

Kurzhilfe für *NetHack-De*

(basierend auf dem *Guidebook* für *NetHack* 3.4
von Eric S. Raymond
sowie der *NetHack*-Übersetzung desselben)

3. Oktober 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Erläuterung des Bildschirms	3
2.1	Die Statuszeilen (unterer Bildschirmrand)	3
2.2	Spielmeldungen (oberer Bildschirmrand)	4
2.3	Erklärung der Symbole: die Karte	5
3	Die wichtigsten Befehle	6
3.1	Bewegung und Nahkampf	7
3.2	Metabefehle	8
3.3	Verwenden von Gegenständen	8
3.4	Interaktion mit deiner Umgebung	10
3.5	Sonstige Befehle	11
3.6	Nachfragen/Eingabeaufforderung	11
4	Die wichtigsten Optionen	12
4.1	Startoptionen	12
4.2	Optionen zur Darstellung	13
4.3	Sonstige Optionen	15

1 Einleitung

Bei *NetHack-De* handelt es sich um eine von *Patric Mueller* durchgeführte deutschsprachige Übersetzung. Der Stand der Übersetzung liegt zur Zeit bei etwa 90%; der jeweils aktuelle Stand lässt sich auf der Webseite <http://nethack-de.sourceforge.net/> nachlesen.

Fehlerberichte, Anregungen, Übersetzungsvorschläge oder Kritik können an die E-Mail-Adresse bhaak@gmx.net geschickt werden oder auch auf <http://sourceforge.net/projects/nethack-de> abgegeben werden.

Als altehrwürdiger Vertreter des *Roguelike*-Genres ist *NetHack* vor allem durch drei Dinge gekennzeichnet:

1. *Permadeath*: Der Tod der Spielfigur ist endgültig, es gibt keine Speicherstände über den Tod hinaus.
2. Abgesehen von einigen wenigen fest vordefinierten Leveln, wird der gesamte Dungeon in jedem Spiel aufs Neue zufällig erzeugt, zwar nach Regeln, aber eben jedes Mal anders.
3. Auch Gegenstandsbeschreibungen werden in jedem Spiel neu gemischt, so dass beispielsweise ein blauer Zaubertrank in einem Spiel Gift enthalten könnte, in einem anderen dagegen einen Heiltrank.

Als Folge davon gleicht kein Spiel einem anderen, so dass *NetHack* einen hohen Wiederspielwert aufweist. Das ist auch besser so, denn *NetHack* ist schwer! Du wirst viele, viele Anläufe brauchen, ehe es dir gelingen wird, das sagenumwobene Amulett von Yendor aus der Tiefe des Dungeons ans Tageslicht zu transportieren, aber bis dahin gibt es eine Menge zu erleben.

Dieses Dokument wird dir einen Überblick über die wichtigsten Aspekte dieses Spiels verschaffen. Es soll dir den Einstieg in *NetHack* erleichtern, lässt aber absichtlich Details und Spielmechanismen im Dunkeln. Das englischsprachige *Guidebook* selbst ist etwas ausführlicher und alles weitere kannst du dir entweder im Spiel aneignen oder anderweitig nachlesen.

2 Erläuterung des Bildschirms

Wenn du noch nie *NetHack* oder ein anderes *Roguelike* gespielt hast, wird der Bildschirm zunächst etwas ungewohnt aussehen. Im folgenden werden alle Symbole und Abkürzungen kurz erläutert. Abbildung 1 zeigt beispielhaft, wie der Bildschirm während einer *NetHack*-Sitzung aussehen könnte. Die tatsächliche Darstellung ist abhängig von deinem Betriebssystem sowie den verwendeten Optionen.

```
Du triffst die Fledermaus. Die Fledermaus beißt!--Weiter--
```

```
-----  
|. . . . |      -----  
|. < . . |####...@...$. |  
|. . . . -#   |...B....+  
|. . . . |      |.d.....|  
-----      -----|--
```

```
Spieler der Wanderer      St:12 Ge:7 Ko:18 In:11 We:9 Ch:15 Neutral  
Dlvl:1  $:97  TP:9(12) Ma:3(3) RK:10 Erf:1/19 Z:257 Flau
```

Abbildung 1

2.1 Die Statuszeilen (unterer Bildschirmrand)

Die untersten zwei Zeilen zeigen wichtige Informationen zu deiner Spielfigur. Im Folgenden wird erklärt, was die verschiedenen Status-Einträge bedeuten:

Rang	Name und Rang deines Charakters. Letzterer basiert auf dem Erfahrungslevel.
Attribute	Es gibt sechs grundlegende Attribute, die je nach Klasse und Rasse der Spielfigur variieren können und das Spielgeschehen beeinflussen. Deine Stärke beeinflusst, wieviel Schaden du im Kampf austeilst und wieviel Gewicht du tragen kannst. Deine Geschicklichkeit beeinflusst deine Chancen, im Kampf zu treffen, Fallen auszuweichen sowie die Erfolgswahrscheinlichkeit im Umgang mit diversen Gegenständen. Deine Konstitution beeinflusst deine Fähigkeit, dich von Verletzungen zu erholen. Deine Intelligenz beeinflusst deine Erfolgsrate im Zaubern und Lernen von Zaubersprüchen. Deine Weisheit beeinflusst dein Mana (magische Energie). Dein Charisma beeinflusst die Preise, die Ladenbesitzer von dir fordern.

Gesinnung *Rechtschaffen, Neutral oder Chaotisch*. Rechtschaffen wird oft mit „gut“ und Chaotisch mit „böse“ gleichgesetzt, aber legal und ethisch sind nicht immer

2 Erläuterung des Bildschirms

dasselbe.

