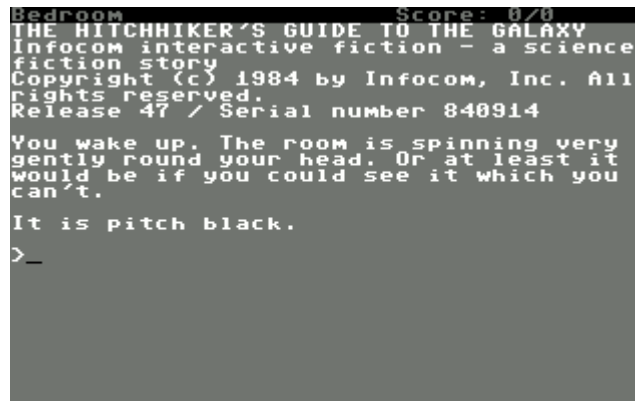


The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

ASM-Special 21



Das Spiel

Douglas Adams schrieb Literaturgeschichte. Und was für eine: Sein vierbändiges Werk „Per Anhalter durch die Galaxis“ wurde zum Inbegriff für skurrilen englischen Humor. Grund genug für Infocom, ein ebenso skurriles Adventure daraus zu machen. Und Grund genug auch für viele Leser, von uns eine Lösung zu diesem zeitlosen Klassiker zu fordern. Hier ist sie!

Der Spieler übernimmt die Rollen verschiedener Personen und muß Rätsel an acht verschiedenen Schauplätzen lösen. Um das Spiel lösen zu können, benötigt man am Ende vier verschiedene Fussel (fluff) und zehn bestimmte Werkzeuge. Dabei sind 400 Punkte zu erreichen. Die jeweils erreichte Punktzahl steht in Klammern.

Die unglaubliche Reise durch ein verrücktes Universum

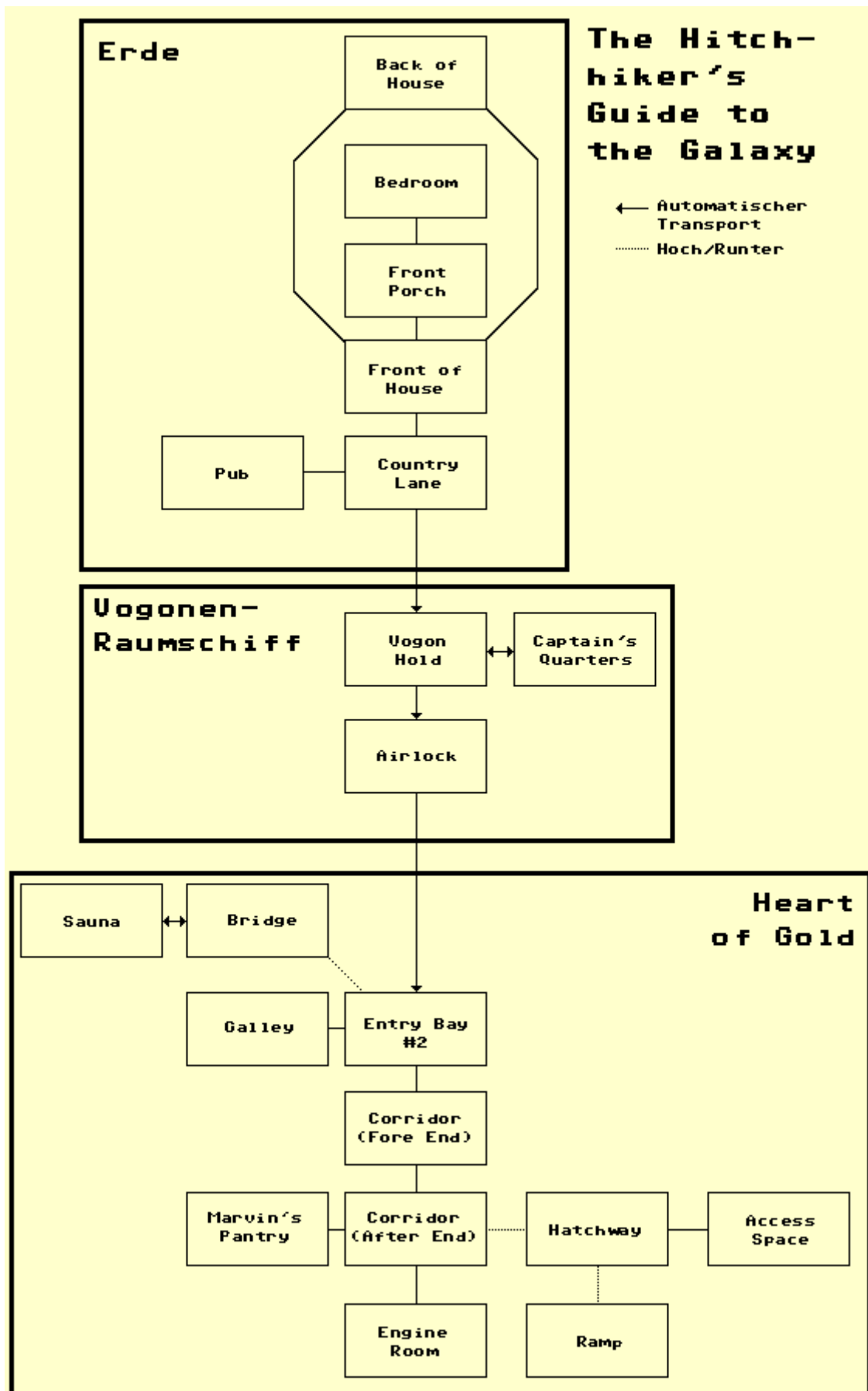
Der Spielablauf läßt sich in zehn Kapiteln beschreiben. Nach den ersten drei Kapiteln wird die weitere Reihenfolge zunächst vom Zufallsgenerator bestimmt. Jedes der Kapitel vier bis neun ist individuell spielbar. Nach Lösung des vierten Kapitels kann die weitere Reihenfolge beeinflusst werden.

