

Komplettlösung zum Spiel Puktum

von Sadi Yigit
in 2017

**Punktum ist ein deutschsprachiges Textadventure für den Commodore 64
von Oliver Möller aus dem Jahre 1989**

Grundsätzliches (noch kein Spoiler)

In dem Spiel wird man durch eine Telefonzelle in eine andere Welt geschleudert und versucht zurück zu kehren. In der Spielwelt gibt es Charaktere, die eigenständig in der Welt agieren und diese beeinflussen. Das Spiel enthält ein Labyrinth-Minigame, das recht unübersichtlich ist. Die eigentlichen Rätsel im Hauptspiel sind durchweg logisch.

Grundsätzliche Tipps (keine harten Spoiler)

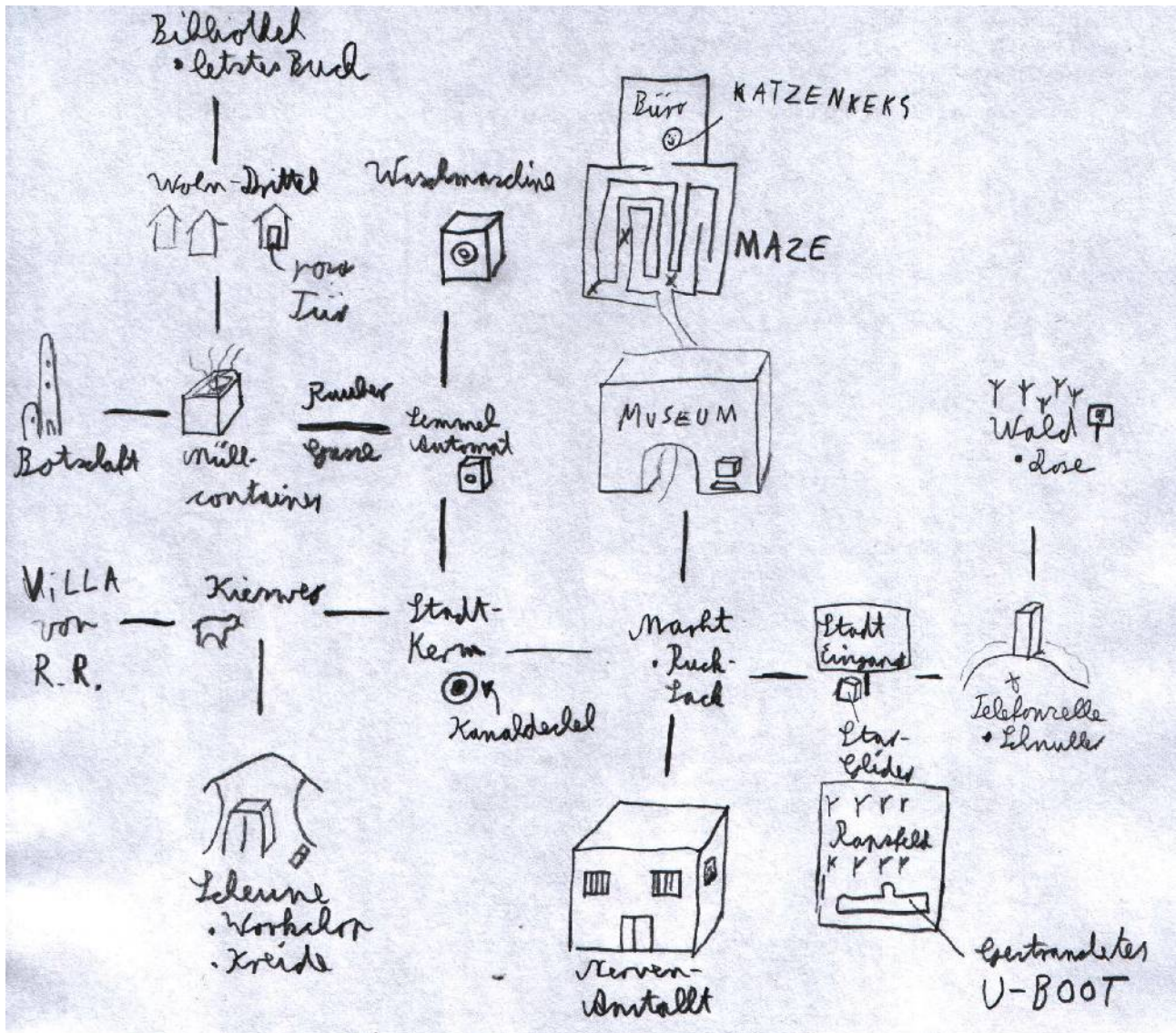
Hier liste ich ein paar Besonderheiten auf, welche mir das Leben im Spiel schwer gemacht hatten und bei denen mir das Wissen um diese sehr geholfen hätte.

