

Zork - Der Großinquisitor

Mitspielende Personen

- Antharia-Jack, Lampenhändler in Port Fizzle
- Brog, ein hirnloser Brogmoide
- Dalboz, Lampengeist und ehemaliger Dungeon Master
- Griff, ein Drache
- der Held des Abenteuers
- Lucy Flathead, Untergrundkämpferin
- Y'Gail, Magierin im Untergrundreich

Lösung

PORT FOZZLE: Das Spiel beginnt auf einer Lichtung, von der drei Wege wegführen. Man geht auf das blaue Leuchten zu und kommt so nach Port Fozzle. Dort findet man direkt links eine Propaganda-Maschine und links daneben den Stand einer Fischverkäuferin. Die Sachen dort kann man sich aber nicht nehmen, da sie durch eine Alarmanlage gesichert sind. Mit der Propaganda-Maschine kann man dem Abhilfe schaffen. Man stellt hier den Hebel auf "so ist's recht" (auf den grünen Knopf klicken) und kann so die Alarmanlage übertönen. Nun kann man sich die Dose und die Dosenhalterung nehmen.

Dann geht man zum Pier zu der großen Angel und kurbelt diese nach unten. Auf diese Weise bekommt man aber nur einen sprechenden Fisch, der immer wieder verschwindet. Also hängt man die Dosenhalterung an den Angelhaken und bekommt beim erneuten Herunterkurbeln diesmal eine Kiste, in der sich eine Lampe befindet. Diese nimmt man an sich. Da sie defekt ist, muß man sie reparieren lassen.

Das kann man direkt rechts am Eingang von Port Fozzle erledigen, gegenüber dem Fischstand. Dort klopft man mit der Laterne an die Türe (klopft man nicht mit der Laterne, wird man abgewiesen) und wird eingelassen. Während der Reparatur verschwindet der Handwerker Antharia Jack, in dieser Zeit kann man sich eine Zigarre aus der Kiste nehmen. Da die Lampe magisch ist und alles Magische in Zork verboten ist, wird man hinausgeworfen, darf die Lampe aber nicht mitnehmen. Da man sie natürlich haben möchte, gilt es sie zurückzubekommen.

Dazu geht man ganz nach hinten ins Dorf, wo man einige Puppen des Großinquisitors findet. Diese sind leicht entflammbar, wie man lesen kann. Mit der Zigarre zündet man die rechte Puppe an und versteckt sich dann in der Tonne im Rücken, um ungeschoren davon zu kommen. So wird der Lampenhandwerker statt einem selbst verhaftet und man kann wieder in sein Haus gehen und die Lampe an sich nehmen. In dieser befindet sich ein Geist, der aber noch nicht besonders kommunikativ ist.

Da man in Port Fozzle nichts mehr tun kann, geht man wieder zum Dorf hinaus auf die Lichtung und nimmt am Wegweiser den rechten Weg. So kommt man zu einem Kloster, bei dem man die Zahl der täglich totemisierten Menschen nachlesen kann. Links daneben nimmt man sich vom Galgen das Seil und geht wieder zurück.

Über den dritten Weg kommt man zu einem Brunnen, an dem man das Seil befestigt. Dann kann man in das Untergrundreich kommen.

DAS UNTERGRUNDREICH: Auf dem Weg nach unten meldet sich der Lampengeist, es ist der verbannte Dungeon Master Dalboz. Er steht einem nun mit Rat zur Seite. Unten ruft Dalboz die Magierin Y'Gael, von der man ein Zauberbuch mit drei Sprüchen erhält. Im Verlauf des Spiels findet man etliche Rollen mit weiteren Zaubersprüchen, die dann in das Buch aufgenommen werden. Am Boden steht ein Eimer, in dem man eine U-Bahn-Münze findet. Man sollte sich nun weiter hier unten umsehen und nicht wieder nach oben klettern, da dort nur der Tod in Form eines Wächters wartet.

Die verschlossene Türe hier unten läßt sich mit Hilfe des Zauberspruchs REZROV öffnen. Dahinter klickt man das Treppengeländer an und kommt so nach unten. Dort verläßt man das Treppenhaus und wendet sich nach rechts. An der Wand findet man einen Kasten, der sich öffnen läßt, wenn man rechts auf den Griff klickt. Allerdings läßt sich nur der Hammer herausnehmen. Also tut man dies und schließt den Kasten wieder. Da über dem Kasten steht, man solle ihn einfach einschlagen, erledigt man dies nun mit dem Hammer. Dabei öffnen sich die Halterungen um das Schwert und die Rolle und man nimmt beide an sich. Die Rolle stellt sich als Karte heraus, mit der man zukünftig schneller herumreisen kann. Zunächst geht es aber weiter nach rechts (vom Kasten aus nach links) zu dem Baum mit den lilafarbenen Blüten. Mit dem Zauberspruch IGRAM kann man diese durchsichtig machen und findet so in einer Blüte eine Rolle mit einem Zauberspruch, an die man aber leider noch nicht herankommt.

Dann geht man wieder Richtung Treppenhaus. Auf der anderen Seite des Eingangs findet man ein Totem, in das ein Drache gebannt wurde. Auch dieses nimmt man an sich. Dann geht es etwas weiter in diese Richtung bis zu einer Kreuzung.