Kapitel 1: Auf der Erde

Zunächst finde ich heraus, daß ich Arthur Dent bin (WHO AM I?) und mich in meinem Schlafzimmer (bedroom) befinde (WHERE AM I?). Um etwas sehen zu können, schalte ich das Licht ein. Dann stehe ich auf. Da ich am Abend zuvor zu tief ins Glas geschaut habe, dreht sich leider alles im Kopf.

Ich greife meinen Bademantel, ziehe ihn an, schaue in die Tasche und finde drei wichtige Gegenstände: Eine Tablette gegen meinen Katerzustand, den ersten Fussel (pocket fluff), der am Ende des Spiels von großer Bedeutung ist, und einen undefinierbaren Gegenstand, den mir meine Tante gegeben hat. Diesen kann man später ablegen, er wird aber nach einigen Zügen automatisch wieder aufgenommen. Die einzig nützliche Verwendung ist, daß man in dieses Ding eine ganze Reihe anderer Gegenstände hineinlegen kann.

Um mich orientieren zu können, nehme ich die Tablette (TAKE ANALGESIC) (10/10). Bevor ich das Zimmer nach Süden verlasse, nehme ich die beiden ersten der gesuchten Werkzeuge mit, den Schraubenzieher und die Zahnbürste.



Karte zum Abenteuer

Das Eigenheim wird abgerissen

An der Eingangstür (front porch) nehme ich die Post und lese sie. Ich erfahre, daß mein Haus heute abgerissen werden soll. Werbebriefe von Infocom sind auch dabei. Vor meinem Haus (front of house) steht ein Bulldozer bereit, um mein Haus abzureißen. Dahinter steht Mr. Prosser von der örtlichen Behörde.