Deine Gesinnung beeinflusst, wie Monster auf dich reagieren. Monster der gleichen Gesinnung haben eine größere Wahrscheinlichkeit, dir wohlgesinnt zu sein, während für Monster der entgegengesetzten Gesinnung das umgekehrte gilt.

Entsprechend deiner Gesinnung bist du Anhänger eines von drei Göttern, zu dem du in Notsituationen beten ('`#pray`' oder '`Alt-p`') kannst.

- Dungeon-Level** Wie tief im Dungeon du dich befindest. Du beginnst auf Level eins und die Zahl erhöht sich, je tiefer du dich in den Dungeon begibst. Einige Level sind speziell und werden durch einen Namen anstatt einer Zahl gekennzeichnet. Das Amulett von Yendor soll sich irgendwo unterhalb des zwanzigsten Levels befinden.
- Gold** Die Anzahl an Goldstücken, die du mit dir herumträgst. In Behältern verstecktes Gold wird dabei nicht mitgezählt.
- Trefferpunkte** Deine aktuellen und maximalen Trefferpunkte. Diese zeigen an, wieviel (zusätzlichen) Schaden du einstecken kannst, ehe du stirbst. Du kannst Trefferpunkte zurückerlangen, indem du dich ausruhst (oder zumindest eine Zeitlang nicht kämpfst) oder auch mit Hilfe einiger magischer Gegenstände oder Zaubersprüche.
- Mana** Die Menge an magischer Energie, die dir zum Zaubern zu Verfügung steht. Auch dein Mana regeneriert sich im Laufe der Zeit.
- Rüstungsklasse** Ein Maß der Wirksamkeit, mit der deine Rüstung Schläge abwehrt, wobei du um so besser geschützt bist, je kleiner deine Rüstungsklasse ist. Ein unbedeckter Mensch hat eine Rüstungsklasse von 10. Es ist durchaus möglich, eine negative Rüstungsklasse zu erreichen.
- Erfahrung** Dein aktuelles Erfahrungslevel und deine Erfahrungspunkte. Mit jedem gewonnenen Kampf erhältst du zusätzliche Erfahrungspunkte, wodurch sich von Zeit zu Zeit auch dein Erfahrungslevel erhöht. Je erfahrener du bist, um so besser kannst du Angriffen widerstehen und auch selbst besser kämpfen.
- Zeit** Die Anzahl der Züge, die bisher vergangen sind.
- Status** Dein aktueller Hunger-Status, welcher von *Satt* über *Flau* bis *Kollabierend* reicht. Wenn dein Hungerstatus normal ist, wird er nicht angezeigt. Zusätzliche Markierungen werden angezeigt, wenn du entsprechend beeinträchtigt bist: *Konf* wenn du verwirrt bist, *Gift* für eine Lebensmittelvergiftung, *Krank*, *Blind*, *Benom* wenn du benommen bist, oder *Hallu* wenn du halluzinierst.

2.2 Spielmeldungen (oberer Bildschirmrand)

Die oberste Zeile des Bildschirms ist für Meldungen reserviert, die sich bildlich nicht darstellen lassen. Wenn du ein "`-Weiter-`" in dieser Zeile siehst, bedeutet das, dass eine oder mehrere weitere Meldungen folgen, aber *NetHack* sicherstellen möchte, dass du sie alle in Ruhe der Reihe nach lesen kannst. Um die nächste Meldung zu lesen, drücke die Leertaste. Mit '`Strg-P`' kannst du auf kürzlich angezeigte Meldungen zurückgreifen, um sie noch einmal zu lesen.

2.3 Erklärung der Symbole: die Karte

Der restliche Bildschirm umfasst die Karte des Levels, soweit du ihn bisher erforscht hast. Jedes Zeichen auf dem Bildschirm symbolisiert ein Lebewesen oder ein unbewegtes Objekt.

Zunächst einmal gibt es alles, was da krecht und fleucht:

- @ Deine Spielfigur (unter dem Cursor) oder ein menschliches Monster.
- a-zA-Z und ;'& Buchstaben und einige andere Symbole repräsentieren die zahlreichen Bewohner des Dungeons. Vorsicht, sie können gemein und bösartig sein. Manche erweisen sich aber auch als hilfreich.
Du kannst Monster angreifen, indem du in sie hineinläufst, oder sie von ferne attackieren (z.B. Werfen mit 't' oder 'f', Zaubern mit 'Z', ...)
Du kannst sie aber auch ansprechen ('#chat').
Ein Sonderfall ist das Haustier (ein kleiner Hund, ein Kätzchen oder ein Pony), mit dem jeder Abenteurer das Spiel beginnt. Dein Haustier wird dir folgen und versuchen, dich im Kampf zu beschützen.
- I Dieses Zeichen markiert den zuletzt bekannten Aufenthaltsort eines unsichtbaren oder sonstwie nicht sichtbaren Monsters, wobei zu beachten ist, dass das Monster sich seitdem fortbewegt haben kann.

Außerdem gibt es diverse feste Bestandteile der Räume und des Dungeons:

- und | Die Wände eines Raumes, eine offene Tür, oder auch ein Grab (|).
Eine Tür lässt sich mittels 'c' schließen.
- . Der Boden eines Raumes, Eis oder ein türloser Durchgang.
- # Meistens ein Gang. Seltener Gitterstäbe, ein Baum, eine Spüle oder eine Zugbrücke.
- > Treppe abwärts: ein Weg zum nächsten Level.
Du kannst diese Treppe benutzen, indem du '>' eingibst.
- < Treppe aufwärts: ein Weg zum vorherigen Level.
Du kannst diese Treppe benutzen, indem du '<' eingibst.
- + Ein geschlossene Tür.
Öffnen der Tür mit 'o'.
- Ein Altar.
Hier kannst mit 'd' oder 'D' Gegenstände ablegen und mit '#offer' oder 'Alt-o' Leichname opfern.
- ^ Eine Falle, sofern du sie bereits entdeckt hast.
Du kannst versuchen, sie mit '#untrap' oder 'Alt-u' zu entschärfen.
- { Ein Springbrunnen.
Daraus trinken mit 'q', etwas eintauchen mit '#dip' oder 'Alt-d'.
- } Ein Wassertümpel oder -graben, oder auch flüssige Lava.
- \ Ein prunkvoller Thron.
Mit '#sit' oder 'Alt-s' kannst du dich darauf setzen. Ob das allerdings eine gute Idee ist?

