschere am Boden, die du einsteckst. Ganz links liegt noch eine Kristallkugel, die du auch noch aufsammlst. Gehe zum Goblin in der Mitte und gib ihm einen Pfirsich. Nachdem er am Boden liegt, nimmst du ihm mit TAKE vorsichtig seinen Helm ab. Jetzt gehst du durch den Gang links vom schlafenden Goblin und betrittst... THE HEDGE MAZE. Links liegt eine weitere Kristallkugel, hol dir aber auch das Armband, das hier irgendwo am Boden liegt. Bereite am besten schon vor Betreten dieses Gangs den Befehl USE SHEARS vor und schneide so (schnell!) eine Schneise in die von einem Goblin bewachte Hecke, um den WISE MAN'S GARDEN zu erreichen.

Befrage den weisen Mann. Er gibt dir einen rästelhaften Hinweis auf den Ausgang. An dieser Stelle entscheidet ein Zufallsgenerator, welches Rätsel zu lösen ist. (Es gibt noch mehrere Rätsel als die hier aufgezählten. Es ist ratsam, den Spielstand vor dem Gespräch mit dem Wise Man zu speichern, um im Notfall ein anderes Rätsel zu bekommen.)

Zuerst solltest du dem Weisen deinen Dollarschein zustecken. Sein sprechender Hut gibt dir 3 Münzen als Wechselgeld. Verwende noch einmal das TAKE-Kommando und du erhältst auch das RULEBOOK. Nun ist es Zeit, den Raum auf die durch das Rästel vorgegebene Weise zu verlassen:

* „The only way out is to be right in every way that you can.“ – Gehe durch alle rechten Tore.

* „If you go to the left first, then you will know the bloom in' way out.“ – Gehe zuerst durch ein Tor auf der linken Seite, danach durch das Tor neben der Pflanze.

* „Thoroughness is a virtue, but order is paramount“ – Gehe durch das Tor links unten, dann im Uhrzeigersinn durch alle anderen.

* „If at first you don't succeed, try, try again.“ – Such dir ein Tor aus und gehe dreimal durch.

Das Spiel verläuft von hier an nicht mehr linear, die Szenarien können nun in einer anderen Reihenfolge ablaufen. In unserem Spiel erreichen wir nun erneut das HEDGE MAZE. Mit der Heckenschere legst du dort erneut den zugewachsenen Durchgang frei und bist bei den DOOR KNOCKERS. Bei der linken Türe entdecken wir mit TAKE einen Schlüssel.



Misshandle nun die rechte Türe mit HIT, die beiden Türen beginnen eine Unterhaltung. Während die rechte redet, steckst du ihr das Armband in den Mund. Nun kannst du sie öffnen. Bevor du eintrittst, gehst du aber durch das linke Tor und landest im FOREST. Hier musst du den Weg zum BOG OF ETERNAL STENCH selber finden, da er – je nach der zu Spielbeginn gewählten Lieblingsfarbe – nicht immer gleich ist.

Im Sumpf

Im Sumpf angelangt, befragen wir Sir Didymus so lange, bis er uns den Auftrag erteilt, seinen Freund Ludo zu befreien. Dazu gehst du nach links, bis du in ein kleines Labyrinth kommst, in dem zwei Goblins ihr Unwesen treiben. Die bunten Steine ändern ihre Farbe, wenn man auf sie tritt. Wenn sie rot sind, bricht der Boden unter den Füßen weg – auf diese Weise kannst du die Goblins in die Falle locken. Falls du selbst abstürzt bzw. von einem Goblin gefangen wurdest, brauchst du dich im Kerker nur in die Falltür ganz links fallen zu lassen, um wieder in den Sumpf zu gelangen. Sind die Goblins bezwungen, begib dich in die Mitte des Raums, wo Ludo auf einem Baum hängt. Befreie ihn mit der Schere und du landest wieder in der Hecke. Mit CALL LUDO rufst du Ludo zu dir, mit CALL ROCKS lässt ihn so laut brüllen, dass ein Steinhäufen herbeigerollt kommt. Mehr dazu am Schluss... Nimm die Steine und gehe durch die Hecke. Hier könntest du auf die STONE FACES stoßen, die keine weitere Bedeutung haben. Beleidige sie, um Hinweise zu bekommen. Gehe so lange durch die Gänge, bis du wieder im Sumpf bist.

