

# Zweimal Lösungen von Infocom

**Zwei der schwierigsten und beliebtesten Infocom-Adventures sind gelöst: »Sorcerer« und »The Hitchhikers Guide to the Galaxy«.**  
**Wir präsentieren ihnen die Komplettlösungen.**

**D**ie Lösung zu »Sorcerer«, der Fortsetzung von »Enchanter«, wurde von Volker Misch, Markus Vohburger und Martin Schäfer gemeinsam erarbeitet. Die drei geben an, nur vier Tage intensiver Arbeit benötigt zu haben.

z; frotz me; stand up; w; w; look behind hanging; open desk; get key; open journal with it; read journal; (current code merken); e; s; s; w; get vial and matchbook; e; open brass; put matchbook in it; open vial; drink potion; n; w; get scroll; gnusto gaspar; e; s; e; get scroll; gnusto meef; w; open brass; get vial; d; press (Infotater-Farben für current code); get scroll; aimfiz belboz; ne; learn pulver; e; ne; pulver river; d; ne; get all; d; gnusto fwep; sw; u; w; w; ne; se; e; e; put guano in cannon; get scroll; w; lower flag; examine it; get vial; w; learn izyuk; g; g; izyuk me; nw; sw; w; d; d; s; w; izyuk me; w; w; n; get zorkmid; s; e; izyuk me; e; e; s; sw; w; give zorkmid; w; w; w; learn gaspar; gaspar me; push lever (solange bis ein zorkmid herausfällt); sleep; drop journal; get all but journal; e; s; open aqua; drink potion; drop aqua, key, amber, ochre; get ball; throw ball at bunny; gnusto malyon; n; e; e; ne; n; ne; e; e; wake gnome; give coin; e; e; n; learn gaspar; gaspar me; learn fwep; drop all; n; e; fwep me; n; e; s; s; w; d; e; e; n; n; u; u; s; e; get scroll; drop scroll into hole; z; z; (you have died); get all; s; e; get scroll; gnusto swanzo; w; w; w; w; w; sw; sw; s; s; yonk malyon; learn malyon; malyon dragon; s; z (bis man müde wird); sleep; e; open orange; drink potion; give book; (combination merken); e; set dial to (combination); open door; e; get rope; u; sw; get beam; ne; w; nw; w; put beam over chute; tie rope to beam; drop all into chute; d; get scroll; golmac me; open compartment; get smelly; e; z; saz to twin »the combination is (combination)«; d; ne; z; z; sleep; learn meef; g; drop all; s; d; meef spenseweede; get all; u; n; drop crate; open it; get suit; scroll; spell book; n; meef vine; w; w; open white; learn swanzo; vardik me; swanzo belboz

(V. Misch/  
M. Vohburger/M. Schäfer/bs)

## The Hitchhikers Guide to the Galaxy

Auch zum bisher verrücktesten Adventure der Firma »Infocom« können wir eine Komplett-Lösung anbieten. Im Adventure selbst sind allerdings einige Zufallselemente vorhanden, die bei Einzelschritten eine konkrete Befehlsangabe unmöglich machen. In diesem Fall haben wir in Klammern eine deutsche Erklärung, was zu tun ist, angefügt. An vielen Stellen muß man eine längere Zeit warten. Damit wir nicht so oft »Wait« abdrucken müssen, geben wir hier in Klammern an, auf was Sie warten müssen.

Ein kleiner Hinweis: Wenn Sie den Improability Drive einschalten, werden Sie in eines von sechs Teiladventures geschleudert. In welches Teiladventure sie geraten, wird zufallsgesteuert, solange nicht echter Tee die »Brownian Motion« für den Drive erzeugt. Dann können Sie über einen Trick in der »Dark« ihren Bestimmungsort angeben. Normalerweise gehen Ihnen in der »Dark« alle fünf Sinne verloren und nach vier Zügen kehrt einer zurück. War aber echter Tee am Drive angeschlossen, ist ein Sinn sofort wieder da. Dieser Sinn wechselt nun jedesmal, wenn man »Wait« eingibt. So kann man durch mehrmaliges »Wait« den Bestimmungsort auswählen.