DIE HÖHLE DES DUNGEON MASTERS: Nach links kommt man zu einem zugewachsenen Durchgang, der sich aber mit dem Schwert als passierbar erweist. Dahinter liegt die Höhle von Dalboz. Im Schuppen findet man eine Schaufel und eine Rolle mit dem Zauberspruch THROCK. Vorerst kann man hier nicht viel mehr machen, also geht man wieder zur Kreuzung zurück. Anstatt zu gehen kann

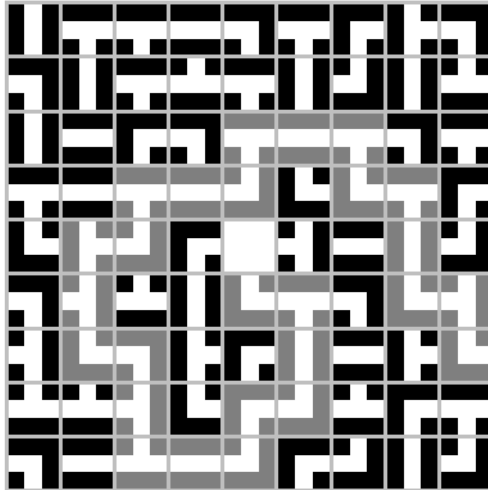
man sich nun auch schon einmal das Teleporter-System des Spiels ansehen. Dazu geht man zu Dalboz' Haus und vor diesem leicht nach rechts (nicht über den Weg zurück, sondern in den Garten hinter dem Haus). Dort findet man ein Gerät, in das man die Karte stecken kann. Im Moment kann man mit den beiden Tasten unten nur zwei Ziele auswählen: die Höhle des Dungeon Masters und die Kreuzung. Hat man die Kreuzung eingestellt, muß man nur noch zurücktreten und schon ist man da.

DIE G.U.-TECH-SCHULE: Von hier aus geht man zu der Türe mit der Aufschrift *Die Magie sei mit uns*. Diese läßt sich mit dem REZROV-Spruch öffnen. Dahinter ist der Zugang zu einer magischen Schule. Leider ist der Weg dorthin durch drei Gräben versperrt. Bevor es hier weitergeht, muß man an der Säule links ein Rätsel lösen. Durch Drehen der drei Teile der Säule muß man einen Vulkan mit einem Brunnen mit Lava im unteren Teil der Bildrolle erzeugen, um über den ersten Graben zu kommen. Dahinter gibt es einen zweiten Graben und eine zweite Säule. Hier muß man eine korrekte Säule als Bild erzeugen. Dabei müssen aber auch die Säulenbilder links und rechts vernünftige Bilder ergeben. Das richtige Bild ist das mit einem "Z" auf der Spitze und einem nach rechts fallenden Schatten. So kommt man zum dritten Graben samt zugehöriger Säule, bei der man ein Fenster erzeugen muß. Dieses erscheint dann auch und durch dieses kommt man in die G.U.-Tech-Schule.

Hier kann man sich etwas umsehen und die Notizen am Schwarzen Brett lesen. Es gibt hier auch einen langen Gang, über dessen Eingang "Unendlicher Gang" steht. Direkt am Beginn des Gangs findet man ein Gemälde des Hexenmeisters Belboz, auf das man klicken kann. So erfährt man, daß man drei Artefakte besorgen soll, um Zork die Magie zurückzubringen. Da der Gang tatsächlich unendlich lang ist, kommt man hier nur mit Zauerberei weiter. Weil die Aufschrift "Unendlicher Gang" in lila geschrieben ist, kann man mit dem IGRAM-Spruch das *Unendlich* wegzaubern und kommt so in einen endlichen Gang – allerdings nur, wenn man nicht zulange wartet. Sonst muß man den Spruch wiederholen. Am Ende des Gangs kommt man zu einer Kreuzung und zu drei weiteren Gängen, die je zu einem Bild führen. Jedes dieser Bilder informiert über eines der drei Artefakte, die man suchen soll: der Schädel von Yoruk, die Kokusnuß von Quendor und der Würfel der Entstehung. Vorerst kann man hier nichts mehr erledigen, also geht man wieder. Man steigt aber nicht durch das Fenster, durch das man hineingekommen ist (links vom Schwarzen Brett), sondern geht durch das Hauptportal. Nun steht man auf der anderen Seite des letzten Grabens. Wenn man sich hier umdreht, kann man nach oben zu einem Brunnen gehen, nur ist diesmal keine Schule mehr da, sie befindet sich in einer anderen Dimension. Möchte man zur Schule zurück, steigt man wieder durch das Fenster bei der Säule. Zunächst geht man aber zum Brunnen und gräbt mit der Schaufel in dem Erdhaufen rechts. Auf diese Weise findet man eine weitere Zauberrolle mit dem KENDALL-Spruch. Auf der anderen Seite des Brunnens gibt es einen Teleporter und mit der Karte geht es zurück zur Kreuzung (Karte reinstecken, Ziel mit den Tasten einstellen, zurücktreten).

DIE U-BAHN: Von der Kreuzung aus geht es zum Eingang der U-Bahn. Hier wirft man die U-Bahn-Münze in den Schlitz und fährt mit der Rolltreppe nach unten. Möchte man wieder nach oben, drückt man einfach auf den grünen Knopf am Fuß der Treppe. Ab nun braucht man keine Münze mehr, um erneut nach unten zu kommen, der Weg ist nun immer frei. Unten hängt an der Wand eine Instruktion zur Benutzung der U-Bahn, die aber nicht wirklich selbsterklärend ist. Auch Dalboz weiß hier nicht weiter, also wendet man den KENDALL-Spruch darauf an. Da man auf dem Werbeplakat weiter durch "Hades" als Ziel gesehen hat, fährt man zuerst dorthin. Man klickt also auf Hades und stellt sich dann beim U-Bahn-Schacht auf die Plattform.