3 Die wichtigsten Befehle

... und natürlich haufenweise Gegenstände, die du alle mit ‘,’ aufheben und mit ‘d’ oder ‘D’ wieder ablegen kannst. Mit ‘i’ oder ‘I’ kannst du alle Gegenstände auflisten, die du zur Zeit mit dir herumträgst.

\$	Ein Haufen Gold.
)	Eine Waffe. Du kannst sie mit ‘w’ in die Hand nehmen oder mit ‘t’ oder ‘f’ werfen.
[Eine Rüstung oder ein anderes Kleidungsstück. Du kannst sie bzw. es mit ‘W’ anziehen.
%	Etwas Essbares, einschließlich Leichnamen. Nicht notwendigerweise gut für dich. Mit ‘e’ kannst du essen, Leichname kannst du außerdem auf Altaren opfern (‘#offer’ oder ‘Alt-o’).
?	Eine Schriftrolle. Du kannst sie mit ‘r’ lesen.
+	Ein Zauberbuch. Du kannst es mit ‘r’ lesen, um den darin enthaltenen Spruch zu lernen - vorausgesetzt, er ist nicht zu schwer für dich. Einen erlernten Zauberspruch kannst du dann mit ‘Z’ zaubern.
/	Ein Zauberstab. Du kannst ihn mit ‘z’ anwenden oder auch mit ‘E’ etwas in den Boden schreiben.
=	Ein Ring. Du kannst ihn mit ‘P’ anstecken.
!	Ein Zaubertrank. Du kannst ihn mit ‘q’ trinken.
(Ein Werkzeug oder anderer nützlicher Gegenstand, z.B. Schlüssel, Lampe, Kiste, ... Du kannst es bzw. ihn mit ‘a’ benutzen.
"	Ein Amulett. Du kannst es mit ‘P’ anlegen.
*	Ein Stein oder ein (möglicherweise wertvoller) Schmuckstein.
‘	Ein Felsbrocken oder eine Statue. Felsbrocken kannst du im Allgemeinen durch die Gegend schieben, Statuen kannst du aufheben, was jedoch meist nicht viel bringt.

Du brauchst diese Symbole und ihre Bedeutungen nicht auswendig zu lernen; stattdessen kannst du mit dem ‘/’ Befehl jederzeit nachfragen, was ein bestimmtes Zeichen bedeutet.

3 Die wichtigsten Befehle

In *NetHack* werden Befehle über die Tastatur eingegeben, wobei im Allgemeinen ein einzelner Tastendruck einen Befehl auslöst, gelegentlich aber auch Tastenkombinationen erforderlich sind. In jedem Fall ist die Groß- und Kleinschreibung relevant, d.h. ‘a’ und ‘A’ sind zwei unterschiedliche Befehle.

3 Die wichtigsten Befehle

Aufgrund der Komplexität dieses Spiels reichen die Buchstaben allein nicht aus, so dass es noch eine Liste *erweiterter Befehle* gibt, die mittels des Spezialbefehls '#' eingegeben werden können. Die meisten davon sind allerdings alternativ auch über die **Alt**-Taste zu erreichen. Wenn der *Ziffernblock* aktiviert ist, können einige weitere auch direkt über einen Tastendruck ausgeführt werden.

Wenn du einem Befehl eine Anzahl voranstellst, wird dieser Befehl entsprechend so oft ausgeführt, z.B. kannst du mit '50s' fünfzig Züge lang suchen, wobei du unterbrochen wirst, sobald etwas Wichtiges passiert. Wenn der *Ziffernblock* aktiviert ist, musst du zusätzlich ein 'n' vorstellen, müsstest also stattdessen 'n50s' eintippen. Befehle, für die Wiederholungen keinen Sinn ergeben, ignorieren sie einfach. Um einen eben eingegebenen Befehl zu wiederholen, kannst du 'Strg-A' verwenden. Mittels der 'Esc'-Taste kannst die Eingabe eines Präfix oder einer Anzahl abbrechen.

3.1 Bewegung und Nahkampf

Du kannst deine Spielfigur mittels der Pfeiltasten oder des Ziffernblocks (sofern vorhanden) bewegen. Außerdem werden die sogenannten *vi*-Tasten ('hjklyubn') unterstützt. Eine diagonale Bewegung braucht dabei genauso lange wie ein Schritt in horizontale oder vertikale Richtung, so dass du im Allgemeinen weniger Züge benötigst, wenn du dich die Diagonalen entlang bewegst. Führt deine Bewegung dich auf ein Feld, in dem sich bereits ein Monster befindet, so zählt dies als Angriff, wobei *NetHack* bei sichtbaren friedlichen Monstern vorher nachfragt, ob du das wirklich möchtest.

[hjklyubn] Gehe einen Schritt in die angegebene Richtung (siehe Abbildung 2). Falls sich dort ein nicht-zahmes Monster befindet, zählt dies als Angriff mit deiner aktuellen Waffe; mit einem zahmen Monster kannst du auf diese Weise die Plätze tauschen.

y	k	u	7	8	9
\		/	\		/
h-	.	-l	4-	.	-6
/		\	/		\
b	j	n	1	2	3

(bei aktiviertem *Ziffernblock*)

Abbildung 2

[HJKLYUBN] Lauf in die entsprechende Richtung, bis du auf ein Hindernis oder einen Gegenstand triffst.

