

CD ROM & Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Sie haben diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten; gerne können Sie uns zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

Komplettlösung (fast) zu TEN HOURS LEFT

Version 4.0

**Unser Dank geht für Hilfen und viel Geduld an:
B. Dürner, Romi, Anja, Beate, Waltraud und Adrian**

Vorbemerkung: Wir haben hier einen möglichen Lösungsweg beschrieben, aber nicht die Lösung aller technisch/physikalischen Rätsel. Wer uns da noch Genaueres mitteilen kann, das wir hier in der Lösung verarbeiten können (z. B. Berechnungen bei den Vorratsräumen, u.a.), der kann uns gerne schreiben.

Das Spiel beginnt am Bahnhof. Wir sehen uns um und laufen auf dem Feldweg nach hinten bis zu einem Abzweig. Zunächst wenden wir uns nach links und betrachten uns das Denkmal auf der Lichtung und lesen auch die Inschrift auf der Gedenktafel genau.

Da es hier nichts weiter zu tun gibt, drehen wir um und landen dann vor einem Gasthaus.

Unsere Heldin spricht den Wirt an und braucht schließlich ein Passwort. Denken wir daran, was wir auf der Gedenktafel beim Denkmal gelesen hatten: Einlass.

So bekommen wir vom Wirt den **Zimmerschlüssel**, gehen nach oben und treffen oben im Zimmer den Wirt als Kontaktperson wieder, der uns schließlich den **Vertrag** aushändigt. Da kein Stift vorhanden ist, kann unsere Heldin ihn nicht unterschreiben, da es zunächst auch nichts Anderes gibt, was man dafür verwenden kann. Also gehen wir auf den Flur, öffnen die Kiste und nehmen ein **Messer**, das **Stempelkissen** und die **Streichhölzer** mit. Zurück zur Kontaktperson und diese fragen, ob sie auch einen Fingerabdruck als Unterschrift akzeptiert. Dies ist so und so hat unsere Heldin ihren Auftrag. Bevor wir an die Erledigung des Auftrages gehen, statten wir dem hinteren Zimmer noch einen Besuch ab und unsere Heldin kann aus dem Regal das **Buch „Tafelwerk“** mitnehmen. Nochmals mit dem Wirt unten reden, er beantwortet viele Fragen zum Spielablauf!

Im Erdgeschoss rechts geht es jetzt in den Lagerraum. Dieser wird mit dem Hebel geöffnet, wir steigen nach unten, betätigen den Lichtschalter und ergattern eine **Pistole**.

Unsere Heldin will weiter, aber ein Tor versperrt den Weg. Das mühsam Gefundene wird in einem Fass deponiert und wenn wir dort die **Pistole**, das **Messer** und den **Schlüssel** abgelegt haben, können wir nach vorne gehen.

Auf einem Tisch findet unsere Heldin noch einen **Metalldetektor** und die Beschreibung dazu, steckt das ein und begibt sich nun über die Klippen hinunter zum Fährmann. Dieser bringt uns nun zur Insel und das Abenteuer beginnt. Automatisch wird hier gespeichert.

Zwischenbemerkung: Ab jetzt kann man das Spiel mit Zeitlimit spielen oder im Adventuremodus - ohne Zeitlimit. Im Actionmodus müssen wir unsere Aufgaben in einer vorgegeben Zeit lösen (10 hours!), aber wir können die Zeitbegrenzung auch mit T-Taste abstellen. Dies hat den Nachteil, dass man später nicht mit anderen im Netz konkurrieren kann, wer die beste Meisterdiebin ist, aber den Vorteil, dass man alles in Ruhe erledigen kann.

Weiterer Hinweis: Speichern kann man nur, wenn man einen Speicherring (Mondsteinring) gefunden hat und sich heilen (mit der H-Taste) kann man nur, wenn man Blutsteinringe im Inventar hat. Dementsprechend kann man sterben.