Ich bitte Prosser, den Bulldozer zu stoppen (Prosser, stop the bulldozer), was er nicht tut. Er gibt mir aber einen guten Tip: Ich lege mich daraufhin vor den Bulldozer (Lie in front of the bulldozer). Von nun an ist es wichtig, sich zu merken, was mein Freund Ford Prefect tut, dem ich gleich begegnen werde, weil ich in einem späteren Abschnitt diese Szene noch einmal spielen muß, allerdings in der Rolle Ford Prefects.

Ich warte, bis der Bulldozer anhält und Ford erscheint. Er bietet mir sein Handtuch an, das ich aber nicht nehmen darf, da er sonst weggeht. Ich muß so lange warten, bis Ford mein Problem erkennt und sich Prosser vor den Bulldozer legt. Ich stehe automatisch auf und kann Ford nun in die Kneipe folgen (pub). Ford kauft Bier und bietet mir die Hälfte davon an, die ich auch trinke (5/15).

Vor dem nächsten Bier untersuche ich das Regal und sehe – unter anderem – Käsesandwiches. Ich trinke nun erst mein zweites Bier (5/20) und kaufe dann ein Sandwich. Nun muß ich mein drittes Bier trinken (5/25). Es ist wichtig, alle drei Biere zu trinken, da man sonst nicht die Erde verlassen kann. Der Schock wäre zu groß.

Der Lärm von draußen macht mir deutlich, daß mein Haus abgerissen wurde, also verlasse ich die Kneipe nach Osten (country lane). Dem hungrigen Hund gebe ich das Sandwich. Dieser Akt ist später noch von großer Bedeutung.

Einige Züge später erscheint eine vagonische Raumschiff flotte und verkündet, daß die Erde in zwei Minuten zerstört wird. Ich schaue mir die Flotte an. Ford holt ein kleines schwarzes Gerät aus seiner Aktentasche und bietet es mir an. Ich nehme es, untersuche es und drücke den grünen Knopf „HITCHHIKE“. Ich werde von der Erde teleportiert und befinde mich zum ersten Mal in der Dunkelheit (dark), was noch öfter passieren wird.

Kapitel 2: Im Vagonenraumschiff

Was auch immer man eingibt, der Text ist dreimal sinngemäß gleich. Durch die Teleportation sind alle Sinne abhanden gekommen. Bei der vierten Eingabe kehrt der Geruchssinn zurück, den ich sogleich ausprobiere (SMELL). Nun rieche ich den Schatten (smell the shadow) (8/33) und befinde mich mit Ford im Laderaum eines Vagonraumschiffs (Vogon hold).

Ford gibt mir einige Erdnüsse. Ich frage ihn nach der Erde (ask Ford about the earth). Da ich mich sehr schlapp fühle, esse ich die Erdnüsse, um meinen Proteinmangel auszugleichen. Ford legt sich schlafen und legt dabei den “Hitchhiker's Guide to the Galaxy” ab, in dem man viele Dinge nachschlagen kann. In der Ecke steht ein Glaskasten mit einem Schalter und einer Tastatur. Im Glaskasten befindet sich ein Vektorplotter. Ich drücke auf den Schalter und erhalte eine Mitteilung, die völlig unverständlich ist. Die Tastatur darf man auf keinen Fall benutzen, da sonst das Spiel zu Ende ist.

Nun untersuche ich die Maschine, aus der man einen Babelfisch bekommen kann. Da ich nicht weiß, was das ist, schaue ich im Führer nach (consult guide about babel fish) und erfahre, daß man, wenn man sich das Gerät ins Ohr steckt, jede beliebige Sprache verstehen kann.

Der wundersame Babelfisch

Um an den Babelfisch zu gelangen, muß ich eine Auffangvorrichtung bauen. Hierzu sind vier Schritte vonnöten, da sonst der Babelfisch für immer unerreichbar bleibt:

1. Der Bademantel hat eine Schlaufe zum Aufhängen, also ziehe ich ihn aus und hänge ihn an den Haken (hang the gown on the hook).
2. Dann nehme ich das Handtuch und bedecke damit das Abflußrohr (cover the drain with the towel).
3. Damit der kleine Roboter mir den Babelfisch nicht wegschnappt, nehme ich Fords Tasche und stelle sie vor die Schalttafel (put the satchel in front of the panel).
4. Jetzt lege ich noch den Stapel Briefe auf die Tasche.