HADES: Die U-Bahn bringt einen dann nach Hades, wo man ein Skelett auf einer Bank findet. Man kann sich beide Bücher ansehen und findet in der linken Hand des Skeletts ein Rubbellos, mit dessen Hilfe man 500 Zorkmid bekommen kann, wenn man die richtigen Felder freirubbelt. Dazu hat man drei Versuche. Schafft man es nicht, so stirbt man, also sollte man zuvor abspeichern. Freundlicherweise sagt einem das auch Dalboz. Die richtige Lösung ist (man muß vom Startpunkt aus immer auf das nächste anliegende Feld klicken und zum Schluß auf den Geldbeutel):



Hat man es geschafft, bekommt man die versprochenen 500 Zorkmid. Beim Skelett gibt es auch einen Durchgang und links dahinter dann einen Teleporter, mit dem man zur G.U.-Tech-Schule zurückkommen kann.

G.U.-TECH-SCHULE: Hier geht man die Treppe nach unten und kommt über das Fenster in der Säule rechts wieder in die Schule. Bei den Automaten in der Eingangshalle findet man einen Geldwechsler, bei dem man die 500-Zorkmid-Note gegen einen Sack voller Münzen tauschen kann. Bei dem linken Süßigkeitenautomat wirft man nun eine Münze ein und holt sich ein Sandwich (auf das rechte Fach unter dem entsprechenden Symbol klicken). Dieses ist in eine OBIDIL-Zauberrolle eingewickelt, die aber leider arg mitgenommen und daher noch nicht brauchbar ist. Erst muß man sie im Spruchlabor in Ordnung bringen, aber das kommt später.

Zuerst wendet man sich dem Automaten ganz rechts zu. Er ist beschädigt und egal wieviel Zorkmid man einwirft, es kommt nichts heraus. Aber die Zahl der Knöpfe an dem Automaten entspricht der Zahl der Spinde im unendlichen Gang. Wirft man nun Geld in den Automaten und drückt auf einen Knopf, so öffnet sich der entsprechende Spind. Es gibt nur zwei wichtige Spinde, alle anderen enthalten entweder gar nichts und zumindest nichts wichtiges: dies sind die Spinde 8 und 11. Spind Nr. 8 enthält ein Buch über die richtige Gewinnstrategie im Doppelfanucci. Spind Nr. 11 enthält die Sachen von Dalboz' ehemaligem Studienkollegen Yannick, der inzwischen zum Großinquisitor avanciert ist. Die beiden Bücher über die optimierte Spruchproduktion (wichtig für ein späteres Rätsel) und über Zeitreisen sollte man sich durchlesen. Man findet hier auch eine Pro-Zork-Tablette, die alles aufweichen kann. Bleibt noch ein Fach, das man nicht öffnen kann, weil am Automaten der zugehörige Auswahlknopf fehlt. Blickt man am Automaten nach unten, erkennt man ein rundes Loch. Man befestigt nun seinen Staubsauger daran und schaltet ihn ein. Daraufhin wird ein Päckchen mit Zorksteinen aus dem Automaten gesaugt. Dieses legt man in den mittleren Automaten und wirft auch hier eine Münze ein. Dann wählt man "Ballermann Classic" aus. Dummerweise haben sich die Zorksteine nach dieser Behandlung in explosive Steine verwandelt, die man nun schleunigst loswerden muß. Da man den Spind Nr. 6 nicht mit Hilfe des Automaten aufbekommt, ist dies eine gute Gelegenheit, die Steine loszuwerdem. Also geht man schnell zu den Spinden und steckt das Päckchen Zorksteine in den zweiten Spind von links in der mittleren Reihe. Nach der Explosion kommt man dann an Dalboz' Gegenstände heran; man kann sich seinen Studentenausweis nehmen.

Mit diesem öffnet man die verschlossene Türe links von den Spinden, man muß einfach nur den Ausweis durch das Kartenschloß ziehen. Dahinter findet man einen Tunnel zum Spruchlabor und einem weiteren Teleporter. Leider muß man zum Spruchlabor über eine Brücke gehen und diese wird von einem unsichtbaren, sechsarmigen Monster mit Schwertern bewacht. Man geht so nahe an dieses Monster heran, bis es einen eindringlich warnt, noch näher zu kommen, dann zieht man das Schwert und durchschlägt die Taue, so das das Monster samt Brücke in die Tiefe stürzt. Damit hat man zwar im Moment keine Möglichkeit mehr, ins Spruchlabor zu kommen, aber das ändert sich wieder. Mit dem Teleporter reist man nun zum Hades und geht dort zur U-Bahn. Mit dieser fährt man zur Deich-Anlage #3.

DEICH-ANLAGE #3: In einer Zwischensequenz erfährt man, daß Antharia-Jack totemisiert werden soll. Davor sollte man ihn bewahren. Hier am Bahnsteig findet man eine Presse, in die man einen

Zorkmid steckt. Dadurch erhält man einen Brieföffner. Danach geht man zu dem Abflußrohr an der Wand. Dieses endet an einer Senke, an der man etwas Mareilon-Moos findet. Mit dem THROCK-Spruch läßt man dieses wachsen und nimmt es dann an sich.

Hier unten gibt es auch ein Fenster mit einer Schaltanlage davor. Links davon findet man ein Buch und darin eine Rolle mit dem GOLGATEM-Spruch. Das Buch berichtet von einem Deichbruch, als alle Fluttore geschlossen waren, und der Folge: einem totalen Stromausfall. Dies ist eine gute Möglichkeit, Antharia-Jack zu helfen. Man geht also zum Schalterpult und öffnet das geschlossene Tor mit dem REZROV-Spruch (hat man vorher schon ein wenig an den Knöpfen herumgespielt, kann man alle geschlossenen ebenfalls auf diese Weise öffnen). Mit den Knöpfen öffnen oder schließt man jeweils zwei der Tore:

Knopf	Tore
lila	1 und 2
gelb	3 und 4
rot	1 und 3
braun	2 und 4

Man kann nun wahlweise die beiden rechten oder die beiden linken Knöpfe drücken, in beiden Fällen schließen sich alle Tore und der Deich bricht kurze Zeit später. Dadurch entgeht Antharia-Jack seiner Totemisierung. Danach fährt man wieder nach Hades, geht dort zum Teleporter und läßt sich ins Spruchlabor bringen.

