



31. August 2010

*Diese Anleitung soll das eigene Spielen nicht ersetzen. Auch geht viel Spaß verloren, wenn man einfach nur stur den Anweisungen folgt. An der einen oder anderen Stelle kann sich auch ein Fehler eingeschlichen haben – also gibt es keine Garantie. Grundsätzlich sollte man immer alles mitnehmen, was sich nur irgendwie mitnehmen lässt. In dieser mit LaTeX erstellten Datei habe ich verschiedene Text- und Bildquellen zusammenggeführt. Wer damit Probleme hat – eMail an mail@zanjero.de.*

## 1 Der Einstieg ins Abenteuer

### 1.1 New York City

Nehmen Sie die Zeitung von dem Brett mit.



Osten.

Es gibt drei Wege, um in die Vorstellung zu gelangen. (Um die vollständigen IQ-Punkte zu erreichen, sind alle *drei* Versionen nötig)

Der erste Weg: Öffnen Sie die Hintertür, und reizen Sie den Wächter mit Beleidigungen (3/

2/ 3), sodass Sie sich mit ihm prügeln. Haben Sie ihn besiegt, können Sie durch die Tür zur Vorstellung gelangen.

Der zweite Weg: Öffnen Sie die Hintertür, und reden Sie höflich mit dem Wächter. Schwärmen Sie einfach über Sophia (1/ 2/ 1/ 3/ 3). Nun dürfen Sie die Vorstellung betreten.

Der dritte Weg: Gehen Sie an der Hintertür vorbei und drücken Sie die unterste Kiste nach hinten. Marschieren Sie den Weg nach rechts, und drücken Sie die hintere Kiste weg. Drücken Sie die untere Kiste, um den anderen Weg nach links zu öffnen. Gehen Sie zu der Leiter und drücken Sie die hintere Kiste zur Seite, um nun die Leiter hochzusteigen und zur Vorstellung zu kommen.



Reden Sie mit dem Bühnenarbeiter, um sich anzukündigen (1). Leider dürfen Sie nicht mit Sophia reden. Auf ein erneutes Ansprechen des Bühnenarbeiters sehen Sie den ersten Teil der Vorstellung von Sophia. Sie berichtet vom versunkenen Atlantis. Reden Sie wieder mit dem Bühnenarbeiter, und Sie bekommen die zweite

Vorstellung von Sophia mit. Erst beim dritten Mal können Sie vom Bühnenarbeiter erfahren, dass er gerne liest (3/ 1/ 1). Geben Sie ihm die Zeitung, damit er verschwindet.

Drücken Sie den linken und danach den rechten Hebel von dem Generator. Durch Drücken des Knopfes betätigen Sie den Geist von Nur-Ab-Sal und beenden vorzeitig die Vorstellung. Sophia geht mit Ihnen ins Büro, um in Ruhe reden zu können. Leider war Kerner schon hier und hat alles durchsucht. Sophia klärt Sie auf und berichtet von Dr. Übermann, der einen Atom spalten will. Außerdem zeigt Sie Ihnen mit einer goldenen Kugel, das aus ihrem Halsband der Geist „Nur-Ab-Sal’s“ entsteigt, wenn man die Kugel in das Halsband einsetzt. Durch Telepathie mit dem Geist findet Sophia heraus, dass Sie „Platos Buch“ finden müssen (1/ 2/ 4/ 4/ 1/ 1).



## 1.2 Island

Betreten Sie die Höhle.



Reden Sie mit Heimdall über „Platos Buch“. Er kennt es, aber hat es nicht. Er gibt Ihnen zwei Adressen, wo Sie über das Buch nachfragen können (3/ 3/ 2/ 2/ 3/ 1/ 4). Verlassen Sie die Höhle und benutzen Sie den Truck, um zum Flughafen zu kommen.

## 1.3 Tikal

Betreten Sie den Dschungel. Sophia möchte lieber nicht mitkommen und bleibt beim Wagen. Wenn Sie genau hinsehen, gibt es sechs Dschungelwege und ein Nagetier, welches sich vor einem Weg befindet. (Den linken Weg bezeichnen wir als eins, den ganz rechts befindlichen als Nummer sechs). Das Nagetier entfernt sich von Ihnen, wenn Sie auf es zugehen. Gehen Sie solange auf es zu, bis es vor dem vierten

Dschungelweg steht. Betreten Sie danach den fünften Weg und benutzen Sie die Peitsche mit dem Nagetier. Dadurch verschlingt die Schlange am Baum das Tierchen. Gehen Sie nun selbst durch den vierten Dschungelweg. Benutzen Sie den Baum, um über die Schlucht zu gelangen. Da taucht Sophia auf und erzählt Ihnen, dass sie eine Abkürzung gefunden hat.