< Eine Treppe oder Leiter zum darüberliegenden Level hinaufsteigen.

> Eine Treppe oder Leiter zum nächsten tieferliegenden Level hinabsteigen.

3 Die wichtigsten Befehle

- Reise zu einem Ort auf der Karte. Der kürzeste Weg wird über die Wege und Räume der Karte berechnet, die dem Helden bekannt sind (z.B. sichtbar oder bereits betreten). Wenn es keinen bekannten Pfad gibt, wird versucht, ein Pfad zu raten.
- . Ausruhen, tue einen Zug lang gar nichts. Alternativ kannst du die Zeit auch mit 's'uchen verbringen.

3.2 Metabefehle

- ? Englischsprachiges Hilfsmenü.
- Strg-A Wiederhole den vorigen Befehl.
- #adjust oder Alt-a Anpassen der Buchstaben der Gegenstände in deinem Inventar, z.B. kannst du auf die Weise deine Hauptwaffe auf den Buchstaben *a* legen oder vermeiden, dass etwas Essbares auf dem Buchstaben *e* liegt.
- 0 Verändere Optionen, siehe Abschnitt 4.
- Strg-P Wiederhole vorige Meldung. Weitere 'Strg-P' s wiederholen frühere Meldungen. Dieses Verhalten kann mittels der `msg-window` Option angepasst werden.
- #quit oder Alt-q Das Spiel ohne zu speichern beenden.
- Strg-R Aktualisiere die Bildschirm-Darstellung. Hilfreich, wenn eine Fehlermeldung oder ähnliches die Karte verdeckt.
- S Spiel speichern (und beenden). Das Spiel wird beim nächsten Mal automatisch wieder hergestellt, wenn du den Namen deiner Spielfigur eingibst.
- X Startet den Erkundungs-Modus, in dem du nicht stirbst, aber das Spiel dafür auch nicht in der Bestenliste auftaucht.
- Strg-X Zeigt Name, Klasse, Rasse, Geschlecht und Gesinnung der Figur an, sowie die Namen der verschiedenen Gottheiten im Spiel.
- : Zeigt an, was sich in dem Feld befindet, in dem du gerade stehst.
- ; Gibt an, was ein sichtbares Zeichen darstellt.
- + Listet die Zaubersprüche auf, die die Figur kennt. Mit diesem Befehl kann auch die Reihenfolge der Sprüche verändert werden, indem man jeweils zwei Sprüche die Plätze tauschen lässt.

3.3 Verwenden von Gegenständen

- a Benutze ein Werkzeug oder anderen Gegenstand (Spitzhacke, Schlüssel, ...). (Englisch *apply*.)
- A Ausziehen eines oder mehrerer deiner Kleidungsstücke oder Accessoires. Nutze 'T' (englisch *take off*) um nur ein Kleidungsstück auszuziehen oder 'R' (englisch *remove*) um nur ein Accessoire abzulegen.
- d Etwas fallenlassen. (Englisch *drop*.)
d7a — lass sieben Exemplare des Gegenstandes *a* fallen.
- D Mehrere Dinge fallenlassen, die du zuvor aus einem Menü auswählen kannst.
- e Iss etwas. (Englisch *eat*.)

3 Die wichtigsten Befehle

- f** Wirf bzw. schieß eines oder mehrere der Wurfgeschosse in deinem Köcher, wobei die Anzahl von deiner Fertigkeit in der entsprechenden Waffe abhängt. (Englisch *fire*.)
Du kannst deinen Köcher mittels des ‘Q’-Befehls füllen oder das Spiel etwas passendes auswählen lassen, wenn die *autoquiver*-Option gesetzt ist.
- i** Zeigt dein Inventar an (alles, was du trägst).
- I** Zeigt dein Inventar in Form eines Menüs an, wobei neben den angezeigten Buchstaben auch die Symbole der Objektgruppen akzeptiert werden, so dass du z.B. mit ‘I%’ alle deine Lebensmittel oder mittels ‘I+’ alle deine Zauberbücher auflisten kannst.
- p** Bezahle deine Einkäufe. (Englisch *pay*.)
- P** Lege einen Ring oder anderes Accessoire an. (Englisch *put on*.)
- q** Trink etwas, z.B. einen Zaubertrank. (Englisch *quaff*.)
- Q** Wähle einen Gegenstand, den du in deinen Köcher legen möchtest. (Englisch *quiver*.)
Dieses Objekt kannst du dann mittels ‘f’ werfen.
- r** Lies eine Schriftrolle oder ein Zauberbuch. (Englisch *read*.)
- R** Lege ein Accessoire an, z.B. Ring, Amulett, etc. (Englisch *remove*.)
- t** Wirf einen Gegenstand oder schieß ein Projektil mittels z.B. eines Bogens. (Englisch *throw*.)
- T** Ausziehen eines Kleidungsstücks. (Englisch *take off*.)
- w** Nimm eine Waffe zur Hand. (Englisch *wield*.)
w- — Keine Waffe führen: die bloßen Hände benutzen.
- W** Zieh dir ein Kleidungsstück an. (Englisch *wear*.)
- x** Tauscht die geführte Waffe und die alternative Waffe. Letztere wird als Zweitwaffe in einem Zwei-Waffen-Kampf verwendet. (Englisch *exchange*.)
Beachte: Wenn der Platzhalter für die Alternativ-Waffe leer ist, wird trotzdem ein Tausch durchgeführt, d.h. man hat hinterher leere Hände.
- z** Benutze einen Zauberstab. (Englisch *zap*.)
Um ihn auf dich selbst zu richten, gib ‘.’ an.
- ,** Etwas aufheben. Ist die *menustyle*-Option auf *full* eingestellt, kannst du die Gegenstände aus einem Menü auswählen.
- @** Schalte die *autopickup*-Option an oder aus, d.h. ob du (bestimmte) Gegenstände automatisch aufheben willst oder nicht.
-)** Zeigt, welche Waffe du zur Zeit führst.
- [** Zeigt, welche Kleidung du zur Zeit trägst.
- =** Zeigt, welche Ringe du zur Zeit trägst.
- "** Zeigt, welches Amulett du zur Zeit trägst.
- (** Zeigt, welches Werkzeug du zur Zeit in der Hand hast.
- *** Zeigt, welche Ausrüstung du zur Zeit verwendest; fasst die vorhergehenden fünf typspezifischen Befehle in einem zusammen.