DAS SPRUHLABOR: Mit dem GOLGATEM-Zauber besorgt man sich nun eine neue Brücke zum Sprachlabor, dabei muß man wieder so nahe wie möglich an den Abgrund gehen. Danach geht man hinüber. Direkt rechts am Eingang der Höhle findet man einen Kasten mit leeren BEBURTT-Rollen. Eine nimmt man an sich. Links und rechts findet man je drei Maschinen, mit denen man die noch leere Zauberrolle nun beschreiben muß. Wie man dabei vorzugehen hat, hat man ja aus Yannick's Buch in Spind 11 erfahren: Beginnen muß man mit der Prägung *Erschaffung*. Nun muß eine helle Prägung folgen. Da die hellen Prägungen *Interpretation* und *Erklärung* nicht auf *Erschaffung* folgen können, bleibt als nächste Prägung nur noch *Modifikation*. Ferner weiß man, daß das Paar (in dieser Reihenfolge) *Replikation* und *Interpretation* auf jedenfall vorhanden sein muß, und da *Replikation* ein dunkle Prägung ist und eine solche nun folgen muß, und da ferner nur noch jetzt für ein Paar von Prägungen, deren erste dunkel ist, Platz ist, muß dieses Paar an dieser Stelle stehen. Die fünfte und letzte Prägung muß wieder dunkel sein, und die einzige dunkle Prägung, die man noch nicht verwendet hat, ist die *Umwandlung*. Die Reihenfolge ist also:

Erschaffung, Modifikation, Replikation, Interpretation und Umwandlung.

Man geht nun in dieser Reihenfolge zu den entsprechenden Maschinen und legt in jede die leere BEBURTT-Rolle. Danach geht man mit der fertige Rolle zum Spruchprüfer und legt sie dort ein, worauf der BEBURTT-Spruch in das Zauberbuch eingetragen wird. An dieser Maschine kann man jetzt auch die OBIDIL-Rolle reparieren lassen. Danach geht man zum Transmitter und läßt sich zur Kreuzung bringen.

DIE KREUZUNG: Von hier aus geht man zum Regenschirmbaum und wendet den BEBURTT-Spruch darauf an. Durch das Unwetter verliert der Baum die Blüte mit der Zauberrolle und man kann sie sich endlich nehmen. Diese ZIMDOR-Rolle kann nur einmal verwendet werden und wird daher nicht in das Zauberbuch eingetragen. Anschließend geht es wieder in die Höhle des Dungeon Masters.

DIE HÖHLE DES DUNGEON MASTERS: Man geht nun zu Dalboz' Haus, dessen Türe von zwei Schlingpflanzenarmen bewacht wird. Direkt vor dem Haus findet man links einen Aschenbecher und rechts eine Schale. In den Ascher legt man die Zigarre, woraufhin der erste der Arme ausgeschaltet wird. In die Schale gießt man die Dose Met light und spricht den ZIMDR-Zauber darüber aus, um die Menge des Alkohols zu verdreifachen. Nun wird auch der zweite Arme schwach und nachdem er völlig betrunken zu Boden sackt, kann man endlich das Haus betreten.

Drunten gibt es etliche Bücher zu lesen. Außerdem findet man Flathead-Zuckerwerk auf einem Baumstumpf unter einem Bücherregal, Heißkäfer und Hungusfett darüber im Regal und eine rote Tasse links vom Eingang an einer Pflanze. Danach geht man zu der Jalousie und spricht den OBIDIL-Zauber über das herumlaufende Schloß. Danach befindet man sich im Schloß und kann über dem Herzen darin eine Rolle mit dem NARWILE-Spruch nehmen. Dann verläßt man das Schloß wieder Richtung Haus. Auf dem

Tischchen neben der Jalousie steht ein Anrufbeantworter. Wenn man auf diesen klickt, erfährt man das Rezept für einen Kakao der besonderen Art: dafür benötigt man Flathead-Zuckerwerk, Bu-Bienenhonig, Hungusfett, Heißkäfer und Mareilon-Moos. Bis auf den Honig hat man bereits alles, und draußen hat man sicher schon die Bienenstöcke gesehen, also geht man dorthin. Mit dem Hungusfett verstopft man den Bienen den Zugang zu ihrem Stock, so daß sie sich verziehen. Danach nimmt man das Fett wieder an sich und zerteilt den Bienenstock mit dem Schwert. Dann kann man sich den Honig herausnehmen und geht wieder ins Haus. Beim Baummixer bringt man nun die Zutaten und die rote Tasse an und erhält so den Kakao. Dabei erinnert sich Dalboz auch an den Zauberspruch YASTARD. Den Kakao kann man trinken, wenn man mag, muß es aber nicht.

