

Zork - Der Großinquisitor

Hochkonjunktur für Render-Adventures: Neben Riven – The Sequel to Myst wird derzeit vor allem Zork – Der Großinquisitor aus dem Hause Activision eifrigst von vielen PC Games-Lesern gespielt. Wegen der großen Nachfrage liefern wir Ihnen Anhaltspunkte zu den kniffligsten Puzzles.

Die Gegenstände

Gegenstand	Fundort	Wie zu erhalten
Getränkedose + Plastikhalter	Fischstand	Zuerst Lautsprecher aufdrehen
Laterne	Mole	Plastikhalter an Haken, Hebel ziehen
Zigarre	Jacks Laden	mit Laterne anklopfen, dann aus Kiste nehmen
Laterne (repariert)	Jacks Laden	Nach Inhaftierung von Jack holen
Seil	Frobozz Electric	Hinter Waldkreuzung, dann links
U-Bahn-Marke	Untergrund	Eimer neben Eingangstür
Griff-Totem	Kreuzung	Rechts neben Eingang
Hammer, Schwert, Karte	Kreuzung	Kasten öffnen, Hammer nehmen und Glas einschlagen
Schaufel, THROCK	Dungeon Masters	In der Gartenhütte
KENDALL	G.U.Tech	Hinter der Haupttür in loser Erde graben
Spielkarte	Hades	Hält Skelett in der Hand
Zorkmids	G.U.Tech	An Wechsler Schein wechseln
Zork Rocks	G.U.Tech	Rechte Candymaschine, nach Auswahl Permasaug anschließen
Obidil-Rolle	G.U.Tech	Linke Maschine, das rechte Fach wählen
Colabombe	G.U.Tech	Mittlere Maschine, Zork Rocks einlegen, Ballerm. Classic wählen
Z-Pille	G.U.Tech	Unterer Spind, während Colabombe scharf ist
Dalboz' ID-Karte	G.U.Tech	Oberer Spind, nachdem Colabombe explodiert ist
Brieföffner	Deichanlage	An der Maschine kaufen
Moos	Deichanlage	An der Wand Moosrest mit THROCK vermehren
GOLGATEM	Deichanlage	Links im Buch neben Schaltpult
OBIDIL	Zauberlabor	In Zauberprüfer legen
BEBURTT	Zauberlabor	Papier aus der Kiste, Spruch selbst erstellen
ZIMDOR	Kreuzung	IGRAM, dann BEBURTT am Regenschirmbaum anwenden
Löwenmaul	Dungeon Masters	Z-Pille geben, dann mit Schwert abschlagen
1. Snavig-Teil	Dungeon Masters	Am Pilz THROCK, Löwenmaul und Hammer anwenden
Tasse, Bonbon, Schmalz, Käfer	Dungeon Masters	Im Wohnraum
2. Snavig-Teil	Dungeon Masters	Auf Fensterbank im Schlafzimmer
Snavig-Rolle	Dungeon Masters	Durch Spiegel gehen und Teile kombinieren
NARWILE	Dungeon Masters	Durch Fenster Schloß mit OBIDIL anlocken
Honig	Dungeon Masters	Mit Schmalz und Schwert bearbeiten
YASTARD	Dungeon Masters	Mixerbaum: Tasse, Honig, Bonbon, Moos und Käfer kombinieren
Glorf-Rolle (versenden)	Das weiße Haus	Spruchrolle in Umschlag im Briefkasten stecken, Fahne hissen
SNAVIG	Spruchlabor	Rolle in Spruchprüfer legen
GLORF	Hades	Spruch aus dem Briefkasten nehmen
Brog-Totem	Hades	Hinter dem Tor links
Boot, Puppe, Luftpumpe	Drache	Auf den Dracheninseln verteilt, einsammeln
Goldzahn, Kokosnuß, Seil	Drache	Im Drachenmaul
Seil	Kreuzung	Das Brunnenseil mit GLORF abzaubern
Lucy-Totem	Kloster	Im ersten Raum rechts in der Kiste
Vorschlaghammer	Kloster	Im Außenbereich links im Schaltkasten (der mittlere)
Karten Port Fizzle	Auf dem Spieltisch	in der Bar
Fliege	Port Fizzle	Mit der 4er-Spielkarte die Fliege klatschen

Würfel der Entstehung	Port Fizzle	Gegen Jack beim Strip-Poker gewinnen
Fackel Das weiße Haus		Gegenüber der Tür die rechte Fackel nehmen
Planke Das weiße Haus		Von der Tür abreißen
Ei Das weiße Haus	Im Keller	
Schädel Das weiße Haus		Mit gekochtem Ei auf Öffnung werfen, Schachspiel aufhebeln
Schriftrolle Zellentrakt		Mit Jack durch das Gitter reden; mit Brieföffner Gitter öffnen
Schlüsselloch Zellentrakt		Schriftrolle auf Tür anwenden
Zellenschlüssel Zellentrakt		Poster von der Wand und Brieföffner auf Tür anwenden

Wie bekomme ich Zugang zu Jacks Laden?
Gegenüber dem Faß mit der Zigarre eine Puppe anzünden und im Faß verstecken.

Wie mache ich die U-Bahn-Karte lesbar?
Mit KENDALL belegen.

Was hat es mit dem unendlichen Gang auf sich?
Auf dem Schild über dem Gang das Wort "Unendliche" mit IGRAM löschen.