3 Die wichtigsten Befehle

- \ Zeigt an, welche Arten von Gegenstände du bereits identifiziert hast.
- #dip oder Alt-d Tauche einen Gegenstand in etwas ein.
- #enhance oder Alt-e Verbessere deine Waffen- oder Zauberfertigkeiten.
 Erfordert Erfahrung und Training in der entsprechenden Fertigkeit. Welche Fertigkeiten überhaupt verfügbar sind, hängt von deiner Klasse ab.
- #force oder Alt-f Ein Schloss aufbrechen.
- #invoke oder Alt-i Die speziellen Kräfte eines Objektes beschwören. Interessant für bestimmte magische Artefakte.
- #name oder Alt-n Benamse einen Gegenstand oder benenne alle Gegenstände dieser Art.
- #offer oder Alt-o Den Göttern ein Opfer darbringen.
- #rub oder Alt-r Reibe eine Lampe oder einen Stein.
- #twoweapon oder Alt-2 Den Zwei-Waffen-Kampf beginnen oder beenden, wobei diejenige Waffe, die du vor deiner aktuellen Waffe zuletzt in der Hand hattest, als Zweitwaffe verwendet wird. (Siehe auch die `pushweapon`-Option.) Beachte, dass nur für dieses Manöver geeignete Waffen verwendet werden können. Andernfalls gehst du automatisch wieder zum Einzelwaffenkampf über.
 Ist Zwei-Waffen-Kampf im ‘#enhance’-Menü nicht aufgeführt, so ist die entsprechende Klasse dazu nicht in der Lage.
- #untrap Eine Falle entschärfen (Falle, Tür, Kiste).

3.4 Interaktion mit deiner Umgebung

- c Eine Tür schließen.
- C Einem Monster einen Namen geben.
- #chat oder Alt-c Mit jemandem sprechen.
- Strg-D Gegen etwas treten (üblicherweise eine Tür).
- E Eine Botschaft in den Boden einritzen. Die meisten Monster werden von einem Handgemenge absehen, wenn man den Namen *Elbereth* in den Boden ritzt (allerdings wird die Schrift unleserlich, sobald du dich bewegst und angreifst); dies ist oft nützlich, um einem eine Verschnaufpause zu verschaffen.
 E- — Mit den Fingern in den Staub schreiben.
- #jump oder Alt-j An einen anderen Ort springen.
 Ritter besitzen die Fähigkeit, im Rösselsprung (L-förmig) zu springen. Andere Charaktere können mit Hilfe von magischer Ausrüstung das Springen erlernen.
- #loot oder Alt-l Einen Behälter auf dem Boden plündern oder den Sattel eines nebenstehenden Pferdes abnehmen.
- o Eine Tür öffnen.
- #offer oder Alt-a Den Göttern ein Opfer darbringen.
- p Deine Einkäufe bezahlen.
- #pray Die Götter um Hilfe anflehen.
- #ride oder Alt-r Auf ein Reittier aufsitzen oder von einem Reittier absitzen.
- s Nach Geheimtüren oder Fallen suchen. Im Allgemeinen sind mehrere Versuche

3 Die wichtigsten Befehle

- nötig um etwas zu finden.
- #sit** oder **Alt-s** Sich hinsetzen.
- Z** Einen Zauberspruch wirken. Um selbst Ziel des Spruches zu werden, kannst du `'.'` als Richtung eingeben.
Die Erfolgswahrscheinlichkeit ist abhängig von deinem Erfahrungslevel, deiner Zauberkraft (siehe `#enhance`) sowie der Beschaffenheit deiner Rüstung.
- <** Eine Treppe oder Leiter zum darüberliegenden Level hinaufsteigen.
- >** Eine Treppe oder Leiter zum nächsten tieferliegenden Level hinabsteigen.

3.5 Sonstige Befehle

- #conduct** oder **Alt-c** Listet die Herausforderungen, denen du bisher treu geblieben bist.
- #monster** oder **Alt-m** Die speziellen Fähigkeiten eines Monsters nutzen (während du dich in Monstergestalt befindest).
- Strg-T** Teleportiere, falls du die Fähigkeit dazu hast.
- #turn** oder **Alt-t** Untote abwenden, falls du die Fähigkeit dazu hast.
- v** Versionsnummer anzeigen lassen.
- V** Englischsprachige Entwicklungsgeschichte des Spieles anzeigen lassen.
- #version** oder **Alt-v** Zeigt einkompilierte Einstellungen dieser *NetHack*-Version an.
- #wipe** oder **Alt-w** Das Gesicht abwischen.
- ^** Gibt die Art einer Falle an, von der du bereits weißt.

3.6 Nachfragen/Eingabeaufforderung

Zu vielen Befehlen musst du zusätzlich einen Gegenstand oder eine Richtung angeben. Dabei gibt es einige unterschiedliche Grundformen der Nachfragen. In jedem Fall kannst du mittels `'Esc'` den Befehl abbrechen.