Danach geht man wieder in den Garten zum Löwenmaul. Der bissigen Pflanze gibt man die Pro-Zork-Tablette, woraufhin diese sofort erschläft. Mit dem Schwert kann man sie dann abschneiden. Anschließend geht man hinter das Haus zu der Springpflanze (gegenüber den Teleporter). Wie in einem der Bücher in Dalboz' Haus gelesen legt man das Löwenmaul auf die Springpflanze und wendet den THROCK-Spruch auf sie an. Danach haut man mit dem Hammer auf die Pflanze, die sofort nach oben schnellt und das Löwenmaul nach oben katapultiert. Auf dem Rückflug bringt es eine Hälfte einer Zauberrolle mit. Die andere Hälfte findet man in Dalboz' Schlafzimmer auf dem Fenstersims. Zudem kann man sich sein Tagebuch auf dem Bett durchlesen. Leider lassen sich die beiden Teile nicht zusammensetzen (im Inventar), da die Buchstaben nicht in die richtige Richtung schauen. Durch den Spiegel in diesem Zimmer kann man aber in eine seitenverkehrte Kopie des Schlafzimmers gelangen. Hier lassen sich die beiden Zauberrollen-Hälften zusammensetzen, allerdings ist die Zauberrolle noch stark beschädigt und bedarf einer Reparatur im Spruchlabor.

Danach geht man wieder durch den Spiegel in das richtige Schlafzimmer und öffnet den Schrank. Darin befindet sich ein noch geschlossener Zeittunnel. Mit dem NARWILE-Spruch kann man ihn öffnen. Man selbst kann nicht durch den Zeittunnel reisen, also belegt man das Totem mit Griff mit dem YASTARD-Spruch, so daß er durch die Zeit reisen kann.

DAS WEISSE HAUS: Man spielt nun Griff. An der rechten Hauswand findet man die GLORF-Rolle, die man einsteckt. Danach geht man wieder nach vorne zum Briefkasten und öffnet ihn. Darin befindet sich ein Briefumschlag, der an den Hades adressiert ist. Da man nichts durch die Zeit mit zurück nehmen kann, steckt man die Rolle in den Briefumschlag (im Inventar) und steckt ihn wieder in den Briefkasten. Nun dreht man noch die rote Fahne nach oben und geht dann wieder durch den Zeittunnel rechts vom Haus zurück.

DAS SPRUCHLABOR: Sobald Griff wieder zurück ist, teleportiert man sich zum Spruchlabor und repariert am Spruchprüfer die SNAVIG-Rolle. Danach geht es mit dem Teleporter wieder nach Hades.

HADES: Hier geht man zu dem roten Telefon und hebt den Hörer ab. Die nun folgende Ansage muß man sich genau anhören. Die einzelnen Punkte sind:

Taste	damit gefundene Aktion
4	Ansage überspringen
1	Frageliste
7	für Taste 3
#	für Taste 4
8	für Taste 1
2	für Taste 6
5	für Taste 7
6	Antwortenliste
*	für Taste 0
9	Ansage rückwärts abspielen
0	für Taste *
3	wenn es sein muß

Ziel dieser verworrenen Ansage ist es letztlich, über den Fluß ins Reich der Toten abgeholt zu werden. Dazu muß man einige Fragen richtig beantworten. Daher hört man sich die Liste der Antworten an. Dazu drückt man auf die 2 (denn die Antworten gibt es ja auf der Taste 6, aber für die muß man die 2 drücken):

Taste	Antwort
1	ja
3	ziemlich sauer
6	nein
9	extra Käse
*	was soll das alles, ich will nur das Shuttle rufen

Nun kann man mit der Befragung anfangen, dazu drückt man Taste 8 (eigentlich die 1, aber dafür muß man eben die 8 drücken). Die erste Frage ist, ob man z.Zt. am Leben ist, und diese Frage beantwortet man natürlich unwahr mit Nein, denn nur Tote werden abgeholt. Für 'Nein' muß man die 6 drücken, für diese aber die 2. Die nächste Frage ist, ob man innerhalb der letzten 10 Tage gestorben ist und diese Frage beantwortet man mit Ja, also mit Taste 1 und für diese wieder Taste 8. Die nächste Antwort ist 'Extra Käse', und damit die Taste 9 (und diesmal keine andere Taste für diese). Um das Gespräch schließlich zu beenden, drückt man die einzige nicht belegte Taste, die 3. Für diese muß man aber die 7 drücken, und für diese wieder die 5. Die richtige Reihenfolge der Tasten ist also:

8, 2, 8, 9, 5.

Dann kommt Charon mit seinem Boot und bringt einen über den Fluß zum Eingangstor des Hades, nachdem man 2 Zorkmid-Münzen in seine Hand gelegt hat. Neben dem Tor steht ein Briefkasten, in dem man den Brief findet, den Griff am Weißen Haus vorbereitet hat. Man nimmt sich den Brief und öffnet ihn mit dem Brieföffner. So bekommt man endlich auch den GNORF-Spruch.

Der Eingang zum Hades wird von einem zweiköpfigen Ungeheuer bewacht, gegen das man keine Chance hat. Mit einem Trick kann man es aber überlisten: man geht wieder zu Charon und wendet den SNAVIG-Zauber auf ihn an. Nun sieht man genauso aus wie Charon und wird anstandslos in den Hades gelassen, nachdem man Charons Stempelkarte in die Stechuhr gesteckt hat.

Direkt links hinter dem Tor findet man ein weiteres Totem, in dem sich der Brogmoide Brog befindet. Dieses nimmt man an sich. Ganz in der Nähe befindet sich ein weiterer Zeittunnel, den man wieder mit dem NARWILE-Spruch öffnet. Danach schickt man Griff wieder mit dem YASTARD-Spruch durch die Zeit.