Die Kisten sind u.U. mit Fallen gesichert, man kann also beim Öffnen einer Kiste zwischen 20% und 40% seiner Lebensenergie verlieren. Es ist wichtig, vor dem Öffnen einer Kiste, sich seinen Energiebalken oben links anzusehen, um nicht plötzlich zu sterben. Man fängt dann immer wieder am letzten Speicherpunkt an und somit können verschiedene Aktionen verloren sein. 50% Lebensenergie gehen verloren, wenn man über eine Mine läuft. Hier gibt es aber einen Trick: Unsere Heldin läuft langsam auf eine Mine zu, tritt aber, sobald sie anfängt zu blinken,

schnell den Rückweg an (ohne zu drehen rückwärts gehen). So explodiert die Mine und verletzt uns nicht.

Nun aber weiter im Geschehen.

Im Hafbereich klappern wir alles ab und öffnen jede Kiste. Man kann nie sagen, was in der Kiste drin ist und ob sie Lebensenergie kostet, denn das Spiel generiert mit jedem Spielstart den Inhalt der Kisten neu. Am besten geht man systematisch vor und erkundet zunächst die untere Ebene.

Hier sollte man 2 Kisten finden. Mit dem Aufzug dann nach oben in die mittlere Ebene (Seilzug benutzen). Nach links ans Ende laufen und 1 Kiste öffnen (= 1 Batterie). Zurück, rechten Seilzug benutzen, nach rechts zum Ende laufen und eine weitere Kiste finden.

Nun 1 Stockwerk höher in den linken Bereich: Hier 2 Kisten finden und aus der, die wir über eine Steintreppe nach unten erreichen, nach Überwindung einer Mine eine **Zange** ergattern.

Jetzt über die Aufzüge in den rechten Bereich dieses obersten Stockwerks: rechts steht ein Ritter, der uns weiter helfen will, wenn wir ihm Wein bringen.

Am Haus der Hafemeisterei nach rechts gehen, über die Stufen weiter runter und noch weiter nach rechts (immer die Kisten beachten und öffnen) bis vor zu Fallen, aus dessen Gitterwerk in regelmäßigem Abstand tödliche Metallspeere kommen.

Hier geht es weiter zum Leuchtturm, wo wir aber erst dann hin müssen, wenn wir alles haben, um uns eine Leuchtturmlampe herzustellen.

Also jetzt zurück in das Haus der Hafemeisterei. Hier wieder die Kiste inspizieren. Ein **Buch über Glühlampen** kann hier helfen und hinten am Arbeitstisch kann mit der Zange ein Stück **Wolframdraht** ins Inventar befördert werden.

Geht man nun durch die Tür hinten hinaus und die Treppen hinunter, findet man links neben der Wache eine weitere Kiste.

Nun den Hauptweg entlang und am ersten Abzweig den Weg zum unteren Bildschirmrand links nehmen. Unsere Heldin landet vor einer Weide mit einem Stier. Innerhalb sieht man eine Bodenklappe, aber dahin ist vorerst nicht zu kommen. Zurück auf den Hauptweg, nach rechts gehen und gleich die nächste Abzweigung nach unten (Bildschirmmitte) nehmen. Es geht hier in den Sumpf zum Pfahldorf. Hier sind drehbare Plattformen, mit denen man sich Weg bahnen muss (die Plattformen können betreten werden und wenn man sich in die Mitte stellt, dann erfolgt eine 90°-Drehung). In den Häusern gibt es in der Regel Kisten. hat man genug Energie sollte man alle öffnen.

Dann nach links weitergehen und eine Mine beseitigen und über den linken Bildschirmrand in das nächste Bild.

Den Metalldetektor mit einer Batterie bestücken und einschalten, denn hier kann es an manchen Stellen versteckte Ringe geben. Zum Unterstand nach links gehen und von dort den **Eimer** mitnehmen und auch die Kiste öffnen, die die **Metallziffer 6** enthält.

Weitergehen und diesen Bereich nach links oben verlassen. Links zum Unterstand gehen und dann weiter in das Haus. Es schließlich wieder verlassen und nach Beseitigung der Mine den Bildschirm oben rechts verlassen.

Im nächsten Bild findet man wieder einen Unterstand und ein durch eine Mine gesichertes Haus. Über den Unterstand zum Haus und gegenüber von einem Fass an

der linken Hausecke eine **Metallstange** ins Inventar befördern. Ins Haus und dann hinter dem Haus vorbei in ein neues Bild.