Was möchtest du benutzen? [**bk-mFT** oder **?***] Hierbei kannst du direkt mit einem der vorgeschlagenen Buchstaben antworten. Du kannst aber auch mittels `'?'` eine Auflistung dieser Gegenstände anfordern oder über `'*'` eine Auflistung aller Gegenstände erhalten, falls du etwas wirklich Ungewöhnliches für diesen Befehl einsetzen willst.

In welche Richtung? Für Befehle, die sich (auch) auf Nachbarfelder auswirken können, wird eine Richtung benötigt. Neben einer der acht Kompassrichtungen kannst du auch `'.'` für dein eigenes Feld sowie `'<'` (über dir) bzw. `'>'` (unter dir) angeben.

Willst du wirklich beten? [**jn**] (**n**) Bei einigen der riskanteren Aktionen fragt *NetHack* vorher nach, um die Konsequenzen von Tippfehlern abzumildern. Hierbei werden alle Antwortmöglichkeiten in *eckigen* Klammern sowie die Standardantwort bei Drücken der Leertaste in *runden* Klammern angezeigt. Bei letzterer handelt es sich in den allermeisten Fällen um das sichere *Nein*.

Wohin möchtest du reisen? Hier ist ein Ort auf der Karte gefragt, den du mittels des Cursors auswählen kannst. Sobald der Cursor das gewünschte Feld erreicht hat, bestätige deine Wahl mit `'.'`, um die Reise zu beginnen.

4 Die wichtigsten Optionen

Wie möchtet Ihr diesen sprudelnden Trank benamen? Hier ist eine Freitexteingabe gefordert, die abschließend mit der Eingabetaste zu bestätigen ist. Ein bestehender Name wird durch den neuen Eintrag ersetzt bzw. wenn die Eingabe lediglich aus einem oder mehreren Leerzeichen besteht, ohne Ersetzung aufgehoben.

4 Die wichtigsten Optionen

Optionen lassen sich auf unterschiedliche Weise festlegen. Innerhalb des Spiels erlaubt der ‘O’-Befehl, alle Optionen anzusehen und die meisten von ihnen zu verändern. Diese Änderungen wirken sich jeweils nur auf das aktuelle Spiel aus, nicht jedoch auf spätere Spiele.

Die einfachste Möglichkeit, Optionen standardmäßig für alle Spiele festzulegen, besteht darin, die Konfigurationsdatei *defaults.nh* zu modifizieren. Hierbei werden Optionen in der folgenden Form angegeben:

```
#OPTIONS=name:Janet,role:Valkyrie,race:Human,gender:female,align:lawful
#OPTIONS=dogname:Fido,catname:Morris,fruit:guava
OPTIONS=autopickup,pickup_types:$="/!/?+
OPTIONS=packorder:") [%?+/=!( *0_‘
```

Auf das Schlüsselwort ‘OPTIONS=’ folgen ein oder mehrere Optionen in der Form ‘Optionsname:Einstellung’. Ein ‘#’ zu Beginn einer Zeile kennzeichnet diese als Kommentar, d.h. die nachfolgend in dieser Zeile aufgeführten Optionen werden ignoriert.

Wurden Einstellungen in dieser Datei verändert, so wirken sie sich auf ein laufendes Spiel erst aus, nachdem es gespeichert und wieder geladen wurde.

4.1 Startoptionen

Diese Optionen bestimmen die Auswahl deiner Spielfigur und können daher nicht innerhalb eines Spiels geändert werden, sondern lediglich in der Konfigurationsdatei sowie für einige Optionen bei Spielstart über die Konsole angegeben werden. Für letzteres listet der Konsolenaufwurf ‘nethack-de -help’ die möglichen Einstellungen auf. Ein Spezialfall ist ‘nethack-de -X’, bei dem das auf diese Weise begonnene (oder fortgesetzt!) Spiel im Erkundungsmodus läuft und der Spieler zusätzlich mit einem Zauberstab des Wünschens beginnt.

ACHTUNG! Die Optionen für Charakterklasse, -rasse, -geschlecht und -gesinnung werden zur Zeit noch nicht korrekt interpretiert und können, solange das der Fall ist, nur über den Charakterdialog ausgewählt werden.

<i>align</i>	Deine anfängliche Gesinnung (<i>alignment</i> , <code>align:lawful</code> , <code>align:neutral</code> , or <code>align:chaotic</code>). Als Angabe genügt auch nur der Anfangsbuchstabe. Standardmäßig wird die Gesinnung zufällig bestimmt.
<i>catname</i>	Legt den Namen des Kätzchens fest, mit dem du den Dungeon betrittst (z.B. “ <code>catname:Garfield</code> ”).
<i>dogname</i>	Legt den Namen des kleinen Hundes fest, mit dem du den Dungeon betrittst (z.B. “ <code>dogname:Snoopy</code> ”).
<i>gender</i>	Legt das Geschlecht der Spielfigur zu Spielbeginn fest (<code>gender:male</code> bzw. <code>gender:female</code>). Der erste Buchstabe ist hier jeweils ausreichend. Standardmäßig wird das geeignete Geschlecht zufällig bestimmt.