Schauen Sie sich die Kerosinlampe an. Während der Betrachtung kommt Sternhart aus dem Tempel und spricht Sie an (1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 4). „Platos Buch“ ist nicht in seinem Besitz. Wenn Sie ihm verraten, wer das Buch verfasst hat, erhalten Sie die Erlaubnis den Tempel zu betreten. Sagen Sie, dass Sie den Titel nicht kennen. Der Papagei spricht das Wort „Titel“ nach. Fragen Sie den Papagei nach dem Titel, und Sie erfahren den Namen des Verfassers, der „Hermocrates“ lautet (4). Sprechen Sie erneut mit Sternhart, indem sie erneut die Kerosinlampe anschauen, jetzt können Sie ihm antworten.

Im Tempel sprechen Sie mit Sophia, sie soll Sternhart ablenken. Verlassen Sie direkt den Tempel und nehmen sich die Kerosinlampe vom Stand. Öffnen Sie sie, um an das Kerosin zu kommen. Betreten Sie den Tempel wieder. Benutzen Sie die offene Kerosinlampe mit dem mittleren linken Spiralzeichen und nehmen Sie sich die Spirale. Stecken Sie die Spirale in den Steinkopf, und ziehen Sie an der so entstandenen Nase. Ein Geheimfach öffnet sich, Sternhart nimmt den Inhalt an sich und verschwindet. Nehmen Sie die goldene Kugel an sich, die Sternhart im Fach vergessen hat.

Verlassen Sie den Tempel.

Osten

Benutzen Sie das Auto, um zum Flughafen zu fahren.

## 1.4 Island

Betreten Sie die Höhle. Stecken Sie die goldene Kugel in den Kopf der Statue, damit sie sich vom Eis löst. Nehmen Sie die Statue an sich und verlassen Sie die Höhle. Mit dem Truck fahren Sie zum Flughafen.

## 1.5 Die Azoren

Öffnen Sie die Tür und sprechen Sie mit Costa (1/ 1).



Leider hat er kein Verständnis für Sie. Reden Sie Sophia an und lassen Sie sie das Gespräch versuchen (2). Öffnen Sie als Sophia die Tür. Costa ist entzückt von Sophia und ist bereit mit ihr zu reden (1/ 1/ 1/ 1/ 4/ 1/ 2/ 1/ 1). Costa ist nur bereit, über „Platos Buch“ zu reden, wenn er ein Geschenk erhält. Wechseln Sie von Sophia wieder zu Jones, indem Sie ihn anreden (1).

Öffnen Sie die Tür und geben Sie ihm die Statue aus Island (1/ 1). Sie erfahren, dass sich „Platos Buch“ im Barnett College befindet.

Ein Intro zeigt Kerner bei der Übergabe der goldenen Kugel. Dr. Übermann setzt Sie in eine Statue, und sein Verdacht bestätigt sich. Durch die Kugeln kann man Statuen zum Leben erwecken.

## 1.6 Barnett College

Das Buch wird per Zufall versteckt. Es gibt vier verschiedene Stellen, wo sich das Buch befinden könnte. Testen Sie eine Möglichkeit nach der anderen, bis Sie das Buch haben.

1. Steigen Sie die Treppe hinauf, schauen Sie sich die Stuhlbank an und nehmen Sie den benutzten Kaugummi vom Stuhl. Steigen Sie die Treppe wieder hinab und gehen Sie noch ein Stockwerk tiefer. Benutzen Sie den Kaugummi mit dem Kohlenschacht, um ihn hinaufsteigen zu können. Betreten Sie das obere Zimmer. Schauen Sie sich alle drei Katzen auf dem Tisch an. Die Katze, die aus Wachs besteht, nehmen Sie mit und steigen den Kohlenschacht wieder hinab. Öffnen Sie den Ofen und werfen Sie die Wachskatze hinein. Damit haben Sie „Platos Buch“ gefunden.
2. Steigen Sie die Treppe hinab und nehmen Sie aus dem Raum das dreckige Tuch an sich. Gehen Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe hoch und benutzen Sie das her-

unterhängende Seil. Im rechten Regal befindet sich eine Pfeilspitze, die Sie mitnehmen. Klettern Sie wieder hinab und lösen Sie die Schrauben vom umgefallenen Bücherregal. Dazu verwenden Sie die Pfeilspitze, die sie mit dem Tuch umwickeln. Nach der fünften Schraube öffnen Sie die Rückwand und haben „Platos Buch“ gefunden.

3. Steigen Sie die Treppe hinauf, schauen Sie sich die Stuhlbank an und nehmen Sie den benutzten Kaugummi vom Stuhl. Gehen Sie wieder hinab und betreten die Treppe, die in den Keller führt. Nehmen Sie einen Kohlenstein an sich. Benutzen Sie den Kaugummi mit dem Kohlenschacht, um den Schacht hinaufsteigen zu können. Betreten Sie den weiter oben gelegenen Raum. In dem Loch in der Decke befindet sich ein Buch. Werfen Sie den Kohlenstein ans Buch, damit es herunterkommt .
4. Öffnen Sie die Bürotür und betreten den Raum. Aus dem Kühlschrank nehmen Sie die Mayonaisse mit. Verlassen Sie das Büro, betreten Sie das Barnett College und gehen Sie die Treppe hoch. Klettern Sie am Seil in den nächsten Raum. Benutzen Sie die Mayonaisse mit der großen Statue und ziehen Sie sie zweimal. Nun können Sie durch Benutzen der Statue auf den Dachboden kommen. Dort öffnen Sie die Urne und finden einen dreckigen Schlüssel, wenn Sie versuchen die Asche zu nehmen. Steigen Sie wieder hinab und drücken Sie den großen Kasten auf der linken Seite weg. Öffnen Sie die dahinterliegende Truhe mit dem Schlüssel. Damit sind Sie im Besitz von „Platos Buch“.