BEIM GROSSEN DRACHEN: Man spielt wieder einmal Griff. Man ist auf dem linken Fuß eines gigantischen, schlafenden Drachen angekommen, der hauptsächlich unter Wasser liegt. Zunächst fliegt man zu dem rechten Fuß und zieht dort am rechten Zeh. Daraufhin hebt sich der Bauch des Drachen aus dem Wasser und man fliegt genau dorthin. In einer Kiste auf dem Bauch findet man ein Schlauchboot und eine Gummipuppe. Nachdem man beide an sich genommen hat, fliegt man zur rechten Hand und nimmt dem Skelett dort die Luftpumpe weg. Danach fliegt man wieder zum Bauch und von da aus zum Kopf des Drachen. Dort dreht man sich um und steckt dem Drachen das Schlauchboot und die Gummipuppe in die Nüstern. Danach pumpt man beide auf. Dadurch bekommt der Drache keine Luft mehr und wacht auf.

Man fliegt nun in das Maul des Drachen und geht dort Richtung Schlund. Oben am Gaumen kann man sich nun die Kokosnuß von Quendor nehmen. Aus dem Magen wirft einem ein Verschlucker ein Seil herauf, das man sich ebenfalls nimmt. Nun sieht man nach oben und sucht das Gummiboot. In dieses legt man die Kokosnuß hinein. Danach fliegt man wieder aus dem Maul heraus (das geht erst, nachdem man die Kokosnuß in das Boot gelegt hat), und befestigt das Seil am Boot und an der Gummipuppe (man muß es nur am einem der beiden befestigen, mit dem anderen ist es dann automatisch verbunden). Danach fliegt man wieder in das Maul und zieht dem Drachen den Goldzahn. Nun schaut man wieder hoch und bringt die Gummipuppe mit dem Zahn zum Platzen. Dadurch wird das Boot samt Kokosnuß in die Luft befördert und man sollte nun schnell das Maul des Drachen verlassen, denn der Drache ist nun endgültig aufgewacht und hat Hunger. Draußen kann man dann beim Bauch das Schlauchboot wiederfinden. Sobald man es berührt, erscheint das wandelnde Schloß. In ihm legt man die Kokosnuß von Quendor auf das rote Kissen des einen Behälters (man kann sich nur einem nähern). Anschließend reist man durch den Zeittunnel wieder zurück (hat man zwischendurch etwas falsch gemacht – z.B. versehentlich das Boot statt der Gummipuppe zum Platzen gebracht – muß man wieder beim linken Fuß des Drachen zurückreisen und von vorne beginnen).

HADES: Man geht wieder nach draußen. Leider will Charon einen nicht mehr zurückbringen: Tote müssen nun einmal dableiben. Also wendet man den SNAVIG-Spruch auf die doppelköpfige Kreatur an

und geht dann als diese zu Charon, der einen dann ohne Murren wieder zum Eingang von Hades bringt. Mit dem Teleporter geht es dann zurück zur Kreuzung.

DIE KREUZUNG: Von hier aus geht man zum Eingang des Untergrundreichs, d.h. zum Boden des Brunnens, an dem man ganz zu Beginn nach unten geklettert ist. Dort spricht man den GNORF-Zauber auf das Seil aus, so daß es sich oben löst und man es mitnehmen kann. Dann geht man wieder zur Untergrundbahn und fährt mit dieser zum Kloster.

DAS KLOSTER: Die Rolltreppe nach oben ist verschüttet, aber direkt darüber gibt es ein Lüftungsgitter, das aber leider zu hoch liegt, als daß man ohne weiteres hochkäme. Also befestigt man das Seil am Schwert und wirft es nach oben. Es verhakt sich oben im Lüftungsschacht und man kann endlich nach oben klettern. Dort steckt man das Schwert wieder ein. Man ist in der Totemisierungskammer angekommen und muß sich nun selbst totemisieren. Dazu sollte man sich die Gebrauchsanweisung an der Wand genau ansehen. Ganz rechts an der Maschine kann man als Reiseziel des Totems die Inquisitionshalle durch Drücken des entsprechenden Knopfes auswählen. Direkt darüber sieht man ein gelbes Leuchten, dieses Fixiermittel sorgt dafür, daß man zeitlebens in dem Totem eingesperrt wird. Also muß man verhindern, daß während des Totemisierens Fixiermittel hinzugegeben wird. Das macht man bei den Zahnrädern in der Mitte der Maschine: man dreht hier an dem Rad unter der gelben Leuchte, bis diese verlischt. Nun geht man ganz nach links und betätigt den Hebel dort, woraufhin man totemisiert und in die Inquisitionshalle gebracht wird. Hat man ein falsches Reiseziel ausgeählt oder das Fixiermittel nicht ausgeschaltet, so stirbt man an dieser Stelle.

In der Inquisitionshalle gibt es rechts eine Türe, die wieder zum Totemiserer führt. Dorthin braucht man aber erst einmal nicht. Direkt rechts neben der Türe findet man ein weiteres Totem mit Lucy Flathead, deren Stimme man auch schon gehört hat. Hier gibt es einige Tische mit geschichtlichen Informationen, von denen aber nur der über die Schließung des Zeittunnels von Bedeutung ist. Rechts neben dem Knopf zum Starten der Animation findet man hier einen Hebel, den man nach ganz unten bewegt. Nun bewegt das kleine Männchen seinen Hammer so schnell, daß es ihn verliert.

In diesem Raum gibt es noch eine zweite Türe, durch die man nach draußen kommen kann. Direkt rechts findet man ein Signalgerät der Wachen, das man mit dem roten Knopf öffnet. Daraufhin erscheint ein Code 'Posten verlassen. Fisch zum Verhör festnehmen.' samt zugehöriger Symbolkombination. Da man damit zunächst noch nicht viel anfangen kann, sieht man sich erst einmal weiter um. Am Zaun findet man ein Brett mit mehreren dieser Symbolcodes. Dabei wird man feststellen, daß es eine ganz brauchbare Nachricht gibt, nämlich: 'Alle Wachen machen früher Schluß. Ihr verdient es, Leute.'. Diese Nachricht unterscheidet sich von der aktuellen nur dadurch, daß die Wellenlinie fehlt. Also geht man wieder zu dem Signalgerät und nimmt den entsprechenden Hammer (den mittleren) heraus. Nun erscheint die neue Nachricht und alle Wachen machen Feierabend. Daher geht man wieder in die Inquisitionshalle hinein und dort wieder zu dem Tisch mit dem Zeittunnel.