Hier dann über den Unterstand das Bild rechts oben verlassen. Im nächsten Bild rechts ins Haus, dann zur Lagerfläche und schließlich das Bild links über den von der Mine blockierten Weg verlassen.

Wir gelangen in eine Werkstatt und könnten wohl hier unsere Metallstange etwas verkleinern, wenn wir eine Metallsäge hätten. Da die noch nicht vorhanden ist, müssen wir weitersuchen.

In der Werkstatt können wir aber noch einen **runden Deckel mit 2 Löchern** und einen **Fuchsschwanz** mitnehmen. Die Kisten im Haus und links vor dem Haus bringen wieder Ringe.

Da wir die Metallsäge finden müssen, geht es jetzt zurück zum Hauptweg. Zählt man vom Hafen aus, dann nun den 3. Abzweig nehmen.

Unsere Heldin landet in dem Bild mit der Steinbrücke unten und dem Zugang zum Sumpf/dem Pfahldorf oben. Nach oben ins Pfahldorf.

Hier sich zum Ausgang nach links oben vorarbeiten und im nächsten Bild den Ausgang nach rechts in der Bildschirmmitte nehmen.

Ein Bild weiter erblicken wir nun 2 Häuser. Das Haus rechts unten ist die Scherenschleiferei, wo wir später noch ein Stück Stahl schleifen müssen.

Im oberen Haus finden wir dann in einer Kiste die **Metallsäge**.

Zurück zur Werkstatt und dort mit der Metallsäge durch Mausbewegungen die Metallstange kürzen. Im Dorf haben wir zunächst alles erledigt (später müssen wir nochmals in die Schleiferei!). Jetzt zurück zum Hauptweg, bei der Pumpe einen Eimer mit Wasser füllen und hier dann den oberen Weg nach rechts nehmen.

Unsere Heldin steht schließlich am Eingang des Weinkellers, macht Licht, geht vor, wendet sich nach rechts, macht wieder Licht und kommt zu einer Weinpresse.

Den **2.Eimer** nehmen, zurück und dann nach rechts und vorgehen zum Weinautomaten.

Dort den leeren Eimer rechts platzieren, dann das Wasser links reinschütten und wir ergattern so einen **Eimer voll Wein**. Auf dem Rückweg nach draußen am letzten Fass einen **Weinballon** ins Inventar befördern und im Inventar diese gleich zerlegen so dass wir einen **Korken** bekommen.

SOFTWARESERVICE

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Überlegen wir nun, wer Wein wollte. Richtig, das gab es jemanden im Hafengebiete, der uns für Wein eine **Schatzkarte** versprochen hat. Außerdem gibt es doch die Wiese mit dem Stier. Wenn wir den besoffen machen, könnten wir vielleicht an die Falltür? Was machen wir zuerst? Nun das ist eigentlich egal.

Gehen wir zunächst mal zum Stier, kippen den Wein in dessen Tränke links und haben somit freien Zugang zur Bodenklappe. Wir gehen in den Untergrund und

öffnen alle Kisten, was nur dann möglich ist, wenn wir weitere **Schlüssel** in einigen finden!

Jetzt nochmals zurück zum Weinkeller und erneut einen Eimer Wein holen. Ihm dem Typen im Hafengebiet geben (man kommt nur durch das Tor rein, indem man 3 Fragen richtig beantwortet).

Ist das erledigt, dann kann man im Haus der Hafengebiet die **Glühlampe** herstellen.

Im Inventar den Wolframdraht mit dem Korken kombinieren. Danach den Weinballon auf die Arbeitsplatte stellen. Den Glashahn öffnen, den Gasschlauch anschließen und die Gasflasche aufdrehen. Wenn die Flasche gefüllt ist, den Korken mit dem Wolframdraht oben draufsetzen und den Glashahn schließen und den Schlauch entfernen.

Jetzt aus dem Haus raus, nach rechts über die Steintreppen zum Leuchtturm und vorher die Fallen überwinden. Da die Speerspitzen in einem gewissen Rhythmus kommen, können sie leicht überwunden werden.

Geht man zum Leuchtturm muss rechts ein Türöffnungsrätsel gelöst werden. Hier ein Bild von einer möglichen Lösung:



Jetzt kann man den Leuchtturm betreten. Drinnen die Kiste öffnen (= **Buch „Transformator“**) und links an der Wand den Trafokasten öffnen.