Halte dich nicht zu lange auf und denke daran, dass du gegen die Zeit spielst und das Spiel innerhalb eines gewissen Zeitlimits gelöst werden muss. Mit dem Befehl TIME kannst du überprüfen, wieviel Zeit dir noch bleibt. Denk daran, dass du gegen die Zeit spielst und das Spiel innerhalb eines gewissen Zeitlimits gelöst werden muss. Mit dem Befehl TIME kannst du überprüfen, wieviel Zeit dir noch bleibt.

Nun kannst du über die Brücke gehen, die allerdings sehr rutschig ist. Falls du in den Sumpf fällst, solltest du ans andere Ufer schwimmen. Den Helm solltest du im Sumpf (und NUR dort) versenken, weil dich Jareth nicht herausfordern wird, solange du ihn trägt. Speichere das Spiel ab, bevor du die Brücke betrittst. Am anderen Ufer befindet sich THE GOBLIN



George Lucas, David Bowie und Jim Hanson

VILLAGE. Falls du in den Sumpf gefallen bist, verrät dich dein Geruch sofort, nachdem du das Dorf betreten hast.

Zu Besuch bei den Goblins

Die Goblins werden dich nicht so erbarmungslos jagen, nachdem du den Sumpferuch losgeworden bist. Verwende dazu das Parfum. Bei einem Zusammenstoß landest du trotzdem im Kerker – Vorsicht ist also geboten. Du solltest nun die Häuser betreten, um weiter zu kommen.

Je nach gewählter Lieblingsfarbe können sich unterschiedliche Gänge hinter den Haustüren verbergen, aber da das Spiel nicht linear abläuft, kannst du die weiteren Räume in beliebiger Reihenfolge spielen. Speichere vorher den Spielstand, da du vermeiden solltest, ins CASTLE OF THE GOBLIN KING zu gelangen, da diese frustrierende Stelle zur Lösung des Spiels nicht durchgespielt werden muss.

In unserem Spiel landen wir zunächst im UNDERGROUND, wo ein gefährlich aussehender Goblin auf einem Rad auf uns zurast. Wirf ihm das Holzschwert vor die Füße, entferne dich ein paar Meter und warte, bis der Goblin Kehrt macht. Nimm das – auf wundersame Weise in ein Brett verwandelte – Holz wieder und verschwinde schnell durch einen der Durchgänge, bevor der Goblin wieder kommt. Falls du auf eine weitere Kristallkugel stößt, hebe sie auf. Das ist aber nicht entscheidend für den weiteren Spielverlauf.

Irre nun durch die Gänge, bis du wieder zu den DOOR KNOCKERS kommst. Die rechte der beiden Türen führt dich zum aus Klaviertasten aufgebauten SECRET CORRIDOR, wo du gleich den ersten Durchgang direkt vor dir nimmst. Hinten angelangt, gehst du nach rechts, bis du zu einer Stelle kommst, an der eine der schwarzen Tasten fehlt. Hier erzeugst du mittels USE PLANK einen Eingang, der aber verschlossen ist. Zum Glück hast du bei den DOOR KNOCKERS den Schlüssel gefunden – jetzt kannst du mit ihm die gerade erschaffene Türe öffnen.

Du bist jetzt fast am Ziel, musst aber zuerst den UPSIDE DOWN ROOM überwinden, wo dir Jareth begegnet. Freundlicherweise verwandelt er die dir verbleibenden Stunden in Minuten. Du hast also nicht sehr viel Zeit, ihn zu besiegen. Um gegen ihn zu gewinnen, muss mindestens eine Kristallkugel in deinem Gepäck sein. Versuche, ihn mit den Kugeln zu treffen, beachte dabei aber die Geometrie des Raums. Falls du daneben schießt, ist das nicht schlimm, da die Kugeln wie Boomerangs zu dir zurück kommen.

Sobald du Jareth getroffen hast, hast du das Spiel gewonnen, auch wenn noch die FINAL CONFRONTATION folgt. Im Finale kannst du Jareth, der seine

Niederlage nicht eingestehen will, mit verschiedenen Sätzen konfrontieren. Speichere das Spiel, um verschiedene Varianten ausprobieren zu können, es gibt jeweils unterschiedliche Reaktionen.

In diesem Walkthru wurden nicht alle Rätsel und Subquests gelöst, die in diesem Spiel vorkommen. Ein kleiner Tipp zum Schluss: Vorher wurde bereits das Herbeirufen von Steinen besprochen. Wenn du die Steine mit dem Camcorder filmst, bevor du sie einsteckst, und danach in den FOREST zurückkehrst, kannst du dort Firey rufen und ihm das Video zeigen...



Quelle: verschiedene Lösungen aus dem WWW.

Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet für Abonnenten und Interessierte kostenlos 2-3mal monatlich Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht an Dritte weitergegeben.