Der Metallfigur gibt man den neuen Hammer und drückt wieder auf den Knopf. Den Hebel läßt man weiterhin in der untersten Stellung, so daß die Figur wie verückt mit dem größeren Hammer auf das Gatter vor dem Zeittunnel einschlägt, so daß dieses schließlich umfällt. Mit dem NARWILE-Spruch öffnet man den Zeittunnel und schickt diesmal Lucy mit dem YASTARD-Spruch hindurch.

PORT FOZZLE: Man spielt nun Lucy und ist im Port Fozzle gelandet, zu einer Zeit, als die Inquisition die Menschen noch nicht geiselte. In dieser Zeit hatte Antharia Jack auch noch einen Spielsalon, in dem nur Damen als Gäste erwünscht sind. Damit hat Lucy natürlich keine Probleme und sie wird auch sofort eingelassen. Wenn man die Maus nun auf eine Person bewegt, erscheint eine Kugel und Lucy kann deren Gedanken lesen, wenn man die Personen anklickt. Leider sind die Gedanken der beiden Angestellten nicht besonders hilfreich. Also geht man erst einmal zu dem Spieltisch mit den 4 Karten und den Schlitzen. Hier muß man die Karten so in die Schlitze stecken, daß die auf ihnen abgebildeten Zahlen die untere Rechenaufgabe lösen. Mit den vorhandenen Karten ist das aber nicht möglich. Also muß man ein wenig fuschen. Man nimmt die Karte mit der '4' und geht zu dem Dartbrett. Benutzt man sie damit, schießt man ein Loch in die Mitte und hat nun eine '5'. Damit geht es zurück zu dem Spieltisch. Von links nach rechts steckt man nun die Karten mit den Zahlen 5, 1, 2 und 3 oder 5, 1, 3 und 2 in die Schlitze, denn beide Kombinationen erfüllen die Gleichung. Danach hat man gewonnen, und zwar ein Strip-Grue-Feuer-Wasser-Spiel mit Antharia-Jack in einem Hinterzimmer.

Man geht also an den Spieltisch heran und beginnt mit dem Spiel. Wer verliert, muß eines seiner Kleidungsstücke ausziehen, aber da Lucy ein erstaunlich reiches Repertoire an Klamotten hat, muß man

sich keine Sorgen machen, daß man verlieren könnte. Zudem kann man Jacks Gedanken lesen, bevor man einen der Knöpfe drückt. Die Regeln des Spiel sind recht einfach:

Grue trinkt Wasser
Wasser löscht Feuer
Feuer erschreckt Grue

Nachdem man also jeweils durch Gedankenlesen Jacks nächsten Zug "errät", wählt man nach obigen Regeln das Symbol aus, mit dem man den Spielzug für sich entscheidet. Manchmal denkt Jack auch daran, was man selbst wohl als nächstes tun würde. Dann sucht er sich natürlich das entsprechende Symbol aus, mit dem er gewinnen würde, und dieses muß man dann toppen. Nachdem Jack hinreichend viele Kleidungsstücke abgeben mußte, rückt er irgendwann mit dem Würfel der Entstehung heraus. Kurz darauf erscheint daß wandelnde Schloß und man kann den Würfel auf einem weiteren Kissen plazieren. Mit dem Zeittunnel geht es dann wieder zurück in die Inquisitionshalle. Dort geht man durch die Türe in die Totemisierungshalle und hier wieder durch das Loch im Boden hinten rechts zur U-Bahn-Stelle unter dem Kloster. In der Zwischenzeit verrät einen Antharia-Jack in einen Anfall geistiger Umnachtung an den Großinquisitor. Mit dem Teleporter geht es nun zur Höhle des Dungeon Masters.

DIE HÖHLE DES DUNGEON MASTERS: Hier geht man wieder in das Haus und ins Schlafzimmer. Diesmal schickt man Brog mit dem YASTARD-Spruch durch den Zeittunnel.

DAS WEISSE HAUS: Man spielt also nun Brog. Dieser kann erst einmal den Bretterschlag vor der Eingangstüre zum Weißen Haus abreißen. Dabei bekommt man eine der Latten. Mit dieser geht man zu der Felsgrotte und löst die rechte Fackel mit dem Brett. Mit dieser kann man sich dann in das Haus wagen, denn mit dem Licht muß man nicht befürchten, von Grues angefallen zu werden, deren Brutstätte sich hier befindet. Man geht also in den Keller und erkennt dort links einige Felssäulen, die einem am Vorwärtskommen hindern. Leider helfen hier auch nicht die Steine (die frißt Brog nur) oder die Eier. Nun, letztere helfen in diesem Zustand nichts. Man nimmt sich eines und geht damit wieder die Treppe nach oben. Oben findet man links vor der Türe einen Behälter, in den man das Ei legen kann. Mit dem Feuer zündet man das Papier darunter an und kocht es so steinhart (falls man zuvor alle Eier an den Felsen kaputt geworfen hat, muß man durch den Zeittunnel wieder zurück reisen und von vorne beginnen). Man nimmt sich das Ei wieder, geht erneut nach unten und wirft es zwischen die Felssäulen. Diese werden dadurch zerstört und man kann in den hinteren Teil der Höhle springen. Dort findet man eine Art Schachspiel, dessen Regeln Brog (und man selbst) aber nicht versteht. Also zerschlägt man es mit der Holzlatte und nimmt sich Yoruks Schädel. Wieder erscheint das wandelnde Schloß und man legt den Schädel auf das letzte freie Kissen. Dann geht es durch den Zeittunnel wieder zurück.