Das Grauen vagonischer Gedichte

Nun kann ich den Knopf drücken (press the dispenser button), und der Babelfisch fliegt mir direkt ins Ohr (12/45). Nun drücke ich den Schalter erneut und kann jetzt die Mitteilung verstehen. Um an den Plotter zu gelangen, muß ich ein bestimmtes Wort aus der zweiten Strophe des Lieblingsgedichts des Captains eingeben. Ich schaue im Führer unter „Vogon poetry“ nach. Daraufhin werden Ford und ich von Wächtern in die Kabine des Captains gebracht (Captain's quarters) sowie auf Stühle gesetzt, damit wir das fürchterliche Gedicht schätzen lernen.

Ich warte, bis der Captain mit seinem Gedicht beginnt. Bevor er die erste Strophe (vier Zeilen) beendet, muß ich ihm mitteilen, daß mir das Gedicht gefällt, da er ansonsten die zweite Strophe nicht mehr aufsagt (enjoy the poetry) (15/60). Ich notiere mir das gesuchte Wort und warte, bis ich wieder automatisch im Laderaum lande. Jetzt tippe ich das gesuchte Wort ein (zum Beispiel type "wimbgunts"; die Anführungszeichen müssen mit eingegeben werden!) (25/85), und ich kann den Plotter nehmen, den ich sogleich untersuche.

Er besitzt eine kleine Fassung und ein langes Teil. Nun nehme ich noch das Handtuch und den Bademantel mit und warte, bis ich automatisch in der Luftschleuse (airlock) lande. Hier drücke ich wieder den grünen Knopf des kleinen Geräts und werde zum zweiten Mal in die Dunkelheit teleportiert.

Kapitel 3: Auf der Heart of Gold

Nach dreimaligem Warten kann ich wieder hören. Ich gebe HEAR ein und gehe dann gleich nach Süden. Ich befinde mich auf dem Raumschiff „Heart of Gold“ (entry bay #2). Hier nehme ich die Broschüre und werde automatisch auf die Brücke (bridge) befördert. Dort befinden sich zwei weitere Personen, in deren Rolle ich später schlüpfen muß: Zaphod und Trillian. Daher lese ich aufmerksam die Informationen, bevor die beiden in der Sauna verschwinden. Nun kann ich die Broschüre lesen. Hier liegt auch das dritte der zehn Werkzeuge, die Kneifzange (pincer), die ich liegenlasse.

Die Brücke ist der einzige Ort, wo man Dinge sicher ablegen kann, also lege ich den Plotter, das Gerät, die Zahnbürste, den Schraubenzieher, den Bademantel, die Broschüre und das Handtuch ab. Bei der Untersuchung der Kontrollelemente fällt mir eine große Fassung auf.

Ich begeben mich nun in die Bordküche (galley), wo mir ein Nutrimat-Automat auffällt. Nach einem Blick in den Führer weiß ich, daß ich ein Computer-Interface suchen muß. In dem Karton hier befindet sich nur eine wertlose Pistole. Ich berühre den Sensor (touch the pad) und erhalte eine Tasse Tee-Ersatz (ATS). Nun untersuche ich den ATS und schaue im Führer unter „Brownian motion“ nach.

Um in den Maschinenraum zu gelangen, muß ich beide Fragen mit Ja beantworten und dann wieder versuchen, nach Süden zu gehen und die Frage mit Nein beantworten. Um zu sehen, was sich hier

befindet, gebe ich zweimal „LOOK“ ein (25/110) und kann nun die Raspel (rasp) und die Zange (pliers) nehmen – also die Werkzeuge vier und fünf. Ich lege beide auf der Brücke (bridge) ab.