Haben Sie „Platos Buch“, gehen Sie ins Büro und zeigen es Sophia. Sophia erzählt Ihnen von drei Steinscheiben, die die Schlüssel nach Atlantis sein sollen. Sie gibt Ihnen zwei Adressen, wo man nachfragen könnte. Während des Gespräches mit Sophia kann man einen der drei Lösungswege anstreben, den man spielen möchte. Es ist egal, welchen Lösungsweg Sie wählen. Alle drei führen zum versunkenen Atlantis. Ab Atlantis ist der Lösungsweg wieder festgesetzt und hat nichts mit einer Aufteilung von den drei Wegen „Team, Intelligenz und Kampf“ zu tun.

Wollen Sie den Team Modus wählen, reden Sie wie folgt mit Sophia (4/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1 / 3/

2/ 2/ 2/ 1/ 2) und fliegen Sie nach Algerien. Wollen Sie den Intelligenten Weg wählen, reden Sie wie folgt mit Sophia (4/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 2/ 1/ 2) und fliegen Sie nach Monte Carlo. Wollen Sie den kämpferischen Weg wählen, reden Sie mit Sophia (4/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 2/ 3/ 1/ 2) und fliegen Sie nach Monte Carlo.

## 2 Im Team Modus

### 2.1 Algerien

Gehen Sie nach Westen und betreten Sie die hintere Straße. Schauen Sie sich die Maske links neben dem Stand an und fragen Sie den Verkäufer, ob Sie die Maske haben dürfen (3). Ja, Sie dürfen. Nehmen Sie die Maske an sich, verlassen Sie die Straße und kehren Sie zum Flughafen zurück.

### 2.2 Monte Carlo

Sophia erklärt Ihnen, dass Sie Trottier finden sollen und ihn dazu überreden müssen, dass er eine Seance mit Sophia eingeht (2/ 2/ 1/ 1/ 1/ 1). Betrachten Sie sich die umhergehenden Leute. Hat einer einen braunen Anzug und an der Jacke eine Rose angeheftet, sprechen Sie ihn schnell an, denn dies ist Trottier. Durch geschicktes Reden und einer Frage aus Platos Buch, schaffen Sie, es Trottier zu Sophia zu bringen.

In der Klammer stehen drei Zahlen mit einem Semikolon. Merken Sie sich bei der ersten Zahl, welche Astronomie er bevorzugt, bei der zweiten Zahl wovor er Angst hat und bei der dritten Zahl, was er dringend braucht. In der Klammer steht außerdem noch ein „A“. Hier müssen Sie eine Antwort auf Trottiers Frage geben. Die Fragen sind unten mit den dazugehörigen Antworten aufgelistet. Das (1/ 2/ ;1/ ;1/ A/ 2/ ;1).

- Frage: Wann wurden die vielen Launen der Natur erschaffen? Antwort: Wenn die göttlichen Sphären in Einklang kamen.
- Frage: Warum bauten die Atlanteans ihren riesigen Koloss? Antwort: Um sie zu ihren Göttern zu machen.
- Frage: Aus was für einem Material bestand die Erfindung der Atlanteans, um nach Orichalcum zu suchen? Antwort: Amber.

- Frage: Was war Platos größter Fehler? Antwort: Die Übersetzungsfehler.

In dem Zimmer nimmt Trottier Platz und wartet auf seine Seance. Sie gehen zu Sophia und besprechen, wer etwas unternehmen soll.



An den Sonnenstein von Trottier heranzukommen, ist auf zwei Wegen möglich. Einmal kann es Sophia und einmal Jones schaffen. Suchen Sie sich einen von den beiden aus. Wollen Sie den Weg mit Jones lösen, wählen Sie im Textfenster die 2. Wollen Sie den Weg mit Sophia lösen, wählen Sie im Textfenster die 1.

Sophias Weg, um an den Sonnenstein zu kommen: Die Seance beginnt und Sophia redet auf Trottier ein. Trottier glaubt nicht, dass Sophia eine Wahrsagerin ist und will Sie erst einmal testen. In der Klammer stehen drei Semikolon. Bei dem ersten Semikolon geben Sie ein, an welche Astronomie er glaubt, bei dem zweiten wovor Trottier Angst hat. Beim dritten geben Sie ein, was er braucht. (Diese Informationen sollten Sie noch von dem Gespräch Jones–Trottier wissen). In der Klammer steht außerdem noch ein S. Bevor Sie eine dieser Zahlen anklicken, speichern Sie den Spielstand, denn die Fingernanzahl ist Zufall. Ist es nicht die richtige gewesen, restaurieren Sie den alten Spielstand und versuchen es mit einer anderen Zahl, bis es die richtige ist (3/ ;/ ;/ ;/ S/ 3). Ist das Gespräch zu Ende, sind Sie im Besitz des Sonnensteines.

