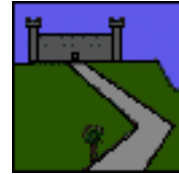


Verlassene Burg



Lösungsansatz



Vorab

Statt GEHE kann auch GEH eingetippt werden. Wenn Sie sich im Studierzimmer befinden, können Sie auch folgende Befehle verwenden: SPEICHERN, LADEN. Der Befehl LADEN wird auch am Anfang des Spieles verstanden.

Zuerst geben Sie das Verb, ein Befehlsword ein, gefolgt von der Zeilenschalt-Taste.

Wenn der Computer das Verb versteht, antwortet er mit einer Gegenfrage, z. B. mit "WAS?" oder

"WOHIN?"

Lösung (deutsch)

GEHE BAUM OEFFNE KASTEN NIMM BRIEF BETRACHTE BRIEF
NIMM SCHLUESSEL

GEHE BURG

Du naherst dich der Burg. Noch ist es Zeit, umzukehren. Schauerliche Geruchte gehen um...

OEFFNE TUER GEHE TUER

Der Schlüssel ist dir in den Burggraben gefallen. Das Tor fällt mit einem lauten Krach hinter dir zu.

BETRACHTE BRUNNEN

Du schaust in den Brunnen hinein. Auf der linken Seite gehen Stufen hinab. Der Brunnen ist ausgetrocknet.

GEHE TUER OEFFNE TUER

GEHE TUER

Du bist in einem dunklen Gang. Aus der offenen Tür dringt ein Lichtschimmer.

GEHE TUER

Du bist in einem kahlen Studierzimmer.

NIMM FACKEL BEWEGE SCHWERT GEHE KAMIN

GEHE TREPPE

Du bist am Ende eines langen Ganges. Am anderen Ende ist eine Tür.

GEHE TREPPE GEHE RUECKWAERTS GEHE TUER

GEHE LINKS

GEHE TUER OEFFNE SCHUBLADE NIMM BRIEF BETRACHTE
BRIEF

Wenn der Raum, der explodiert, unter Wasser steht, dann... Gezeichnet: Der Gefangene.

GEHE RAUS GEHE LINKS

Du stehst vor einer offenen Tür. Der Gang biegt im rechten Winkel ab.

GEHE TUER

NIMM LEUCHTER GEHE TUER

GEHE LINKS GEHE LINKS GEHE LINKS GEHE TUER

NIMM KERZE ANZUENDEN KERZE GEHE TUER

GEHE LINKS GEHE TUER

NIMM BROT

GEHE RAUS
GEHE RECHTS

Du stehst vor einer offenen Tür. Der Gang biegt im rechten Winkel ab.

GEHE RECHTS GEHE RECHTS GEHE TUER

EINSCHALTEN RADIO

Ein Tipp für alle Dynamitbenutzer: Wenn Sie ein Gebäude in die Luft sprengen wollen, legen Sie Dynamit in den Keller.

GEHE RAUS GEHE RECHTS GEHE RECHTS GEHE RECHTS

Du bist in einem dunklen Gang. Aus der offenen Tür dringt ein Lichtschimmer.

GEHE RECHTS GEHE RECHTS GEHE TUER BEWEGE BUCH

Die Wand gleitet zur Seite.

GEHE WAND NIMM FLASCHE

GEHE RAUS

Du stolperst und fällst ein paar Stufen hinunter, aber du verletzt dich nicht.

GEHE RAUS GEHE RECHTS GEHE RECHTS GEHE TUER GEHE
TREPPE

An der Wand hängen fünf Bilder mit der Vorderseite zur Wand.

BEWEGE BILD

Eine Schachtel voll Dynamit fällt aus einer Nische hinter dem Bild. Warst du eigentlich schon im Wohnzimmer?

NIMM KISTE GEHE RAUS GEHE TUER GEHE RECHTS GEHE
RECHTS NIMM KLINKE GEHE ZURUECK

GEHE TUER

Du bist in der Küche. Hier stinkt es ja grauenhaft nach Knoblauch.

NIMM KNOBLAUCH

Im Vertrauen gesagt: Der Gestank kommt aus deiner Richtung!

GEHE RAUS GEHE LINKS GEHE LINKS GEHE LINKS GEHE
LINKS

GEHE TUER

Du trittst auf eine Falltür und fällt durch einen langen Schacht nach unten...

BETRACHTE NISCHE BEWEGE HEBEL TOETE VAMPIR BEWEGE
HEBEL

GEHE TUER

Du bist am Ende eines langen Ganges. Am anderen Ende ist eine Tür.

GEHE TUER

Du bist in einem Kellerraum. In der Wand ist ein frischgebohrtes Sprengloch.

DEPONIERE DYNAMIT

Das Dynamit liegt im Sprengloch. Du kommst dabei zu nahe an die Zündschnur,
sie entzündet sich...

GEHE TUER LINKS OEFFNE TUER

GEHE LINKS

Du bist im Kerker. Der Gefangene lebt noch. Der Gefangene hat Durst und
Hunger.

HILF GEFANGENEM

Er verrät dir ein Geheimnis:

Im Wasser, das verschwindet, liegt das Geheimnis des Entkommens. Aber vergiß
nicht: Das

Wasser, das verschwindet.

GEHE LINKS GEHE STUFEN GEHE TUER

GEHE TUER

Du bist in einem dunklen Gang. Aus der offenen Tür dringt ein Lichtschimmer.

GEHE LINKS GEHE LINKS GEHE LINKS GEHE LINKS

GEHE TUER

Du bist im Bad. An der Wand ist der Hebel für die Wohnzimmernachricht.

BEWEGE HEBEL

Das Wasser aus dem Burggraben läuft ab. Es scheint in den Keller zu laufen...
Das Dynamit ist gelöscht!

GEHE RAUS GEHE LINKS GEHE LINKS

GEHE LINKS

ENFFEO REUT R

HEG REUT

R

NIMM SCHLUESSEL GEHE RAUS ENFFEO REUT

G

HEG REUT G

BETRACHTE KISTE

Der Schatz! Du hast den Schatz gefunden!

NIMM KISTE NIMM SCHATZ GEHE RAUS HEG GEW GEHE
RECHTS GEHE RECHTS GEHE RECHTS GEHE RECHTS GEHE
RECHTS

GEHE RECHTS

Du bist in einem dunklen Gang. Aus der offenen Tür dringt ein Lichtschimmer.

GEHE TUER GEHE KAMIN GEHE TREPPE

GEHE TUER

Der Raum steht unter Wasser.

GEHE TREPPE GEHE RUECKWAERTS GEHE TUER

GEHE RAUS

GEHE BRUNNEN GEHE STUFEN GEHE TUER

Du bist im Kerker. Der Gefangene lebt noch.

GEHE RECHTS OEFFNE TUER GEHE TUER

Der Ausgang wird von einem Drachen bewacht. Er möchte einen Schatz. Er nimmt dir deinen ab und verschwindet.

Du stehst vor der Burgmauer. Du hast 'Die Verlassene Burg' gelöst. Das ist eine unglaubliche Leistung.