

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.

Die 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; 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 Improbability 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:

Traal:

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 Traal 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

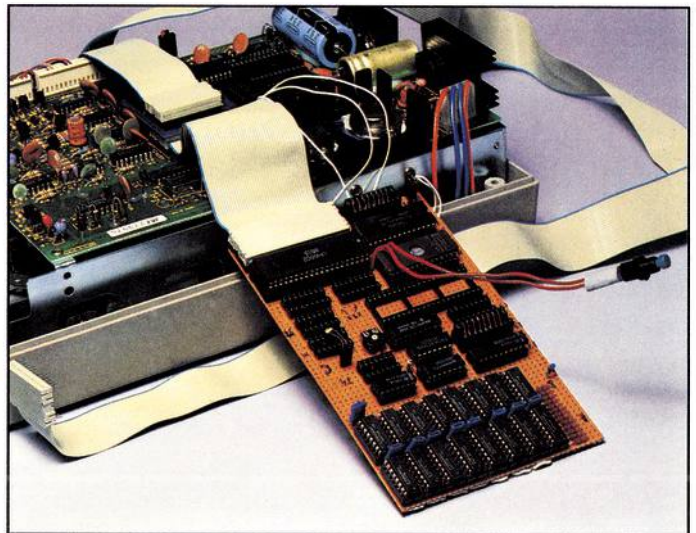
Bravo; Sie stehen nun auf der Oberfläche von Magrathea. Hier beginnt dann demnächst das zweite Hitchhiker-Adventure!

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)

Kurz vorgestellt

TurboTrans

Eine kleine Sensation steht uns aus dem Hause Roßmüller, den Entwicklern von TurboAccess, bevor. TurboTrans ist eine Erweiterung für das Laufwerk 1541 und den C 64 oder den C 128, die mehr ist, als nur ein Floppy-Beschleuniger. TurboTrans wird im Prinzip eine 256- oder 512-KByte-RAM-Erweiterung für die 1541. In diesem Zusatzspeicher hat dann eine ganze Disketten-seite Platz. Wer TurboTrans nur als einfachen Floppy-Speeder verwenden will, soll mit einem Kommando eine komplette Diskette in etwa zehn Sekunden in dieses Zusatz-RAM übertragen können. Alle Floppy-Zugriffe werden nicht mehr auf die Diskette, sondern nur noch im RAM ausgeführt. Die direkte Folge: Diskettenoperationen wie Laden und Speichern sollen innerhalb des RAM-Speichers über 200mal schneller ausgeführt werden, als von Diskette! Laufwerksbefehle (Scratch, Validate) sollen so schnell abgearbeitet werden, daß der Benutzer



TurboTrans macht die 1541 bis zu 200mal schneller

keine Ausführungszeit mehr feststellen kann. Ist man mit der Arbeit fertig, kann mit einem einzigen Kommando der Speicherinhalt des RAMs interrupt-gesteuert auf die Diskette zurückgeschrieben werden. Dadurch bleibt das Laufwerk für weitere Befehle frei, kann also während des Speichervorgangs jederzeit für andere Aufgaben kurzzeitig unterbrochen wer-

den. Wer auf so schnellen Diskettenzugriff verzichtet, wenn also zehnmal schnelleres Laden reicht, der kann das Laufwerks-RAM auch als reine RAM-Floppy verwenden, von der auch Sicherheitskopien auf Disketten gemacht werden können. Die RAM-Floppy ist wahlweise als Laufwerk mit der Gerätenummer 9 oder 1 eines simulierten Doppellaufwerks benutzbar.

Uniprom — der EPROM-Computer

In einem Kurztest hatten wir Gelegenheit, uns einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit dieses Gerätes zu verschaffen. Man kann Uniprom (Bild) als einen eigenen Computer bezeichnen. Der 6802-Prozessor hat die Herrschaft über drei 6522-CIA-Bausteine, die den Uniprom universell einsetzbar machen. Ausgehend von dem Gedanken, daß man einen EPROM-Brenner nicht ständig benutzt, hat man sich etwas einfallen lassen. Dazu ist Uniprom mit zwei zusätzlichen Schnittstellen ausgestattet; nämlich einer RS232- und einer Centronics-

Schnittstelle. Zum Anschluß an den C 64 wird der durchgeschleifte User-Port verwendet.

EPROM-Programmierung

Die gängigen EPROM-Typen der 27er-, 25er-Reihe (2708 bis 27513, 2508 bis 2564) einschließlich der CMOS-Typen und EEPROMs von 2815 bis 2817A können mit dem Uniprom programmiert werden. Die EPROMs werden mit mehreren, genau auf den Hersteller der EPROMs abgestimmten Algorithmen programmiert. Es kann dabei zwischen sechs verschiedenen Herstellern gewählt werden. Insgesamt ist die Treiber-Software sehr komfortabel und gestattet alle wichtigen Funktionen. Zusätzlich ist ein sehr lei-

stungsfähiger Maschinensprache-Monitor eingebaut, der auch über eine Hardcopy-Funktion verfügt. Mit einem besonderen Menüpunkt lassen sich auch Basic-Programme bis 8 KByte Länge auf EPROMs brennen. Die Programmierzeit für ein 8-KByte-EPROM beträgt somit zwischen vier und 30 Sekunden.

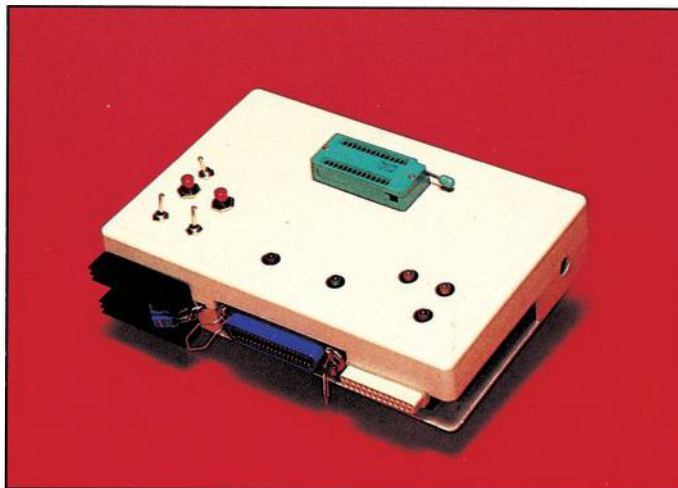
Druckpuffer

Der in Uniprom eingebaute Druckpuffer setzt im Normalfall eine Schnittstelle voraus, die den User-Port verwendet. Da alle C 64-Codes über eine frei definierbare Tabelle in Druck-Codes gewandelt werden, kann man bei Uniprom auch von einer universellen Centronics-Schnittstelle sprechen.

RS232-Schnittstelle

Die RS232-Schnittstelle kann verschiedenen Zwecken dienen. Am häufigsten wird man hier einen Akustikkoppler anschließen. Aber auch der Betrieb eines seriellen Druckers ist möglich. Für andere Computer besteht die Möglichkeit die RS232-Schnittstelle auch als Eingang für den EPROM-Brenner zu verwenden.

Uniprom gibt es in drei verschiedenen Ausbaustufen. Als Fertiggerät kostet er 395 Mark, als reines EPROM-Programmiergerät 295 und als Leerplatte mit Treibersoftware (kein Bausatz) 99 Mark. (aw)



Uniprom, ein EPROM-Brenner, der nicht nur programmiert

Info: Roßmüller GmbH, Finkenweg 1, 5309 Meckenheim, Tel: 02225/14488