DAS GEFÄNGNIS: Durch Jacks saudummes Geplapper ist man inzwischen gefaßt und ins Gefängnis gebracht worden. Bis auf den Brieföffner wurde einem zudem alles abgenommen. Zur Krönung soll man in 25 Minuten totemisiert werden, wie man auf dem Plakat in der Zelle nachlesen kann. Dieses Plakat nimmt man an sich und geht zu dem Lüftungsgitter in der Zelle. Auf dieses klopft man, um mit Jack, der wohl ganz in der Nähe inhaftiert ist, in Kontakt zu kommen. Man klopft nun solange auf das Gitter, bis man von Jack eine Rolle bekommt. Leider ist diese noch hinter dem Gitter eingeklemmt. Aber wenn man die rechte untere Schraube des Gitters mit dem Brieföffner bearbeitet, kommt man an die Rolle heran. Diese enthält den Zauberspruch LEXDOM. Man wendet diesen Spruch auf die Türe an und legt so das Schlüsselloch frei. Nun schiebt man das Plakat unter der Türe hindurch und drückt den Schlüssel mit dem Brieföffner aus der Türe heraus. Danach zieht man das Plakat wieder hinein und nimmt sich den Schlüssel. Jetzt kann man die Türe aufschließen und endlich die Zelle verlassen.

Rechts erkennt man eine Kamera mit einer Zahlenkombination, von der nur der erste Teil wichtig ist: die 43. Auf der anderen Seite gibt es ebenfalls eine Kamera und auch hier eine Zahlenkombination, die mit 43 beginnt. Zudem findet man hier ein Kontrollpult mit einem Monitor und einem Plan des Gefängnisses. Auf dem Monitor kann man erkennen, daß Antharia Jack im Zellenblock 31 eingesperrt ist, man selbst sitzt im Zellenblock 43. Anhand des Plans soll man nun herausfinden, welche Buchstabenkombination zu Jacks Zelle gehört. Dieses Rätsel ist gelinde gesagt eine echte Zumutung. Die Lösung könnte wie folgt aussehen: Man selbst sitzt in einem Zellenblock mit zwei Kameras und einem Kontrollpult und einen solchen findet man im Block BB in zweiten Block von rechts in der mittleren Zeile des Plans. Dieser Block hat nach links auch eine Türe, und die gibt es ja auch hier. Wenn man von hier aus 13 Zellenblöcke (das sind solche, die komplett mit dem gestrichelten Rahmen umgeben sind) zurückzählt, landet man bei einem Zellenblock mit der Bezeichnung AB und dieser hat auch eine Kamera, wie es ja sein muß. Allerdings führt dorthin kein Lüftungsrohr, durch das man gerade vorher mit Jack gesprochen hatte. Ob

man dieses Rätsel also auf diese Weise lösen sollte, ist wohl eher fraglich. Wie auch immer, 31AB ist die richtige Kombination für Jacks Zelle und diese stellt man nun ein. Daraufhin ist Jack befreit und bringt einem auf dem Weg durch das Gefängnis wieder alle Sachen mit, die einem abgenommen wurden. Danach wird man vom wandelnden Schloß zur Flathead Mea gebracht, wo der Großinquisitor gerade eine Rede hält.

DAS FINALE: Y'Gail erscheint und gibt einem eine Zauberrolle mit dem BOOZNIK-Spruch, mit dessen Hilfe sich alle Zaubersprüche in der Buchstabenfolge und in ihrer Wirkung umdrehen. Während man selbst nun die Magie in die Welt zurückbringen soll, will Jack sich um den Großinquisitor kümmern. Man geht nun wieder in das Schloß und nimmt sich alle drei magischen Artefakte. Damit geht man zu dem Sendemast. Rechts von diesem befindet sich ein Zelt mit Wachen. Damit man vor diesen Ruhe hat, schließt man das Zelt mit dem VORZER-Spruch. Um den Sendemast befindet sich ein elektrisch geladener Zaun, den man mit dem MARGI-Spruch sichtbar machen kann. Nun erkennt man auch das Stromkabel, das den Zaun versorgt. Sobald man es aus der Steckdose herausgezogen hat, steht der Zaun nicht mehr unter Strom und man kann ihn mit dem Schwert aufbrechen.

Danach geht man zum Sendemast und öffnet unten die Klappe. In den Behälter legt man dann Yoruks Schädel. Anschließend klettert man den Sendemast nach oben. Auf halbem Wege gibt es eine quadratische Gitterbox, in die der Würfel der Entstehung wunderbar hereinpäßt. Ganz oben legt man die Kokosnuß von Quendor in die rechte Schale der Antenne und die Laterne als Gegengewicht in die linke. Dalboz sagt einem nun, daß man seinen letzten Spruch loswerden soll und dieser ist natürlich MAXOV, der wieder alle Magiearten verbindet. Leider kommt man gegen Yannicks lautstark übertragene Stimme nicht an, also kappt man den rechten Teil der Antenne mit dem Schwert. Daraufhin verrät Antharia-Jack einen mal wieder an den Großinquisitor, aber das Jack nicht der Hellste ist, weiß man ja inzwischen. Bevor der Großinquisitor den Sendemast nach oben geklettert ist, sollte man den MAXOV-Spruch erneut aussprechen. Dann kann man sich den Abspann ansehen, in dem Lucy, die Ausgegliche, als neue Herrscherin eingesetzt wird und Magie wieder überall im Lande erlaubt ist.