- Alle Charaktere verstehen Deine Sprache. Mit „sage“ fängst Du kein Gespräch an – das machst Du mit spreche. Mit >>sage XY „gehe westen“<< erteilst Du XY einen Befehl. Ist die Antwort XY versteht Dich nicht, so bedeutet das, dass der Parser das Konstrukt in „“ nicht verstanden hat. Ist die Antwort XY hört dir zu aber hört nicht auf Dich, so hat der Parser alles verstanden, aber es ist keine Aktion dafür definiert. Kein Charakter versteht Dich aus ingame-Gründen nicht (Sprache, Lautstärke, oder so etwas).
- Es gibt einen Zack-French-Bread-Effekt im Spiel. Das heisst ein Kommando hat erst einen Effekt wenn man es öfters wiederholt. Denkt daran, dass ein Tippfehler hier die Kette resettet.
- „I“ (schaue) ruft erneut die Beschreibung auf – es steht aber auch für eine gründlichere Suche - sollte das nötig sein.
- „n“, „s“, usw. sind kurz für gehe nach norden usw. . Schwimme nach norden muss aber weiterhin ausgetippt werden. Das bedeutet dass ein Schwimme nach norden funktionieren kann, während ein „n“ keine Effekt hat.
- Der Rucksack ist ein reines Transportmittel und hat ansonsten keine ingame-funktion. Er ist also nicht relevant für Rätsel.
- Immer wachsam sein wenn Gegenstände verloren gehen. Ich weiß nicht ob man die Gegenstände immer wieder bekommt. Deshalb lieber neu Laden wenn was verloren geht:
 - Der Polizist konfisziert was man ihm gibt. Es fällt ihm später aus der Tasche, aber man muss ewig danach suchen.
 - Was man in dem Müllcontainer steckt bekommt man erst später über einen anderen Charakter wieder zurück.
 - Die Waschmaschine zerstört alles was man darin wäscht, wenn es nicht zum

Waschen geeignet ist.

- Immer daran denken, dass man in Punktum Dinge nicht einfach nur tun kann. Man kann sie auch langsam oder schnell tun.

Karte



Lösung

- Den Schnuller nehmen, im Norden im Wald die Dose nehmen und ab nach Westen.
- Das Ortsschild untersuchen und die Stargliderbox nehmen (sie ist leer). Weiter nach Westen.
- Am Marktplatz liegt der Rucksack. Schnuller anziehen und nach Süden in die Nervenanstalt.
- Nervenanstalt: Dies kann nur mit angezogenen Schnuller betreten und mit ausgezogenen Schnuller verlassen werden. Das Umkleiden werde ich ab jetzt nicht mehr beschreiben.
- Im Osten der Anstalt ist

- Der Irre: Mit ihm sprechen. Er heißt Philipp. Er folgt einem ab jetzt immer.
- Die Gleichung: Dies kann man nur mitnehmen, wenn man sie in die Stragliderbox steckt.
- In der Werkstatt darüber bekommt man eine Schweißbrenner. Hier ist auch die Kreis säge mit der man die Dose aus dem Wald öffnet. Säge ein- und ausschalten nicht vergessen. In der Dose ist übrigens ein Dosenöffner – aber die Dose bleibt auch wichtig.
- Zurück zum Marktplatz und von dort nach Westen zum Platz mit dem Gullydeckel. Den kann man öffnen und in den Kanal steigen. Dort gibt es zunächst
 - Die Ratte: Mit ihr reden damit sie einen begleitet. Sie heißt Jim.
 - Im Osten findet man eine dreckige Serviette
 - Im Weste stirbt man...außer man geht nicht nach Westen, sondern geht *langsam* nach Westen. Dort kann man das Gitter mit dem Schneidbrenner öffnen und die Dose mit Wasser füllen. Weite geht's hier erst mal nicht.

Mein größter Schockmoment im Spiel. Ich kam hier relativ spät im Spiel vorbei und hatte den Schneidbrenner schon öfters ein- und ausgeschaltet. Als ich ihn wieder einschalten wollte, um das Gitter zu durchtrennen, war der Tank leer – ich konnte den Brenner nicht einschalten. Der Weitsicht des Programmierers, oder einem Programmierfehler sei Dank – „öffne Gitter mit Schweißbrenner“ funktioniert auch mit ausgeschaltetem Schweißbrenner!