Ich lese im Führer die Einträge „improbability physics“ und „atomic vector plotter“. Mit Hilfe der gefundenen Gegenstände baue ich nun das gewünschte Gerät zusammen: Ich stecke den kleinen Stecker des Generators in die kleine Fassung des Plotters (put the small plug into the small receptacle), dann das lange Teilchen in die Tasse mit dem Tee-Ersatz (put the bit into the cup). Jetzt nehme ich noch das Handtuch, schalte den Drive ein (turn on the drive) und befinde mich zum dritten Mal in der Dunkelheit.

Der Zufallsgenerator bestimmt nun mein nächstes Ziel. Welcher der fünf Sinne mir nach vier Zügen wieder zur Verfügung steht, variiert von Spiel zu Spiel. Wohin man jeweils gelangt, kann der folgenden Tabelle entnommen werden:

<i>Fehlender Sinn</i>	<i>Text</i>	<i>Zielort</i>
feel	1. warm and wet and squishy whale	inside the sperm
	2. cold and wet and squishy (party)	living room
smell	1. bject being waved under your nose	Vogon hold
	2. object is waving under your nose	lair of the ravenous Bugblatter beast of Traal
hear	1. sound coming from far above you	entry bay #2 (Heart of Gold)
	2. sound coming from far below you	war chamber
see	1. light stabs at the front of your eyes	country lane
	2. light stabs at the back of your eyes	presidential speedboat

Es gibt acht verschiedene Ausgänge, da der Geschmackssinn niemals im Text verschwindet. Die Reihenfolge der Kapitel vier bis neun variiert also von Spiel zu Spiel. Nachdem Kapitel vier abgeschlossen ist, gewinnt man Kontrolle über die Dunkelheit und kann jetzt steuern, wohin man als nächstes will.

Kapitel 4: Traal

Nach viermaligem Warten fehlt im Text der Geruchssinn, also rieche ich (SMELL) und rieche dann den Schatten (smell the shadow). Ich befinde mich in der Höhle des Ungeheuers von Traal (lair). Es verlangt nach meinem Namen (say my name).

Ich gehe nun nach Osten in die äußere Höhle (outer lair), nehme die Steine und schlage im Führer über das Ungeheuer nach (consult guide about revenous Bugblatter beast of Traal). Ich erfahre, daß es recht dumm ist, da es glaubt, daß, wenn ich es nicht sehen kann, es mich auch nicht sieht. Also bedecke ich meinen Kopf mit dem Handtuch (cover my head with the towel).

Nun füge ich schnell meinen Namen den Opfern auf dem Sandstein-Denkmal hinzu (carve my name on the sandstone memorial), was das Ungeheuer zufriedenstellt und es einschlafen läßt. Nun nehme ich das Handtuch wieder ab (remove towel) und gehe in die innere Höhle (inner lair), wo ich das gesuchte Interface nehme (25/135) und es untersuche. Jetzt muß ich nur noch warten, bis ich wieder in die Dunkelheit befördert werde.

Um auf die Heart of Gold zurückzukehren, warte ich viermal, höre (HEAR) und gehe nach Süden (entry bay #2). In der Bordküche (galley) öffne ich die Verkleidung (open panel), nehme den Schaltkreis heraus (remove circuit board), lege ihn ab und setze das Interface in die Verkleidung (put the interface into the panel). Ich berühre den Sensor (touch pad) und gehe auf die Brücke (bridge). Hier finde ich nun das sechste gesuchte Werkzeug, die Hackmaschine (chipper).

Ich warte, bis die Durchsage kommt, daß das Raumschiff in acht Zügen von Raketen zerstört werden wird. Jetzt stecke ich den großen Stecker in die große Fassung (put the large plug in the large

receptacle) und stelle das Gerät an (turn on the drive). Die Raketen verwandeln sich in einen Wal, und die Heart of Gold ist gerettet.