4 Die wichtigsten Optionen

<i>horsename</i>	Legt den Namen des Ponys fest, mit dem du den Dungeon betrittst (z.B. "horsename:Champion").
<i>name</i>	Den Namen der Spielfigur festlegen (Standardwert ist der Nutzernamen). Durch Anhängen eines Bindestriches und dem bzw. den Anfangsbuchstaben der Klasse kann diese gleichzeitig mit angegeben werden, d.h. durch Anhängen von "-A -B -C -H -K -M -P -Ra -Ro -S -T -V -W". "-@" entspricht einer zufällig ausgewählten Klasse.
<i>pettype</i>	Legt den Typ des Haustieres fest, falls die Charakter-Klasse verschiedene Tierarten zulässt. Mögliche Werte sind "cat", "dog" oder "none", wenn du lieber ganz ohne Haustier spielen möchtest.
<i>race</i>	Legt die Rasse fest (z.B. "race:human"). Der Standardwert ist Zufallsauswahl.
<i>role</i>	Die Klasse deiner Spielfigur auswählen (z.B. "role:Samurai"); Eine alternative Methode zur Festlegung der Klasse ist unter "name" beschrieben. Normalerweise wird nur der erste Buchstabe des Wertes untersucht; Ausnahme ist die Zeichenkette "random" (zufällig).

4.2 Optionen zur Darstellung

<i>boulder</i>	Legt das Zeichen fest, mit dem Felsbrocken dargestellt werden. Der Standardwert ist ' '.
<i>disclose</i>	Steuert Optionen zur Anzeige verschiedener Informationen am Ende eines Spiels. Möglichkeiten sind: i — Auflisten des Inventars. a — Auflisten der Attribute. v — Auflistung aller getöteten Monster. g — Auflistung der ausgerotteten Spezies. c — Auflistung der eingehaltenen Herausforderungen.

Erwähnenswert ist, dass die durch Fallen oder andere Monster gestorbenen Monster bei den getöteten Monstern mitgezählt werden.

Jede Möglichkeit der Anzeige kann noch mit einem der folgenden Präfixe verfeinert werden:

- y — Nachfrage mit Standardantwort *ja*.
- n — Nachfrage mit Standardantwort *nein*.
- + — Auflistung ohne Nachfrage.
- — keine Nachfrage, keine Auflistung.

Der Standardwert ist: 'iy ay vy gy cy'.

<i>hilite_pet</i>	Hebt zahme Monster deutlich von anderen Monstern ab. Standardwert: aus. Das genaue Verhalten ist anhängig von der Darstellungsform. In der Text-Darstellung wird das Symbol des Haustiers meist invertiert oder anderweitig hervorgehoben. Die Tiles-Version stellt Haustiere im Allgemeinen mit einem Herz-Symbol dar.
<i>legacy</i>	Zeigt einen einleitenden Text bei Spielstart an. Standardwert: 'an'.

4 Die wichtigsten Optionen

<i>lit_corridor</i>	Zeigt Korridor-Felder bei Nachtsicht oder Verwendung einer Lichtquelle als erleuchtet an. Standardwert: 'aus'.
<i>menustyle</i>	Steuert, welche Schnittstelle verwendet wird, wenn zwischen verschiedenen Gegenständen gewählt werden muss (z.B. nach dem Befehl, etwas fallenzulassen). Der angegebene Wert sollte der erste Buchstabe eines der folgenden Worte sein: <i>traditional</i> , <i>combination</i> , <i>partial</i> oder <i>full</i> .
<i>msghistory</i>	Steuert die Anzahl der Mitteilungen vom oberen Bildrand, die gespeichert werden (und mit 'Strg-P' wieder aufgerufen werden können). Standardwert: 20. Kann nicht mit '0' eingestellt werden.
<i>msg_window</i>	Erlaubt die Steuerung der Darstellung von wieder aufgerufenen Nachrichten (derzeit nur in der Textkonsole). Die möglichen Werte sind: s — <i>single</i> , Einzelmeldung (Standard, entspricht dem Verhalten vor 3.4.0). c — <i>combination</i> , zwei Meldungen einzeln, von da an wie <i>full</i> . f — <i>full</i> , volles Fenster, älteste Nachricht zuerst. r — <i>reverse</i> , volles Fenster, neueste Nachricht zuerst.
<i>packorder</i>	Legt die Reihenfolge fest, in der Objekttypen aufgelistet werden. Standardwert: ") [%?+!=/(*'0_ Der Wert für diese Option sollte eine Zeichenkette sein, die die Symbole für die einzelnen Objekttypen enthält. Alle ausgelassenen Typen werden am Ende entsprechend der Standardreihenfolge angehängt.
<i>perm_invent</i>	Wenn wahr, wird das aktuelle Inventar permanent in einem Fenster angezeigt. Diese Option macht nur bei solchen Systemen einen Sinn, die ein solches Fenster-Feature implementieren.
<i>runmode</i>	Steuert die Häufigkeit, mit der der Bildschirm aktualisiert wird, während du eine Bewegung ausführst, die mehrere Züge umfasst (z.B. laufen mit Umschalt+Richtung oder dem '_'-Befehl (travel)- Befehl oder per Mausklick). Mögliche Werte sind: teleport — Karte erst nach Beendigung der Bewegung aktualisieren; run — Karte nach etwa jedem siebten Schritt aktualisieren; walk — Karte nach jedem Schritt aktualisieren; crawl — wie <i>walk</i> , aber mit kurzer Pause nach jedem Schritt. Diese Option beeinflusst nur die Darstellung auf dem Bildschirm, nicht das tatsächliche Resultat der Bewegung. Der Standardwert ist <i>run</i> ; vor 3.4.1 wurde nur <i>teleport</i> verwendet. Ob der Effekt überhaupt wahrnehmbar ist, hängt von der verwendeten Anzeigevariante und dem Terminal-Typ ab.
<i>scores</i>	Steuert, welche Anteile der Punkteliste am Ende des Spieles angezeigt werden. Beispiel: " scores:5 top/4 around/own ". In obigem Beispiel werden zusätzlich zum Punktestand des letzten Spiels (<i>own</i>) immer auch die vier benachbarten Spiele der Bestenliste sowie die fünf besten Spiele angezeigt. Nur der Anfangsbuchstabe der jeweiligen Gruppierung ('t', 'a' oder 'o') muss angegeben werden.
<i>showexp</i>	Zeigt die gesammelten Erfahrungspunkte am unteren Bildrand an. Standardwert: 'aus'.
<i>showrace</i>	Darstellung der Spielfigur durch ein artspezifisches Zeichen (also o für einen