- Den Gully hoch und weiter nach Westen und runter zum Schuppen nach Süden.
 - Die Kreide einfach mitnehmen
 - Die Workbench mit dem Dosenöffner öffnen und die Sense und das Brecheisen herausholen. Am besten man gibt beides gleich Philipp, denn nur der ist stark genug um beide auch zu verwenden.
- Zurück zum Gully und von dort nach Norden. Hier ist ein Semmelautomat den Philipp für uns mit dem Brecheisen öffnet wenn wir ihn dazu anweisen. Dafür bekommen wir ne Wurfsemmel. (eine Semmel, die so hart ist, dass sie als Waffe gilt). Im Westen von hier ist die Räubergasse. Da geht's gleich rein. Vorher kann man im Norden noch die Serviette in der Waschmaschine waschen.
- Räubergasse: Diese Gasse ist tödlich. Man kann sie nur zusammen mit dem Polizisten durchqueren. Also waren bis er das ist und wenn er die Gasse betritt, selber auch hineingehen. Man muss nicht waren bis er dort dann weite geht. Verlassen kann man die Gasse direkt wieder. Ich beschreibe das ab jetzt nicht wieder jedes mal wenn es durch diese Gasse geht.
- Westlich der Räubergasse steht ein Müllcontainer. Jim die Ratte kann uns dort einen Schlüssel herausholen.

- Nördlich des Containers ist ein Haus mit rosa Türe. Dieses kann man mir dem eben gefundenen Schlüsselöffnen. Mehr kann man aber noch nicht machen also zurück und weiter nach Norden zur Bibliothek.
- In der Bibliothek kann Philipp für uns das Buch lesen und Übersetzen. Dadurch wird klar wo wir hier sind und zu einen großen Teil auch schon, wie wir zurück kommen.
- Zurück in der Nervenanstalt ziehen wir die jetzt saubere Serviette an und gehen in den Speisesaal, wo wir den Teebeutel und das Bio-Müsli mitnehmen. Der Teebeutel wird in der Dose mit Wasser zum Tee und ist schon mal ein Gegenstand fürs Finale.
- Zurück am Stadteingang lassen wir Philipp das Rapsfeld mit der Sense mähen. Dadurch können wir von hier jetzt auch nach Süden wo ein U-Boot gestrandet ist.
- Vom Marktplatz nach Norden geht's zum Museum hier gibt's:
 - Einen Computer dem man die Gleichung aus der Nervenanstalt gibt. Dafür bekommt man sein Glückszahl. Das war bei mir 914162, aber vielleicht ist sie generiert, also besser aufschreiben.
 - Eine geheimnisvolle Tür. Diese Tür kann man nur betreten, wenn man dreimal in folge >>gehe geheim<< eingegeben hat. Man ist dann im MAZE und es folgt ein Minigame (Beschreibung in eigenem Kapitel). Durch das MAZE kommt man in das Zimmer des Museumsdirektors und kann hier den Katzenkeks mitnehmen. Danach muss man durch das MAZE wieder zurück. Wichtig:
 - Das MAZE nur mit max 3 Gegenstände betreten, da man sonst den Keks nicht mitnehmen kann bzw. was anderes liegen lassen muss. Das heißt dann u.U. Nochmal MAZE.
 - Unbedingt die Kreide mit ins MAZE nehmen.
- U-Boot:
 - Das U-Boot ist auch nur ne Dose und wird folglich mit einem Dosenöffner geöffnet.
 - In dem Mannschaftquartieren muss man die Beschreibung mit „I“ aktualisieren. Erst dann findet man einen Knopf.
 - Die Luke öffnet man mit der Glückszahl vom Computer und bekommt so die Schwimmflügel.
 - Außerdem gibt's noch nen Anzug zum Mitnehmen.
- Mit angezogenen Schwimmflügel geht es wieder in die Kanalisation zu dem geöffneten Gitter. Und von dort in den Fluss
- Fluss:
 - Im Westen ist eine Sandbank auf der ein Monster lebt das alles frisst. Ja es frisst auch unser Bio-Müsli, muss dann aber erst mal weg, so dass wir das Knoblauch-Spray nehmen können.