Jetzt kehre ich in die Galley zurück, nehme den Tee und kehre zur Brücke zurück. Hier nehme ich das lange Teilchen aus dem Tee-Ersatz (remove bit), stelle den Tee ab (drop tea) und stecke das Teilchen in den Tee (put bit into tea). Jetzt kann ich die Dunkelheit kontrollieren und mir meine Ziele aussuchen:

<u>Werkzeug</u>	<u>englische Bezeichnung</u>	<u>Fundort</u>
Schraubenzieher	screwdriver	Kapitel 1: Bedroom
Zahnbürste	toothbrush	Kapitel 1: Bedroom
Kneifzange	pincer	Kapitel 3: Bridge
Zange	pliers	Kapitel 3: Engine Room
Raspel	rasp	Kapitel 3: Engine Room
Hackmaschine	chippers	Kapitel 4: Traal (automatisch)
Schraubenschlüssel	wrench	Kapitel 5: Schnellboot
Pinzette	tweezers	Kapitel 6: Handtasche
Ahle	awl	Kapitel 9: War Chamber
Meißel	chisel	Kapitel 10: Marvin's Pantry

Ich schalte den Drive ein (turn on drive) und befinde mich in der Dunkelheit. Jetzt fehlt bereits beim nächsten Zug einer der fünf Sinne. Falls es nicht der gewünschte ist, warte ich solange, bis er in der Aufzählung fehlt.

Kapitel 5: Auf dem Schnellboot des Präsidenten

Mein nächstes Ziel ist das Schnellboot. Ich warte in der Dunkelheit, bis „see“ im Text fehlt und der Text „... light stabs at the back of your eyes“ erscheint. Ich schlüpfte in die Rolle von Zaphod Beeblebrox, dem Präsidenten der Galaxis.

Auf dem Boot nehme ich zuerst den Werkzeugkasten und schaue dann unter den Sitz, von wo ich automatisch einen kleinen Schlüssel und einen Fussel vom Sitzkissen aufnehme. Mit dem Schlüssel läßt sich der Werkzeugkasten aufschließen, in dem sich eine Lupe und das siebte der gesuchten Werkzeuge, ein Schraubenschlüssel (wrench), befinden, die ich beide nehme.

Ich untersuche nun das Kontrollaggregat (examine controls) und entdecke den roten Autopilot-Knopf, den ich gleich einmal drücke, der aber nicht so recht funktioniert. Um nicht in dem schmalen Kanal zu landen, steuere ich das Boot selbst auf die Klippen zu (steer towards the cliffs). Nun drücke ich erneut den Knopf und warte zweimal, bis er einrastet. Das Boot landet, ich stehe auf und gehe nach Norden auf eine Plattform (dais).

Hier warte ich viermal, bis ich von Trillian zum Schein mit einem Blaster angegriffen werde. Ich befehle den Wächtern, ihre Gewehre fallen zu lassen (guards, drop the rifles). Nun nehme ich den Blaster und zerstöre die Gewehre (shoot the rifles with the blaster). Jetzt können Trillian und ich nach Osten gehen und in der Dunkelheit landen. Ich warte viermal, höre, gehe nach Süden und befinde mich wieder auf der Heart of Gold (25/160).

Am Eingang zur Ausstiegsluke (hatchway) finde ich den Werkzeugkasten, den Fussel des Sitzkissens, den kleinen Schlüssel, die Lupe und den Schraubenschlüssel. Ich nehme alle Gegenstände und lege sie auf der Brücke ab. Nun schalte ich den Drive ein und warte, bis „feel“ im Text fehlt und der Text „... cold and wet and squishy“ erscheint. Ich probiere die Flüssigkeit (taste liquid) und lande auf einer Party.

Kapitel 6: Die Party

Ich reise zurück in der Zeit und befinde mich in einem Wohnzimmer auf einer Party (living room). Zunächst finde ich heraus, wer ich bin (who am I). Ich bin in die Rolle Trillions geschlüpft und trage drei Gegenstände: Einen Teller, ein Glas und eine Handtasche. Arthur hat einen von mir gesuchten Fussel auf seiner Jacke, den ich aber nicht so einfach nehmen kann, da ich nur maximal drei Gegenstände tragen kann. Ich lege das Glas ab und kann jetzt den Fussel nehmen, den ich in die Handtasche stecke. Da mich die Gastgeberin bedrängt, mein abgestelltes Glas wieder aufzunehmen, tue ich das. Nun kann ich noch ein wenig umherwandern, bevor mich Phil (alias Zaphod) automatisch in die Dunkelheit befördert (25/185).