Man kann ausrechnen, was einzustellen ist. Wir drehen den Hebel so, dass die 60 eingerahmt wird, schließen die Klappe wieder, klettern die Leiter hoch, setzen die Glühbirne ein und legen den Schalter um.

Da dies nur gebracht hat, dass der Leuchtturm wieder in Takt ist und damit der Fähmann gerufen wird, kann dies alles auch später gemacht werden.

Jetzt verlassen wir wieder den Hafbereich und gehen auf dem Hauptweg bis zur Wasserpumpe und nehmen dann den unteren Weg rechts. Wir kommen zur Mühle/Schmiede, gehen hinein, inspizieren alles und finden in einer Kiste einen **Zettel**.

Die Zahl für den Spind rechts kann mit 0338 ermittelt werden und er kann so geöffnet werden. Unsere Heldin räumt den Spind leer (= **Vierkant**). Auch etwas **Kohle** kann hier ergattert werden.

Draußen dann rechts am Haus vorbei nach hinten durch zur Höhle unter dem Wasserfall und diese leer räumen.

Nun zurück zum Hauptweg. (Volle Wassereimer können nie schaden!) - In diesem Bereich ist nun alles (fast) alles erledigt, also gehen wir jetzt mal an das Ende des Hauptweges (wer möchte kann sich an der Schmiede nach ganz links halten und zum Ritter in Nöten und dort Informationen und **Buch „Hebel“** ergattern und landen vor einer weiteren bewachten Mauer, die zu den Gärten führt.

Hinter dem Tor ergattern wir links vom Baum ein paar **Oliven** und von der Leiter eine **Sprosse**.

Gehen wir weiter, dann landen wir im Garten und wir müssen die Lichtfelder alle zum Leuchten bringen, damit dann rechts das Törchen aufgeht. Nummerieren wir:

		1		
	4		2	
7		5		3
	8		6	
		9		

Jetzt laufen wir folgendermaßen: 8 - 5 - 1 - 4 - 7 - 5 - 3 - 6 - 9 - 5 - 2,
oder kürzer: 8 - 7 - 4 - 1 - 5 - 9 - 6 - 3 - 2

Das Törchen öffnet sich und es geht zu einem Brunnen, wo wir 2 Minen beseitigen. Dann geht es zu einem weiteren Gärtchen, bei dem wir wieder die Lichtfelder zum Leuchten bringen müssen. Bei gleicher Nummerierung wie oben laufen wir folgendermaßen:

8 - 5 - 2 - 6 - 9 - 8 - 7 - 4 - 1 - 2 - 3 - 6 - 8 - 4 - 2 - 6 - 8 - 5 - 2 - 4 - 8 - 5 - 2

Zurück zum Brunnen und dann den Weg nach links oben benutzen. Wieder stehen wir vor einem Garten mit Lichtfeldern und nummerieren nun so:

		3		
	2		6	
1		5		9
	4		8	
		7		

Jetzt laufen wir folgendermaßen: 8 - 7 - 4 - 1 - 2 - 3 - 6 - 9 - 8 - 7 - 4 - 1 - 2 - 5 - 8 - 7 - 4 - 1 - 2

Nun kann man auch hier weiterkommen und wir können nun in aller Ruhe den Garten erkunden.

Wir gelangen zum Teehaus, das allerdings verschlossen ist.
Also kümmern wir uns mal um die anderen Gebäude in diesem Bereich.

Am Brunnen wenden wir uns nach links und kommen so zur Dampfpumpe. Hier werden 2 Eimer Wasser benötigt. Vor dem Pumpenhaus steht ein Fass mit Wasser, damit können die Eimer aufgefüllt werden!
Im Haus mit der Dampfpumpe dann die Leiter nach oben und das Becken mit einem Eimer Wasser befüllen. Dann wieder runter und über den Einfüllstutzen den Wasserkessel befüllen. Dann die Ofenklappe öffnen, Kohle hineinlegen und anzünden. Das Pumpenwerk sollte nun funktionieren, der Brunnen sollte Wasser speien und das Teehaus sollte offen sein. Zunächst aber nicht zum Teehaus sondern zurück zum Olivenbaum und dort sich nach links wenden.