Jones Weg, um an den Sonnenstein zu kommen: Nachdem Sophia mit Trottier redet und ihn ablenkt, nehmen Sie den Bettbezug, öffnen das Schränkchen und entfernen die Taschenlampe. Nun versuchen Sie den Geist von „Nur-Ab-Sal; nachzuahmen und Trottier zu beeindrucken. Öffnen Sie die Sicherungsdose und ziehen Sie am Ausschalter. Benutzen Sie das Bettlaken, die Maske und die Taschenlampe. Damit haben Sie Trottier verjagt und können den Sonnenstein nehmen. Bevor Sie den Raum verlassen legen Sie die Taschenlampe zurück in das Schränkchen und das Bettlaken aufs Bett.

Nehmen Sie das Taxi zum Flughafen.

## 2.3 Algerien

Gehen Sie nach links zum Lebensmittelhändler und sprechen Sie ihn an (3/ 2/ 2/ 2/ 2/ 2). Um an Nahrung zu kommen, müssen Sie mit dem Lebensmittelhändler tauschen. Da Sie im Moment nichts dabei haben, gehen Sie in die hintere Straße und sprechen Sie mit dem Verkäufer (1 / 1/ 3/ 1/ 1/ 2/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1). Der Verkäufer ist niemand anders als Omar selbst. Von ihm erhalten Sie eine Karte, die den Weg zu einem großen Grabungsloch zeigt. Außerdem tauschen Sie die Maske gegen einen Baseball. Gehen Sie mit dem Baseball zum Lebensmittelhändler und bieten Sie ihm den Baseball an. Wenn er ihn nicht haben möchte, sagt er entweder nichts oder verrät Ihnen ungefähr, wie die Tauschware aussehen soll.



Gehen Sie zurück zum Verkäufer und tauschen Sie den Baseball mit dem nächsten Gegenstand. Hat der Lebensmittelhändler Ihnen schon eine ungefähre Beschreibung des Gegenstandes gegeben, teilen Sie es Omar mit. Damit ist der Kreis der Tauschware kleiner geworden. Testen Sie, ob der Lebensmittelhändler diesen Gegenstand haben möchte. Wiederholen Sie diese Prozedur solange, bis Sie vom Lebensmittelhändler ein „Hühnchen am Stiel“ bekommen.

Sprechen Sie danach mit dem Messerwerfer (1). Er ist traurig, weil er keinen Assistenten mehr hat. Reden Sie mit Sophia (3/ 1), die sich die Sache etwas näher anschaut. Drücken Sie Sophia direkt nach vorne, damit wird sie für kurze Zeit die Assistentin vom Messerwerfer. Als Dank erhalten Sie ein blutiges Messer. Reden Sie noch den Bettler an (1). Geben Sie ihm das „Hühnchen am Stiel“. Für Ihre Großzügigkeit bekommen Sie ein Karte, um mit dem Ballon aufzusteigen.

Betreten Sie das Dach, welches sich rechts über der Treppe befindet. Sprechen Sie den Mann an und geben Sie ihm die Ballonkarte. Steigen Sie in den Ballon. Nun werden Sie vom Mann in die Luft gelassen. Schneiden Sie mit dem Messer das Seil durch, um auf die Suche nach dem großen Grabungsloch zu gehen.



## 2.4 Die Luftballon Reise

Die Karte besteht aus dreimal d r e i Feldern. Fliegen Sie die Nomadendörfer an, um auf der Karte nach dem „X“ zu fragen. Folgen Sie der Wegbeschreibung, die Ihnen die Nomaden geben. Sind Sie wirklich nah am Grabungsloch und Sie fragen Nomaden erscheint ein rotes X auf der Karte nach dem Verlassen des Dorfes. Fliegen Sie zu dem „X“.

Gerade als Sie landen wollen, werden Sie abgeschossen. Zum Glück begraben Sie den Soldaten unter Ihrem Ballon. Gehen Sie nach Westen.

## 2.5 Das große Grabungsloch

Die Neugier von Sophia bringt sie in arge Bedrängnis. Sie fällt in ein Loch und kann sich selbst nicht mehr befreien.



Nachdem Sie durchs Loch Sophia versprochen haben, sie zu befreien (1), steigen Sie die Leiter hinab. Es ist sehr dunkel, warten Sie eine kurze Zeit, bis sie sich an die Dunkelheit gewöhnt haben und einige Umrisse erkennen. Unter Jones befindet sich in langes rohrförmiges Ding, das Sie an sich nehmen sollten. Etwas weiter rechts findet sich ein Gegenstand aus Ton. Nehmen Sie diesen Gegenstand auch mit und verlassen Sie die Dunkelheit über die Leiter. Öffnen Sie vom Truck den Tankdeckel, stecken Sie den Schlauch hinein und benutzen Sie das Tongefäß mit dem Ende des Schlauches, um Benzin vom Truck abzusaugen. Nachdem Sie den Schlauch wieder genommen und den Tankdeckel geschlossen haben, steigen Sie die Leiter zur Dunkelheit hinab.