So, und nun zur Lösung von »Hitchhiker«:

turn on light; stand up; take gown; wear gown; open pocket; eat tablet; take all; put screwdriver and toothbrush in thing; s; take all; s; lie before bulldozer; (warten bis Ford weggeht); follow ford; follow ford; buy sandwich; drink beer; drink beer; drink beer; e; give sandwich to dog; n; (warten bis der Thumb in Ihrer Nähe ist); take thumb; press green button; (warten bis Sie was riechen); smell; examine shadow; eat peanuts; remove gown then hang it on hook; take towel then cover drain with it; take satchel then block panel with it; put mail on satchel; press dispenser button; take all; wear gown; switch

switch (Anweisung merken!); (warten bis Vorlesung beginnt); enjoy poetry; (warten bis Sie wieder am Glass Case sind); (Anweisung vom Band ausführen); take plotter; (warten bis wieder in Dark); hear; s; take brochure then read it; (warten bis alle in der Sauna sind); drop all; d; s; s; yes; yes; s; no; l; l; take all; n; n; u; drop all; d; w; touch pad; take ats; e; u; remove all from thing; drop all; take towel; plug small plug into small receptacle; put long dangly bit in ats; start the drive;...

Nun folgen die Lösungen der einzelnen Teiladventures:

### Taal:

smell; examine shadow; say my name; e; take stone; put towel over head; carve my name into memorial; remove towel; w; sw; take interface; ne; e

Haben Sie das Interface auf Taal gefunden, dann führen Sie in der Heart of Gold folgende Aktionen durch, wenn Sie sich wieder auf der Brücke befinden:

take interface; d; w; open panel; take board; insert interface in nutritat; e; u; (warten bis der Angriff beginnt); plug large plug into large receptacle; start drive; d; w; take tea; e; u; drop tea; remove the long dangly bit; put long dangly bit into tea; start drive

Ab jetzt können Sie mit oben angesprochener Methode ihren Zielort auswählen.

### Earth, als Ford Prefect:

examine light; open the satchel; take satchel fluff; take towel; take thumb; n; offer towel to arthur; idiot; go to prosser; prosser, lie in the mud; s; w; buy peanuts; buy beer; drink beer; drink beer; e; n; give fluff to arthur; (warten bis wieder in der Dark)

### War Chamber:

take awl; listen; (warten bis im Maze); (solange umhergehen, bis man den Black Particle findet); read markings; take particle

### Auf der Party, als Trillian:

taste liquid; examine arthur; drop wine; open handbag; take fluff; put fluff into handbag; take wine; (warten bis wieder in der Dark)

Fortsetzung auf Seite 181



Fortsetzung von Seite 39

## The Hitchhikers Guide to the Galaxy

### Im Schnellboot auf Damorgan, als Zaphod Beeblebrox:

search seat; take all; steer towards cliff; (warten bis das Boot angelegt hat); stand up; n; (warten bis Trillian kommt); guards, drop the rifles; trillian, shoot the pile of rifles; e  
**Im Wal:**

take pot; put pot into thing; (warten bis wieder in Dark)

Hat man alle Teiladventures fertig, geht's wieder auf der Heart of Gold weiter. Sie müssen auf der Brücke sein:

d; s; d; take all; u; n; u; open toolbox with key; drop all; open handbag; take flowerpot; take all fluff; put all fluff into flowerpot; (warten bis Pflanze erscheint); drop all; w; examine plant; eat fruit; (merken welches Werkzeug gefragt ist); (Werkzeug nehmen — liegt entweder auf der Brücke, in der Toolbox, in der Handbag oder hinter der Screening Door; dann kann man es selbstverständlich erst später nehmen); take tea and no tea; d; s; open door; drink tea; w; marvin, open the hatch; e; d; drop thing; e; (warten bis marvin erscheint); give (werkzeug) to marvin; w; d

Bravo; Sie stehen nun auf der Oberfläche von Magrathea. Hier beginnt dann demnächst das zweite Hitchhiker-Adventure!

Hier fängt der Hitchhiker-Spaß aber erst an. Denn am lustigsten sind die Bemerkungen, wenn man irgend etwas falsch macht. Auch ist die Reihenfolge der Lösungsschritte sehr wichtig. Außerdem kommen viele Gegenstände, die zur Lösung des Adventures nicht wichtig sind, in der obigen Aufzählung nicht vor (Bugblatter Beast Ray Gun, Magnifying Glass, Hitchhikers Guide, etc.). Untersuchen und benutzen Sie diese in verschiedenen Situationen. Sie werden erstaunt sein, wieviel in Hitchhiker eigentlich drinnsteckt. Mit der Lösung wird vielleicht ein Viertel des Adventures erfaßt, trotzdem erreichen Sie die komplette Punktzahl (400 Punkte). (bs)