Wie kann ich 500 Zorkmids gewinnen?
Die Spielkarte unter die Lupe legen. Nun rechts vom hell unterlegten Kästchen ausgehend immer ein Kästchen weiter klicken, bis der Weg zum Geldsack durchgängig ist.

Wie komme ich an die Zork Rocks?
In die rechte Maschine eine Münze einwerfen und Nr. 8 drücken. Unten an die Maschine den Permasaug anschließen und einschalten.

Wie gelange ich an Z-Pille und ID-Karte?
Mit der Colabombe schnell zu den Spinden im Gang laufen, dort aus dem unteren Spind die Z-Pille nehmen. Die Colabombe in den zweiten Spind der oberen Reihe einschieben und in Deckung gehen. Nach Explosion die Karte holen.

Wie flute ich den G.U.Tech?
Am Schaltpult der Deichanlage alle Schleusentore öffnen. Das letzte mit REZROV aufzaubern.

Wie überwinde ich die Brücke zum Spruchlabor?
Mit dem Schwert die Brückenseile durchschneiden. Anschließend mit GOLGATEM eine neue Brücke zaubern.

Wie stelle ich den BEBURTT-Spruch her?
Aus der Kiste ein Blatt Papier nehmen. Dieses Blatt in genauer Reihenfolge in folgende Maschinen einlegen: Erschaffung, Modifikation, Replikation, Interpretation, Umwandlung. Zum Schluß in den Spruchprüfer legen.

Wie bekomme ich das 1. Snavig-Teil?
Neben dem Haus den Pilz mit THROCK vergrößern und das Löwenmaul drauflegen. Nun mit dem Hammer daraufschlagen.

Wie schaltet man den wachenden Baum aus?
Vor dem Haus in den linken Aschenbecker die Zigarre legen. In den rechten die Getränkedose ausleeren und die Flüssigkeit mit ZIMDOR vermehren.

Wie betrete ich das wandelnde Schloß?
Das Rollo am Fenster hochziehen. Schnell das wandelnde Schloß mit OBIDIL anlocken.

Wie komme ich an den Bienenhonig?

Den Schmalzblock in das Loch des Bienenstocks stecken, gleich wieder rausziehen. Mit dem Schwert den Stock teilen und Honig nehmen.

Wie öffnet und benutzt man den Zeittunnel?

Zuerst den Zeittunnel mit NARWILE öffnen. Dann YASTARD auf einen der Totems anwenden.

Wie kann ich die Glorf-Rolle mitnehmen?

Hinter dem weißen Haus die Spruchrolle nehmen und in den Umschlag aus dem Briefkasten stecken. Umschlag in den Briefkasten zurücklegen und die Fahne hochziehen. Die Spruchrolle kann später im Hades aus dem dortigen Briefkasten genommen werden.

Wie benutzt man das Telefon im Hades?

KENDALL auf das Telefon anwenden und anschließend die Stern-Taste drücken.

Wie betrete ich den Innenraum des Hades?

Charon nach dem Übersetzen mit SNAVIG belegen. Anschließend an der Stempeluhr dessen Karte abstempeln.

Wie gelange ich in das Drachenmaul?

Auf der ersten Insel an der Drachenkralle ziehen. Über die Inseln gehen und dort Gummiboot, -puppe und Luftpumpe einsammeln. Auf dem Drachenkopf Boot und Puppe in die Nasenlöcher des Drachen stecken und aufpumpen.

Wie bekomme ich die Kokosnuß aus dem Drachenmaul?

Im Drachenmaul die Kokosnuß nehmen und in das Gummiboot legen. Das Seil aufheben und außerhalb des Mauls am Boot befestigen. Wieder im Maul den Goldzahn abziehen und damit die Gummipumpe zerstechen. Draußen die Kokosnuß aus dem Boot fischen.

Wie kann ich den Hades wieder verlassen?

Den zweiköpfigen Wächter mit SNAVIG belegen.

Wie benutze ich die Totemisierungsmaschine?

Am Schaltpult als Zielort "Inquisitionshalle" anklicken. An der Seite der Maschine das Rad mit dem grünen Licht drehen. Ganz links durch Betätigen des Hebels die Maschine einschalten.

Was ist im Zeittunnel des Klosters zu tun?

Das Display einschalten und den Hebel betätigen, bis der Hammer abfällt. Diesen durch den Vorschlaghammer ersetzen. Nochmals einschalten.

Wie löse ich die Mathe-Aufgabe?

Vom Tisch die Spielkarten nehmen und mit der 4er-Karte die herumfliegende Fliege klatschen. Mit der nun erhaltenen 5er-Karte läßt sich die Aufgabe lösen: $5:1-2=3$.

Wie gewinne ich beim Strip-Poker?

Da es hier keinen linearen Lösungsweg gibt, empfiehlt es sich, bei richtiger Wahl abzuspeichern. So weiterspielen, bis Jack den Würfel der Entstehung herausgibt.

Wie öffne ich Jacks Zelle?

Auf dem Zellengang am Schaltpult die Tür 3 1 A B einstellen und den Knopf drücken.

Wie schalte ich die Turmwachen aus?

BOOZNIK-Rolle auf Zauberbuch anwenden. Das Wachzelt mit VORZER belegen.

Wie bekomme ich Zugang zum Turm?

Vor dem Turm mit MARGI Zaun errichten. Den Stecker ziehen und Zaun mit Schwert zerteilen. Ganz oben auf dem Turm mit dem Schwert Lautsprecherleitung kappen.