Gehen Sie zum metallenen Ding suchen Sie in der Nähe nach einer Metallkappe. Füllen Sie das Benzin in die Metallkappe und drücken Sie das kleine metallene Ding in der Nähe. Damit

haben Sie den Generator eingeschaltet und, es wird hell im Raum. Nehmen Sie die Schiffsrippe, die sich links bei der Leiter befindet und den Holzpflock vom Tisch. Entfernen Sie mit der Schiffsrippe die rechte Wand und setzen Sie den Holzpflock in die Wand ein.

Stecken Sie die Sonnenscheibe an den Holzpflock und schauen Sie sich den Sonnenstein an. Um zu wissen, was Sie bei dem Sonnenstein einstellen müssen, lesen Sie in Platos Buch bei der dritten Klammer nach. Unter dem Abschnitt mit dem Sonnenstein erfahren Sie, welches Sonnensymbol unter dem großen Horn stehen soll. (z. B. Die morgendliche Sonne soll unter den großen Hörnern liegen: Stellen Sie die Sonnenscheibe so ein, dass die aufgehende Sonne unter dem großen Horn liegt). Haben Sie das gleiche auf der Sonnenscheibe eingestellt, drücken Sie den Holzpflock. Dadurch öffnet sich eine Geheimtür, die Sophia freisetzt. Von ihr bekommen Sie eine Verteilerkappe und einen Amberfisch an einer Schnur. Nehmen Sie den Sonnenstein und den Holzpflock wieder an sich.

Öffnen Sie den Generator, drücken Sie den Knopf zum Ausschalten des Lichtes und nehmen Sie das keramische Ding aus dem Generator. Verlassen Sie den Ort über die Leiter und marschieren Sie zum Truck. Setzen Sie die Zündkerze in den Zündkerzenschacht unter der Motorhaube. Nun muss nur noch die Verteilerkappe an den Motor angesetzt, die Motorhaube geschlossen, die Trucktüre geöffnet und der Truck benutzt werden.

## 2.6 Kreta

Gehen Sie nach Westen zum Weg, der zu den Ruinen führt. Steigen Sie auf die Brücke und folgen Sie dem westlichen Absprung bis zum Entfernungsmesser. Stecken Sie ihn ein, und steigen Sie die Brücke wieder hinab. Gehen Sie unter die Brücke hindurch, um zu den Ruinen zu kommen. Gehen Sie solange in die Eingänge, bis Sie eine Wandmalerei sehen. Betrachten Sie sie, damit Sie erkennen, dass bei den Ruinen der Mondstein versteckt ist. Auf dem Platz entdecken Sie einige Steine. Schauen Sie sich alle an. Zwei von den Steinen werden lose sein. Drücken Sie die zur Seite, damit Sie einmal den Bullenkopf und einmal den Bullenschweif freilegen. Stellen Sie den Entfernungsmesser auf den Bullenkopf und schauen Sie hindurch. Suchen Sie das linke große Horn, und schauen es sich an. Passiert nichts wenden Sie den Entfernungs-

messer beim Durchschauen ein wenig nach links oder nach rechts, bis die Meldung kommt, dass Sie das linke Horn sehen und ein Strich die Bahn zum Schatz festlegt. Nehmen Sie den Entfernungsmesser und stellen Sie ihn auf den Bullenschweif. Suchen Sie mit dem Gerät das rechte Horn und gehen Sie hier genauso vor wie beim linken Horn. Hat alles geklappt, sehen Sie ein gelbes „X“ auf dem Boden.

Graben Sie mit der Schiffsrippe beim „X“ und legen Sie den Mondstein frei. Gehen Sie nach Osten und zu dem Weg, der von den Ruinen wegführt. Marschieren Sie zu dem Steinpodest im Osten und setzen Sie die Sonnen- und die Mondscheibe ein.



Lesen Sie in Platos Buch unter der dritten Klammer nach, wie die Einstellung der Scheiben ist. Denken Sie daran, dass die Sonnenscheibe schon vom vorigen Absatz festgelegt wurde, und sie sollte wieder so eingestellt werden. (Aber denken Sie daran, dass alles, was in Platos Buch steht, durch ein Zufallsprinzip am Anfang eines Spieles vom Computer ausgewählt wird.) Die Mondscheibe stellen Sie laut dem zweiten Abschnitt ein. Denn dort heißt es, daß ein bestimmter Mond zu einem bestimmten Sonnenzeichen gesetzt werden muss (z. B. Der Mittag befindet sich über dem vollen Mond: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn, und der volle Mond von der Mondscheibe wird zu der Mittagssonne gesetzt. Oder „In der großen Kolonie braucht man einen Mondstein, wenn die dunkle Nacht vom Vollmond erhellt wurde.“ – Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe muss oben unter dem Horn liegen. Wenn man sich die Sonnenscheibe betrachtet, liegt die Nacht links. Der Vollmond der Mondscheibe muss nach links zu der Nacht gelegt werden). Ist die Kombination richtig gewesen, öffnet sich eine Geheimtür.