Über eine Brücke dann zur Autowerkstatt gelangen. Nachdem die Aufgabe richtig gelöst wurde - (man könnte einfach auch immer die 7 anklicken, bis es richtig ist oder im **Buch "Ottomotor"** nachsehen, das wir vom Ritter an Kreuzung bekommen) - darf unsere Heldin passieren. Hier ist jedoch nichts zu erreichen, da man die Hebebühne hochfahren muss und man dazu wohl Öl braucht.

Erinnern wir uns an unsere Oliven und die Weinpresse. Also zurück zum Weinlager. Die Weinpresse mit der Stange reparieren, die Oliven einfüllen, Eimer unterstellen und die Presse betätigen. Mit dem Eimer Olivenöl zurück zur Autowerkstatt, das Olivenöl an der Hebebühne einfüllen, diese ganz hochfahren und in die Grube. Dort die Kiste, die einen **Schlüssel** enthält, öffnen und dann draußen die anderen.

Zurück zum Teehaus. Die Kisten öffnen, die unter anderem auch die **Metallziffer 3** enthalten und nach unten in die Gewölbe. Geradeaus durch über Fallen hinweg und dort in einer Kiste einen **Schlüssel** finden. Alle anderen Gänge abgrasen und Kisten öffnen, was noch eine weitere **Batterie** bringt (außer dem Schlüssel braucht man weiter nichts für das Schloss; aber wer auf Ringejagd ist). Dann zum rechten Bildschirmrand und an der letzten Kreuzung nach oben. Dort gibt es eine Treppe und wird landen an der Burgmauer mit der Falltür, die wir mit dem Hebel herunterlassen, damit wir künftig kürzere Wege haben.

Durch den Torbogen und am Denkmal nach links.

Wir landen an der Tür der Erfinderwerkstatt. Hier müssen die Lebensdaten von Wissenschaftlern eingegeben werden. Leider wechselt das immer, so dass man diese im Spiel/Büchern nachschlagen muss. Ist man drin, sollte man vor allem ein **Multifunktionsmessgerät** in einer Kiste sowie die **Metallziffer 6** und eine weitere **Batterie** finden.

Haben wir uns alles angesehen, dann verlassen wir die Werkstatt und gehen an der Schlossmauer entlang nach rechts zur nächsten Tür.

Drinnen systematisch alles ablaufen und die Kisten öffnen. Vom Eingangsraum - hier findet sich in einer Kiste das **Buch „Gleichstrom“** - nach links in den Rittersaal; dort in einer der Kisten ein **Roheisenvierkant** (dies könnte geschmiedet und zu einer

Schwertklinge geschliffen werden) und in einer weiteren Kiste das **Buch „Ampere“** finden.

Zurück in den Vorraum und in den Thronsaal. Kisten öffnen, was uns außer Ringen die **Metallziffer 0** und **Metallziffer 1** bringt, und sich um den Thron kümmern.

Auf den linken Knauf des Throns klicken und unsere Heldin ergattert einen **Schlüssel**.

Verlässt unsere Heldin nun den Thronsaal, dann sich zum rechten Bildschirmrand wenden und danach weiter nach rechts in die Küche. Kisten nicht vergessen., denn sie bringen den **Schlüssel zur Tür zum Vorratskeller**.

Der Ritter in der Küche ist hungrig. Bringen wir ihm was zu essen, belohnt er uns mir Ringen; außerdem kann man von ihm Informationen kaufen, wenn man im Vorratskeller war. Zunächst aber schauen wir uns mal den Herd an. Rechts davon kann eine **PE-Folie** genommen werden. Ganz rechts vom Ofen kann der Motor für den Dunstabzug repariert werden (Knöpfe am Motor in die Waagerechte bringen und einschalten).

Die Warnung am Herd gibt uns zu denken. Dunstabzug verstopft? Vielleicht können wir ja mal den Motor blasen lassen. Also wenden wir uns links dem Leitungskasten zu und polen mal um, also blaue Leitung an die rote und umgekehrt. Durch die Umpolung fällt ein **Zettel** auf den Herd, den unsere Heldin an sich nimmt und der uns vielleicht noch nützt (lesen!).