Nach viermaligem Warten und Hören kann ich nach Süden auf die Heart of Gold zurückkehren. Die Handtasche befindet sich automatisch auf der Brücke. In ihr befinden sich der Fussel von der Jacke (jacket fluff) und das achte der gesuchten Werkzeuge, die Pinzette (tweezers).

Für die nächste Aufgabe benötige ich das Ding, das mir meine Tante gegeben hat (take thing) oder das kleine schwarze Gerät (device), das aber kaputt ist. Ich drücke den roten Knopf, woraufhin ein Roboter erscheint, um es zu reparieren. Ich gebe ihm das Gerät, das er aber so nicht reparieren will. Also zeige ich ihm die Garantie (show guarantee to robot), und er macht seine Arbeit.

Nun betätige ich wieder den Drive und lande wieder einmal in der Dunkelheit. Ich warte, bis „feel“ im Text fehlt und diesmal der Text „... warm and wet and squishy“ erscheint. Ich probiere die Flüssigkeit (taste liquid) und lande im Innern des Wals.

Kapitel 7: Im Wal

Der einzige Gegenstand, der von hier benötigt wird, ist der Blumentopf. Um diesen zu bekommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

Ich stecke den Blumentopf in das Ding, das mir meine Tante gegeben hat und warte, bis mich der Wal ausspuckt, oder

ich nehme den Blumentopf und teleportiere mich durch Drücken des grünen Knopfs wieder in die Dunkelheit zurück.

Nach viermaligem Warten und Hören kehre ich nach Süden auf die Heart of Gold zurück. Den Blumentopf lege ich auf der Brücke ab.

Für meine nächste Aufgabe ziehe ich den Bademantel an und nehme Fords Tasche (satchel) mit. Jetzt schalte ich den Drive ein und warte, bis „see“ fehlt und „... you see a painfully bright light that stabs at the front of your eyes“ erscheint. Ich betrachte das Licht (see light) und befinde mich wieder zeitlich zurückversetzt auf der Erde.

Kapitel 8: Zurück auf der Erde

Auf die Frage „WHO AM I“ erfahre ich, daß ich Ford Prefect bin. Ich erlebe nun noch einmal die Anfangssequenz aus der Sicht Fords und muß nun die richtigen Dinge tun (vgl. Kapitel 1). Ich gehe nach Norden (front of house) und sehe Arthur Dent vor dem Bulldozer liegen. Hier öffne ich die Tasche, in der sich unter anderem ein weiterer Fussel befindet, nehme das Handtuch und gebe es Arthur, der es aber nicht nimmt.

Sobald Arthur den Namen Prosser erwähnt, gehe ich um den Bulldozer herum zu Prosser (walk to Prosser). Nun befähle ich Prosser, sich vor den Bulldozer zu legen, damit ich mit Arthur in die Kneipe gehen kann (Prosser, lie in front of the bulldozer).

In der Kneipe kaufe ich sechs große Biere (buy beer) und trinke zweimal Bier (15/200). Nun höre ich, daß draußen Arthurs Haus abgerissen worden ist, verlasse die Kneipe und gehe nach Norden (front of house). Jetzt nehme ich den Fussel aus der Tasche und gebe ihn Arthur, der ihn, da er betrunken ist, einfach in die Tasche steckt. Nun warte ich, bis ich automatisch wieder in der Dunkelheit lande. Hier warte ich wieder viermal, höre und kehre nach Süden auf die Heart of Gold zurück.

Auf der Brücke schalte ich zum letzten Mal den Drive ein und warte, bis „hear“ im Text fehlt und das Geräusch „from far below“ kommt. Jetzt gehe ich nach Süden.