Bevor Sie die Türe durchschreiten, nehmen Sie die beiden Steinscheiben an sich.

## 2.7 Das Labyrinth von Knossos

Nehmen Sie zwei von den Büsten auf dem Regal an sich und schreiten Sie durch die fast zu-

gegangene Tür. Benutzen Sie die Peitsche, um die dritte Büste aus dem vorherigen Raum zu holen. Dadurch fällt das Fallgitter herab und versperrt Ihnen den Rückweg. Steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie nach links und zu der linken Tür oberhalb der Treppe. Benutzen Sie die Peitsche mit dem riesigen Statuenkopf, um sie vom Leib zu trennen. Gehen Sie zu dem Statuenkopf. Durch Ihr Gewicht setzen Sie einen Aufzug in Gang. Gehen Sie ein Stockwerk tiefer aus dem Fahrstuhl. Nehmen Sie vom verstorbenen Sternhart den Weltstein und den Stab an sich. Lesen Sie die Notiz in seiner Hand durch.



Wenn Sie sich den Wasserfall anschauen, entdecken Sie dahinter eine Kette. Klettern Sie sie hoch, um zur Statue zu gelangen. Gehen Sie zur kopflosen Statue und danach zum linken Ausgang. Legen Sie alle drei Büsten auf das Regal, damit sich das schwere Gitter öffnet. Treten Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe empor, um durch die obere Tür zu gelangen, und gehen Sie durch den östlichen Ausgang. Benutzen Sie den Stab mit dem Keil (befindet sich genau über dem steinernen Schaft), damit der Aufzug betätigt werden kann.

Westen, Norden, Osten, Osten

Stecken Sie den Stab in den Mund der Statue, um mit dem Aufzug nach oben zu kommen. Nehmen Sie die goldene Kiste an sich. Darunter befinden sich zwei goldene Kugeln, die Sie ebenfalls mitnehmen.

Westen, Norden, Westen, Treppe hoch, linke Tür.

Gehen Sie zu dem Kopf der Statue, um den Aufzug zu betätigen. Verlassen Sie den Aufzug und gehen Sie nach Norden. Schauen Sie sich das Gitter, die dahinterliegende Rolle und das Loch neben dem Gitter an. Versuchen Sie, durch den Benutzen-Befehl das Loch zu erreichen. Sie sind aber nicht imstande, durch das Loch zu kriechen und die Rolle zu betätigen, um die Tür zu öffnen. Sophia hingegen könnte es schaffen. Sprechen Sie sie an und fordern Sie sie auf, die Tür zu öffnen (2/ 3/ 2/ 1). Ist die Tür offen, gehen Sie durch sie hindurch. Stecken Sie die goldenen Kugeln in die goldene Kiste und schließen Sie sie. Nachdem Sie den

Amberfisch benutzt haben, sprechen Sie erneut mit Sophia, um zu veranlassen, dass alles, was das Amber anziehen könnte, in die goldene Kiste gesteckt wird (2/ 3/ 1/ 1/ 1). Befinden sich das Halsband und die goldenen Kugeln in der Kiste, nimmt Sophia alles an sich.

Sie befinden sich nun in einem Rundgang. Benutzen Sie in jedem Bild den Amberfisch, um herauszufinden, ob sich noch irgendwo eine goldene Kugel befindet. Zeigt der Amberfisch in einem Bild auf eine Stelle an der Wand, brechen Sie sie mit der Schiffsrippe auf und entdecken eine Tür. Öffnen Sie sie und schreiten Sie hindurch. Nehmen Sie die goldene Kugel vom Boden. Außerdem nimmt Sophia ihr Halsband wieder und überreicht Ihnen die Kiste mit den anderen Kugeln.

Osten.



Legen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel in der Mitte vom Modellatlantis. Schauen Sie in Platons Buch nach, wie die Kombination für eine dieser Türen lautet. Sie finden es bei der dritten Klammer im Abschnitt „Weltstein“. Der Sonnen- und Mondstein sind wie gehabt einzustellen (z. B. Die sterbenden Himmelskörper fallen aus dem östlichen See: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn. Der volle Mond der Mondscheibe liegt unter der Mittagssonne. Der östliche See der Weltscheibe zeigt nach unten). Hat sich die mittlere Tür geöffnet, nehmen Sie die drei Steinscheiben wieder an sich und schreiten durch die Tür.

Kerner ist aufgetaucht und hat Sophia gefangen genommen. Er fordert Sie jetzt auf, die drei Steinscheiben ihm zu übergeben. Leider müssen wir ihm die Teile geben (1/ 1). Damit verschwindet Kerner und versperrt Ihnen den Rückweg. Benutzen Sie die Schiffsrippe, um die Steine an der rechten Wand zu entfernen. Damit gelangen Sie zurück zu den Docks auf Kreta.

Ein weiteres Intro zeigt, wie Kerner versucht, Sophia auf seine Seite zu bekommen, aber Sophia geht die Bedingung nicht ein. Gehen Sie zu dem U-Boot.