Jetzt sollten wir den hungrigen Ritter aber mal was zu essen besorgen! Wir öffnen links von Herd die Tür und gehen runter zum Vorratskeller.

Hier gibt es drei verschlossene Vorratsräume und gegenüber vom Gitter immer die Vorrichtung zum Einstellen, damit sich das Gitter hebt. Hier wird das Messgerät benötigt und es ist auch auf die Einheiten zu achten. Da auch hier ein Zufallsgenerator am Werk ist, kann keine globale Lösung angegeben werden, aber man kann immer den Ritter oben in der Küche befragen und auch in den Büchern die Formeln zur Berechnung nachlesen.

In den Vorratsräumen finden wir dann Nahrung für den Ritter, Ringe und **2 Schlüssel**. Geben wir dem Ritter etwas zu essen, dann gibt er eine Ring-Belohnung zurück. (Um zum Ende zu gelangen, ist es nicht unbedingt nötig, die Vorratsräume alle zu öffnen; man hat dann nur weniger/mehr Ringe!).

Nachfolgend versuche ich das Öffnen der Gitter zu beschreiben; es kann aber sein, dass es immer andere Werte gibt, aber das Prinzip bleibt (das exakt tun, was der Ritter sagt):

Oberstes Gitter:

1. Das Messgerät anwenden und es auf Spannung stellen
2. Bei geschlossenem Schalter die Messpunkte 2 und 3 verbinden und den Spannungswert ablesen (bei mir 4,5 V)
3. Den Schalter öffnen und die Messpunkte 1 und 2 benutzen, das Messgerät auf Strommessung stellen und Stromstärke ablesen (bei mir 0,2 A)
4. Der Widerstand ergibt sich mit Spannung : Stromstärke, (bei mir $4,5:0,2$ - ich hatte 225 eingestellt)
5. Die Leistung ergibt sich mit Spannung x Stromstärke (bei mir $4,5 \times 0,2 = 90$)

Mittleres Gitter:

1. Messgerät auf Spannung schalten und Messpunkte 2 und 3 benutzen. Dies ergibt den Spannungsabfall über der Glühbirne (bei mir 7V)
2. Messgerät mit den Messpunkten 1 + 2 benutzen = Spannungsabfall über dem Festwiderstand (bei mir 1)
3. Den Festwiderstand im Buch nachsehen oder erfragen (bei mir 20 Ohm)
4. Wert der Stromstärke im Stromkreis ergibt sich mit Spannungswert geteilt durch Festwiderstand (bei mir $1 : 20 = 0,05$)
5. Der Widerstand ergibt sich durch Spannungsabfall über der Glühbirne geteilt durch Stromstärke (bei mir $7 : 0,05 = 140$)
6. Die Leistung ergibt sich durch Spannungsabfall über der Glühbirne x Stromstärke (bei mir $7 \times 0,05 = 0,35$ also 350 einstellen)

Unteres Gitter:

1. Wir messen wie zuvor alles aus. Zum Öffnen des Gitters wird benötigt:
R von L_1 und P von R_1
Der Widerstand von L_1 kann bestimmt werden mit $R = U : I$, wobei U der Spannungsabfall in Volt ist und I die Stromstärke der beiden Widerstände
2. Es ergibt sich: $I_1 = U : R_1$ - U muss gemessen werden, R_1 sollte 75 Ohm sein
 $I_2 = U : R_2$ - R_2 sollte 50 Ohm sein
3. Nun erfolgt die Berechnung des Widerstandes mit $U : (I_1 + I_2) = 100$ Ohm
4. P wird berechnet mit $P = U \times I$, wir brauchen nur $P_{R1} = U \times I_1$, wahrscheinlich wird sich ein Vielfaches von 120 ergeben.

2 möglichen Lösungen: 100 - 120, 100 - 240, 100 - 360, 100 - 480

Jetzt zurück zur Erfinderwerkstatt und auch den Zugang dort nach rechts in den anderen Raum jetzt öffnen. In einer Kiste gibt es eine weitere **Batterie**. Die Treppe nach oben und der Schlüssel öffnet nun auch den Zugang zur Galerie und den Weg zum Schlafzimmer.