- Im Osten ist eine Insel, die wir mit >>schwimme osten“ erreichen. Der Wurm der dort tobt bekommt unsere Wurfsemmel an den Kopf gesammelt. Dann können wir im Osten der Insel mit dem gefundenen Knopf eine Cola aus dem Getränkeautomaten ziehen.
- Zurück bei dem Müllcontainer geht es nach Westen zur Botschaft der Vampire.
- Botschaft:
 - Die Sekretärin wird gleich mal mit den Knoblauch-Spray an gesprüht und verlässt so ihren Posten, so dass wir in Ruhe in Büro im Norden gehen können.
 - Der Beamte dort bekommt ne Cola und gibt und eine Zugangskarte dafür heraus, die wir im Haus mit der rosa Tür brauchen.
- Im Haus mit der rosa Tür
 - Die Tür ist ja schon offen, die haben wir mit dem Schlüssel, den und die Ratte aus dem Müllcontainer geholt hat, aufgeschlossen.
 - Die Energiebarriere schalten wir mit der Zugangskarte aus. Sie wird einfach in die Barriere geworfen.
 - Im Raum in Süden sitzt der Programmierer mit dem wir sprechen, um noch genauer zu erfahren wie wir zurück kommen. Außerdem können wir nach dem Gespräch auch noch ein Token mitnehmen – der Zweite Gegenstand fürs Finale.
 - Im Keller ist ein Radio. Das einfach werfen. Dadurch geht es zwar kaputt aber wir brauch eh nur den Draht darin – der dritte Gegenstand fürs Finale.
- Zurück bei dem Stadtteil mit dem Kanaldeckel geht es jetzt so lange nach Westen bis uns eine Katze den Weg versperrt. Wir legen dort den Katzenkeks ab. Die Katze frisst ihn und macht sich davon. Von hier aus geht es noch einer weiter nach Westen, aber nicht ohne vorher den Anzug anzuziehen (sonst wird man gleich wieder rausgeschmissen). Wir reden kurz mit dem Reichen Richy und bekommen den Sub-ETH-Transmitter, den letzten Gegenstand fürs Finale.
- Jetzt mit Transmitter, Draht, Tee in der Dose und Token zur Telefonzelle:

- Mit den Token die Zelle öffnen
- Hineingehen und die Zelle schließen (das Schließen ist wichtig!)
- In der Zelle ist ein schwarzer Kasten. Diese mit der Dose verbinden und Zack! - Man ist wieder Daheim und wird auch sofort mit einem Mini-Sound und einem Dreizeiler beglückwünscht.

```

Außerdem siehst du:
einen schwarzen Kasten
Mögliche Ausgänge: Westen
>schliesse telefon.
Du schließt die Telefonzelle.
>verbinde dose kasten.
Ok,
es gibt einen gewaltigen Blitz.
Hurra !
Du hast das Spiel gelöst und bist
wieder daheim in deiner eigenen
verrückten Welt.
Willst du nochmal spielen (j/n) ?

```

MAZE

Das MAZE ist ein Minispiel in dem Adventure. Ziel ist es ein Labyrinth zu durchqueren, ohne es richtig zu sehen. An jeder Kreuzung hat man nur die Möglichkeit nach rechts oder links zu gehen. Betritt man das MAZE und geht 16 mal nach links oder 16 mal nach rechts so kommt man wieder aus den MAZE heraus. Ziel ist es aber durch das MAZE das Büro der Museumsdirektors zu betreten und es dann durch das MAZE wieder zu verlassen. Hat man die Kreide dabei so kann man wo immer man im MAZE ist ein Kreuz an den Boden machen und sieht so, ob man schon hier war. Verschieden Kreuze, die man gemacht hat kann man jedoch nicht unterscheiden. Betritt man das MAZE erneut, so sind die Kreuze aus vorherigen Besuchen weiterhin vorhanden.

Ich habe das MAZE bis zum Schluss nicht ganz verstanden, es aber dennoch geschafft.

Aufgrund einer Theorie über den Aufbau des MAZE, bin ich wie folgt vorgegangen:

- Bei Betreten des MAZE ein Kreuz machen
- Nach Links gehen bis das Kreuz wieder kommt.
- Einmal nach Rechts. Dadurch kommt man auf eine Feld ohne Kreuz.
- Dort wieder ein Kreuz machen und dann wieder so lange nach Links, bis ein Kreuz kommt.
- Einmal nach Rechts. Dadurch kommt man auf eine Feld ohne Kreuz, und so weiter.
- Irgendwann kommt man an eine Stelle, wo man nach dem Nach-Rechts-Gehen doch wieder auf ein Kreuz kommt. Dadurch habe ich zwar erkannt, dass meine Theorie über das MAZE falsch war, aber man ist dann schon sehr nah am Ziel. Nach etwas Herumirren war ich dann im Büro.
- Zurück bin ich dann Kreuz und Quer gestolpert und hatte Glück.

Wer das MAZE verstanden hat, kann mir gerne die Erklärung mailen.