## 2.8 Im U-Boot

Steigen Sie die Leiter hinauf und gehen Sie nach rechts. Nachdem Sie die Luke geöffnet haben, taucht der Kapitän des U-Boots auf. Sie haben zwei Möglichkeiten, das Problem zu lösen. Einmal können Sie ihn selbst im Kampf bezwingen (2) oder den Kampf siegreich vom Computer führen lassen (1). Damit setzt sich das U-Boot in Bewegung. Sprechen Sie in das Funkgerät und fordern Sie die Mannschaft auf, sich im Bug zu versammeln. Steigen Sie die Leiter hinab und betreten Sie die hintere Sektion. Nehmen Sie etwas Brot, etwas Wurst und den Porzellankrug aus der Küche. Benutzen Sie die Wurst mit dem Brot, um ein Sandwich zu machen. Nehmen Sie die Batteriesäure mit dem Porzellankrug.



Steigen Sie die Leiter wieder hinauf. Schauen Sie sich den Hebel und den Knopf weiter links im Kontrollraum an. Drücken Sie beide Geräte, damit der Computer die Bedienungsgeräte für die Unterwasserlandschaft annimmt. Der Hebel ist für die Geschwindigkeit und der Knopf für den Vorwärts- oder Rückwärtsgang.

Gehen Sie zurück in die vordere Sektion und öffnen Sie die erste Falltüre von rechts. Benutzen Sie die Batteriesäure, um die starke Kiste aufzuätzen. Aus ihr bekommen Sie ihre drei Steinscheiben zurück und einen Schlüssel. Steigen Sie die Leiter hinauf, gehen Sie in die hintere Sektion, steigen Sie durch die erste Falltüre von links und gehen Sie nach rechts. Sprechen Sie Sophia an, die den Wächter ablenken soll (2/ 2). Gehen Sie zurück zur vorderen Sektion und steigen Sie die Treppe hinab. Nehmen Sie den Tauchkolben und gehen Sie auf den Wächter zu. Dadurch, dass Sie mit ihm sprechen, schafft es Sophia, den Wächter bewusstlos zu schlagen (1/ 1/ 1/ 1). Schauen Sie sich das Rad an und öffnen Sie es mit dem Schlüssel. Drücken Sie das Rad, um es als Lenkung des Schiffes aufzunehmen.

Steigen Sie die Leiter ganz nach oben und ziehen Sie den Hebel. Dabei geht er kaputt. Ersetzen Sie den Hebel durch den Tauchkolben. Ziehen Sie den Hebel erneut, und Sie dürfen nun endlich die Lenkung des U-Bootes in eige-

ne Hand nehmen.



Von links nach rechts sind die Steuerungen: Der Hebel läßt das U-Boot steigen oder sinken. Das Rad läßt das U-Boot um 180 Grad drehen. Der Schalter setzt den Vorwärts- oder Rückwärtsgang ein. (Nur dann auszuführen, wenn das U-Boot still steht) Der breite Hebel setzt die Geschwindigkeit höher oder niedriger. Schauen Sie sich Ihre Umgebung ein wenig genauer an und suchen Sie den Luftschaft. Haben Sie ihn gefunden, müssen Sie es nur noch schaffen, das U-Boot in den Luftschaft zu schleusen.

## 3 Der intelligente Weg

### 3.1 Monte Carlo

Betrachten Sie sich die umhergehenden Leute. Hat einer einen braunen Anzug und an der Jacke eine Rose angeheftet, sprechen Sie ihn schnell an, denn dies ist Trottier.



Von ihm bekommen Sie eine Geschäftskarte. In der Klammer steht noch ein „A“. Hier müssen Sie eine Antwort auf Trottiers Frage geben. Die Fragen sind unten mit den dazugehörigen Antworten aufgelistet. (1/ 2/ 1/ 1/ A).

- Frage: Wann wurden die vielen Launen der Natur erschaffen? Antwort: Wenn die göttlichen Sphären in Einklang kamen.
- Frage: Warum bauten die Atlanteans ihren riesigen Koloss? Antwort: Um sie zu ihren Göttern zu machen.
- Frage: Aus was für einem Material bestand die Erfindung der Atlanteans, um nach Orichalcum zu suchen? Antwort: Amber.
- Frage: Was war Platos größter Fehler? Antwort: Die Übersetzungsfehler.

Steigen Sie ins Taxi, um zum Flughafen zu kommen.

### 3.2 Algerien

Sprechen Sie den Bettler an und fragen Sie nach Omar (1/ 1/ 1). Leider kann er uns nicht weiterhelfen. Betreten Sie die hintere Straße und reden Sie mit dem Angestellten (1/ 1/ 1). Er ist nicht bereit, uns zu sagen, wo Omar ist. Geben Sie ihm die Geschäftskarte von Trottier, und er macht sich auf, um Omar zu fragen, ob er Sie sehen will. Verfolgen Sie den Angestellten bis in die Stadtstraßen. (Normalerweise Norden, Westen) Sie sehen nun die Übersicht der Stadt Algerien. Um den Marktplatz rennt immer ein rotes Quadrat (ein Mann mit einer roten Mütze). Befindet er sich genau im Markt, betreten Sie ebenfalls den Markt.