Kapitel 9: War Chamber

Hier befindet sich das neunte Werkzeug, die Ahle (awl). Da ich zu Beginn des Spieles dem Hund das Sandwich gegeben habe, muß ich jetzt nur warten, bis ich automatisch im Labyrinth (maze) lande. Dieses Labyrinth läßt sich nicht kartographieren, ist aber auch nicht schwierig zu durchlaufen.

Ich gehe in irgendeine beliebige Himmelsrichtung. Erhalte ich den Text „this is part of a spongy gray maze of twisty little synapses, all alike“, bin ich auf dem richtigen Weg. Wenn der Text „an electrical impulse across a synapse gap temporarily blocks your way“ erscheint, habe ich den falschen Weg genommen. Man muß nun nur dreimal den richtigen Weg nehmen – egal wie oft man zwischendurch einen falschen Weg nimmt – und landet an einem schwarzen Teilchen, auf dem sich Zeichen befinden, die man lesen kann.

Das Labyrinth stellt mein Gehirn dar, das Teilchen ist mein gesunder Menschenverstand. Um das Spiel lösen zu können, muß ich mich dessen entledigen (take particle oder remove sense) (25/225). Ich werde automatisch in die Dunkelheit zurückbefördert, warte viermal, höre und gehe nach Süden auf die Heart of Gold.

Kapitel 10: Der Baum der Vorahnung

Auf der Brücke öffne ich die Handtasche und lege die Pinzette (tweezers) ab. Dann nehme ich alle vier Fussel: „jacket fluff“, „seat cushion fluff“, „satchel fluff“ und „pocket fluff“. Ich schaue im Führer unter „fluff“ nach und erfahre, daß – gemäß einer Legende – die vier Fussel vier Samenkörnern entsprechen, die einen Baum mit erstaunlichen Eigenschaften sprießen lassen.

Ich nehme also den Blumentopf und stecke die vier Fussel nacheinander hinein (plant jacket fluff in flowerpot usw.). Nun warte ich so lange, bis ein winzig kleiner Sproß erkennbar ist. Um daraus eine große Pflanze zu machen, gehe ich nach Westen in die Sauna, aus der ich automatisch zur Brücke zurückkehre (25/250).

Ich esse die Frucht und sehe den Roboter Marvin, der nach einem der zehn möglichen Werkzeuge verlangt. Nur dieses nehme ich mit. Falls er das zehnte Werkzeug benötigt – den Meißel (chisel) –, hole ich diesen später.

Es geht ans Eingemachte: Das Treffen

Nun nehme ich den Tee und keinen Tee (take tea and no tea). Das klappt nur, weil ich meinen gesunden Menschenverstand abgelegt habe. Dann gehe ich zum Korridor vor die verschlossene Tür. Ich klopfe an (knock on the door) und werde eingelassen, da ich durch das Aufnehmen von Tee und keinem Tee philosophische Qualitäten gezeigt habe. Um heil durch die Tür nach Westen zu gelangen, muß ich den Tee trinken (drink tea) (100/350).

In Marvin's Pantry finde ich den Meißel (chisel), den ich aber nur nehme, falls ich ihn benötigen sollte. Um das Raumschiff verlassen zu können, muß die Luke im Hatchway geöffnet werden. Da das nur Marvin tun kann, bitte ich ihn darum (Marvin, open the hatch).

Ich muß ihn spätestens zwölf Züge später im Access Space treffen. In diesen Raum kann ich aber nur einen Gegenstand mitnehmen: Das entsprechende Werkzeug. Alle anderen Gegenstände lege ich vorher ab (drop all except...).

Im Access Space warte ich, bis Marvin kommt und das Werkzeug verlangt, das ich ihm gebe (50/400). Die Luke wird geöffnet, und ich kann das Raumschiff nach Westen und unten über die Rampe verlassen. Das Spiel ist mit voller Punktzahl gelöst.

(Komplettlösung aus dem ASM-Special 21; Autor: Wolfgang Fröde)