Hat man sich alles genau angesehen, dann hat man ein Rohrleitungssystem bemerkt und nun schaut man sich die Rohrleitung von der Bibliothek zum Schlafzimmer mal an. Man findet eine undichte Stelle und dichtet die mit der PE-Folie ab.

Jetzt hinunter zur Erfinderwerkstatt und zur Steuereinheit der Rohrpostanlage. Da wir ja was vom Schlafzimmer holen wollen, brauchen wir uns nur um den unteren Teil zu kümmern und stellen ein:

Überschrift: Z -> A - P - VA - Z

Z -> K_A : saugen zu auf

K_A -> A : blasen auf zu

Ist das erledigt, schalten wir die Maschine am roten Knopf ein, gehen wir nach oben zur Rohrpostanlage und drücken an der Rohrpostanlage ebenfalls zum Rufen den roten Knopf.

Eine Rohrpost kommt an, die wir entnehmen und im Inventar auseinandernehmen und so einen **Schlüssel** bekommen. Jetzt können wir ins Schlafzimmer. In einer

Buchattrappe neben dem Bett finden wir einen weiteren **Schlüssel**, der uns Zugang zur Toilette verschafft. Diese sollten wir aber nicht benutzen, denn sonst Rechts führt eine Tür hinaus auf die Mauer. Hier steht eine Kanone auf einer Bodenklappe. Wie kriegen wir die Kanone da weg? Vorläufig wohl nicht.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Erinnern wir uns an den Rittersaal. Dort gab es in Raum ein Gebilde, in das ein Schwert passen könnte. Wenn wir keines auffinden können, dann gehen wir in die Schmiede und machen uns selbst ans Werk, denn das Metall dafür haben wir ja. Also aus dem Schlossbereich raus und auf den Hauptweg und dann an der Pumpe den unteren Weg zum rechten Bildschirmrand und wir gelangen zur Schmiede.

Hier jetzt den **Pflock** in die Maschinerie einsetzen (falls noch nicht geschehen), das Hammerwerk mit dem Hebel einschalten. Nun mit dem Blasebalg das Feuer entfachen und dann darauf das Roheisen-Vierkant anwenden. Danach es auf den Hammer anwenden und wir haben eine **ungeschliffene Schwertklinge** und erinnern uns gleichzeitig an die Scherenschleiferei im Dorf. Also den langen Weg dorthin (Wegbeschreibung siehe oben; man kann auch am Ritter in Nöten vorbei über die Brücke, wenn man die Mine beseitigt).

Die Klinge schleifen. Jetzt fehlt uns noch der Schwertgriff. Suchen wir auf dem Schlossgelände weiter.

Dort angelangt gehen wir mal ganz am Denkmal nach unten und landen vor der Mauer mit der Kanone oben und einen Durchgang. Gehen wir durch und dann links den Abgang hinunter in die Folterkammer/das Verließ. Die Zellen gehen hier nicht auf oder nur, wenn man den entsprechenden Hebel bedient hat. Nach hinten durchgehen und dann weiter nach links. Hier findet man eine Kiste im Wasser und eine Vorrichtung, mit der man die Kiste herausholen kann. In der Kiste hinten links liegt der **Plan** dafür (die Holzscheibe und die Leitersprosse als Griff haben wir schon, es fehlen wohl noch **Muttern**, die in Kisten versteckt sind!) und auch ein Beutel mit **Schwarpulver**.

Jetzt klingelt es: Kanonen haben ein Rückstoß und wenn man die Kanone füttert und zündet dann könnte doch

Die Leiter braucht man nicht rauf, denn wenn man die Kanone beseitigt hat, dann geht es von oben einfacher.

Also jetzt wieder hoch zur Kanone durch das Schlafzimmer. Unsere Heldin löst die Kette an der Kanone, bestückt die Kanone mit Schwarpulver und einer **Kugel**, die man links nehmen kann und zündet die Kanone mit den Streichhölzern. Tatsächlich wird so der Abgang frei und wir bearbeiten nun das Verließ, von oben kommend. Der Inhalt der Kisten beschert uns viele Ringe und auch die Muttern, die wir brauchen, um die Kiste aus dem Wasser zu holen.

Wenn hier alles abgearbeitet ist, verlassen wir die Folterregion über die Treppe.