4 Die wichtigsten Optionen

	Ork oder h für einen Zwerg) anstelle des standardmäßigen @. Dies berührt nur die Art und Weise der Darstellung, nicht das eigentliche Verhalten des Spieles. Standardwert: 'aus'.
<i>showscore</i>	Zeigt den ungefähr erreichten Punktestand am unteren Bildrand an. Standardwert: 'aus'. Beachte, dass Tod oder Sieg diesen Wert erheblich beeinflussen können.
<i>sparkle</i>	Darstellung einer „Glitzer“-Animation, wenn ein Monster (oder man selbst) gegen einen erfolgten (magischen) Angriff resistent ist. Standardwert: 'an'.
<i>time</i>	Zeigt die verstrichene Zeit in Zügen am unteren Bildrand an. Standardwert: 'aus'.
<i>tombstone</i>	Zeichnet einen Grabstein nach dem Tod einer Spielfigur (am Spielende). Standardwert: 'an'.

4.3 Sonstige Optionen

<i>autodig</i>	Automatisch graben, wenn du eine Spitzhacke oder ähnliches in der Hand hast und eine Stelle betrittst, an der gegraben werden kann. Der Standardwert ist 'falsch'.
<i>autopickup</i>	Sammelt automatisch Gegenstände auf, über die du hinweg läufst. Der Standardwert ist 'an'. Siehe " <i>pickup_types</i> " zur Feineinstellung dieses Verhaltens.
<i>autoquiver</i>	Diese Option steuert das Verhalten bei dem Versuch, mit leerem Köcher mit 'f' zu schießen. Wenn der Optionswert 'wahr' ist, füllt das Spiel den Köcher automatisch mit einer geeigneten Waffe. Dabei wird nicht berücksichtigt, ob Waffen verflucht oder geheiligt, verzaubert oder beschädigt sind. Gleichzeitig (und unabhängig von dieser Option) besteht die Möglichkeit, den Köcher mit dem Befehl 'Q' manuell zu füllen. Wenn keine Waffe gefunden werden kann oder der Wert 'falsch' ist, wird stattdessen der Befehl 't' (werfen) ausgeführt. Der Standardwert ist 'falsch'.
<i>fruit</i>	Legt den Namen einer Frucht fest. Standardwert: 'Schleimpilz'. Dies ist eigentlich nur eine von <i>NetHacks</i> nostalgischen Spielereien. Wahrscheinlich sollte man dies mit dem Namen von etwas Appetitlicherem überschreiben. Äpfel, Birnen, Bananen, Melonen und Orangen existieren jedoch bereits in <i>NetHack</i> , so dass diese nicht verwendet werden können.
<i>number_pad</i>	Den Ziffernblock anstelle von [hjklyubn] für die Bewegung verwenden. Mögliche Werte sind 0, 1 und 2. Standardwert: 0 oder 'aus'. Die Angabe <code>number_pad:2</code> stellt das alte DOS-Verhalten wieder her, d.h. 5 bedeutet g, Alt-5 bedeutet G und Alt-0 bedeutet I.
<i>pickup_burden</i>	Wenn du einen Gegenstand aufhebst, dessen Gewicht diese Belastungsstufe (Unburdened, Burdened, streSSed, straiNed, overTaxed, oder overLoaded) überschreiten würde, wirst du gefragt, ob du weitermachen willst. Der Standardwert ist 'S'.
<i>pickup_thrown</i>	Wenn diese Option 'wahr' ist und <i>autopickup</i> aktiviert ist, werden Gegenstände, die du geworfen oder geschossen hast, automatisch aufgehoben, wenn du darüber läufst, selbst wenn sie nicht in den <i>pickup_types</i> enthalten sind. Der

4 Die wichtigsten Optionen

	Standardwert ist ‘an’.
<i>pickup_types</i>	Legt die Objekttypen fest, die bei aktiviertem ‘ <i>autopickup</i> ’ automatisch aufgesammelt werden. Der Standardwert entspricht allen Typen. Wenn dein Spiel die Kompilier-Option <code>AUTOPICKUP_EXCEPTIONS</code> enthält, lässt sich das Autopickup-Verhalten durch ‘ <i>autopickup_exception</i> ’-Zeilen in der Konfigurationsdatei weiter verfeinern.
<i>prayconfirm</i>	Wenn diese Option aktiviert ist, wird nach dem Befehl zum Beten eine Bestätigung erforderlich. Standardwert: ‘an’.
<i>pushweapon</i>	Wenn mit ‘w’ eine neue Waffe gewählt wird, wird die gerade geführte automatisch in den Slot für die alternative Waffe geschoben. Standardwert: ‘aus’.
<i>qwertz_layout</i>	Wenn <code>QWERTZ</code> mit einkompiliert wurde, können mit dieser Option die Tasten y und z vertauscht werden. Das ist nützlich, wenn du auf einer z.B. deutschen Tastatur die <i>vi</i> -Tasten verwenden möchtest.
<i>rest_on_space</i>	Macht die Leertaste zu einem Synonym für den Befehl ‘.’ (ausruhen). Standardwert: ‘aus’.
<i>safe_pet</i>	Verlangt eine Bestätigung des Spielers bei Angriffen auf das Haustier, Ladeninhaber oder andere friedliche Kreaturen. Standardwert: ‘an’.