Rechts geht es nun weiter zum Friedhof, den wir wiederum nur nach Beantwortung von Fragen betreten können.

Wir finden einen trauernden Ritter, reden mit ihm und suchen dann das Versteck der Ringe.

Danach zurück zum Ritter wieder mit ihm reden, ihm die Ringe zurückgeben und auch den Zettel geben. Unsere Ehrlichkeit wird belohnt.

Ist das erledigt erkunden wir den Friedhof weiter. Wir entdecken eine Gruft, die wir abgrasen und finden in den Kisten die **Metallziffer 9**, das **Buch „Pumpen“** und einen **Schlüssel**. Weiterhin kann man feststellen, dass unsere Heldin hier wohl irgendwie den Sargdeckel anheben muss. Schauen wir es uns genau an und wir erfahren etwas über die Schwere des Steindeckels.

Verlassen wir die Gruft und suchen weiter. Eine verschlossene Kapelle wird gefunden und auch die Sargmacherei, rechts von der Kapelle.

In der Sargmacherei kann man links vorne nach unten in ein Gewölbe steigen und machen dort erst mal Licht. Klappern wir alle Kisten ab, dann finden wir neben einer Kiste im rechten Raum ein Skelett, das uns schließlich unseren Schwertgriff liefert. Griff und Klinge können im Inventar zusammengesetzt werden. Nun zurück in den Raum, wo die Leiter ist und hier nach links zu dem Fassmechanismus. Sehen wir ihn in Nahansicht, dann rechts das Hebelchen betätigen, das die Kette löst und sich so das Metallrohr in den Behälter senkt. Nun noch den Wasserhahn öffnen.

Zur Kapelle zurück und an der Feuerstelle rechts den Hebel betätigen, so dass sich die Feuerstelle öffnet. Sie ist voller Öl und wir wenden unsere Streichhölzer darauf an. So öffnen sich die Türen der Kapelle und wir werden um einige Ringe reicher. Sich auf dem Friedhof weiter umsehen, das Grab von Otto Gericke finden und sein Todesjahr mit den Zahlen aus dem Inventar wieder einsetzen (1686). So ergattern wir eine **Magdeburger Halbkugel**. War da nicht eine Maschine in der Erfinderwerkstatt???

Also dorthin und mit unseren Informationen nun die Kugel zusammensetzen und richtig befüllen. Im **Buch Druck und Vakuum** kann man nachlesen und findet eine Rechenmaschine innerhalb des Buches auf einer Seite.

Man muss hier ein bisschen probieren, bis man weiß, welcher Druck herrschen muss. Nun die Halbkugel(n) in die Vorrichtung einsetzen und den Hahn öffnen.

Das Ventil unten so stellen, dass man ein T sieht. Nun die Pumpe betätigen und danach das T gegen den Uhrzeigersinn drehen. Jetzt sollte der Druck gesunken sein. Die Pumpe wieder lösen, das T zurück stellen und wieder pumpen. Dies solange tun, bis die Druckanzeige bei unter 50 angelangt ist. Jetzt den Hahn oben an der Kugel schließen, das T zurückdrehen, den Hebel lösen und die Kugel kann genommen werden.

Zurück zur Gruft und sich so an den Sarg stellen, dass man die Kugel und die Ketten mit ihm verbinden kann (Haken oben über dem Sargdeckel mit benutzen). Dann den

Hebel hinten an der Wand betätigen und man kann jetzt einen Schlüssel ergattern, so dass die Kisten hier unten geöffnet werden können.

Nun haben wir fast alles erledigt und abgeklappert. Fehlt nur noch, dass unsere Heldin das Schwert benutzt. Also geht es zurück ins Schloss in den Rittersaal links von der Eingangstür.

Hier setzen wir das geschliffene Schwert in die seltsame Öffnung im Boden und es öffnet sich ein Geheimgang durch den Kamin in die Schatzkammer. Wir sind am Ziel angelangt, räubern alle Kisten aus und nun gibt es 2 Enden, die man probieren sollte:

1. Man hat den Weißen Stein von Santa Cruz mitgenommen und geht zum Fährmann

oder

2. man lässt sich ohne den Weißen Stein vom Fährmann zurückbringen

Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Sie haben diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten; gerne können Sie uns zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).