Haben Sie es richtig gemacht, befindet sich jetzt hier der Mann, den Sie ansprechen sollen. Durch geschicktes Reden bekommen Sie die rote Mütze geschenkt (4/ 3/ 1/ 3/ 1/ 1). Betreten Sie erneut die hintere Straße und sprechen Sie mit dem Angestellten und geben Sie ihm die rote Mütze als Anerkennung (3/ 3). Fragen Sie erneut den Angestellten, ob er Omar einen Besuch abstattet. Verfolgen Sie ihn in die Stadt.



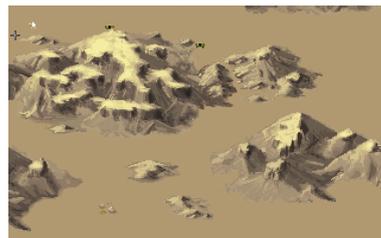
Da der Angestellte nun die rote Mütze trägt, ist er leichter auffindig zu machen. Verfolgen Sie den roten Punkt mit Ihrem schwarzen Punkt. Sobald er in einem Haus verschwindet, und Sie befinden sich in der gleichen Straße, sehen Sie, in welches Haus er gerannt ist und dürfen das Haus von Omar betreten. Sollte es nicht auf Anhieb klappen, kehren Sie zum Markt zurück und fragen den Angestellten erneut nach Omars Besuch. Falls Sie wissen, wo das Haus ist, stellen Sie sich direkt in die Straße und warten darauf, dass der Angestellte in dieser Straße das Haus betritt.

Sie dürfen nun mit Omar sprechen, der es aber nicht einsieht, Ihnen Informationen preiszugeben (1/ 1/ 1/ 1). Betreten Sie die kleine Kammer. Daraufhin kommt Omar an und will, dass Sie nichts anfassen. Verlassen Sie die Kammer und schließen Sie die Kammertür. Nun ver-

hören Sie den den eingesperrten Omar (1/ 1/ 1/ 1). Nehmen Sie den Stock aus der Vase und holen damit die hängende Kleidung von der Wäscheleine. Dabei geht der Stock kaputt, aber es stellt sich heraus, dass das Kleidungsstück eine Karte ist, die zu dem großen Grabungsloch führt. Nehmen Sie noch die schwarze Vogelstatue und die Seifenstatue mit. Öffnen Sie die Tür von der Kammer, damit Omar seine Freiheit wieder findet und benutzen Sie das Kamel, um zum Grabungsloch zu kommen.

### 3.3 Der Kamelritt

Die Karte besteht aus dreimal drei Feldern. Reiten Sie zu den Nomadendörfern, um auf der Karte nach dem „X“ zu fragen. Folgen Sie der Wegbeschreibung, die Ihnen die Nomaden geben. Sind Sie wirklich nah am Grabungsloch und Sie fragen einen Nomaden, erscheint ein rotes „X“ auf der Karte nach dem Verlassen des Dorfes. Reiten Sie dann zu dem „X“.



Leider gibt es einige Wächter, die in der Wüste nur darauf warten, Leute zu schnappen und Sie zurück zur Stadt zu befördern. Die ersten beiden Ärgermacher können Sie mit den Statuen aus Omars Wohnung besänftigen (1/ 1/ Statue geben), aber bei den folgenden, werden Sie zur Stadt zurückgebracht und dürfen von vorne beginnen.

Beim „X“ angekommen, steigen Sie vom Kamel und gehen Sie nach links zu dem Grabungsloch.

### 3.4 Das große Grabungsloch

Steigen Sie die Leiter hinab.



Es ist sehr dunkel hier. Warten Sie eine kurze Zeit, bis sie sich an die Dunkelheit gewöhnt haben und einige Umriss erkennen. Unter Jones befindet sich in langes rohrförmiges Ding,

das Sie an sich nehmen sollten. Etwas weiter rechts liegt ein Gegenstand aus Ton, in dem sich eine goldene Kugel befindet. Nehmen Sie diesen Gegenstand auch mit und verlassen Sie die Dunkelheit über die Leiter. Öffnen Sie vom Truck den Tankdeckel, stecken Sie den Schlauch hinein und benutzen Sie das Tongefäß mit dem Ende des Schlauches, um Benzin vom Truck abzusaugen. Nachdem Sie den Schlauch wieder genommen und den Tankdeckel geschlossen haben, steigen die Leiter, zur Dunkelheit, hinab.

Gehen Sie zum metallenen Ding, und suchen Sie in der Nähe nach einer Metallkappe. Füllen Sie das Benzin in die Metallkappe und drücken Sie das kleine metallene Ding in der Nähe. Damit haben Sie den Generator eingeschaltet, und es wird hell im Raum. Nehmen Sie die Schiffsrippe, die sich links bei der Treppe befindet. Drücken Sie das runde Objekt in dem Gemälde, damit sich ein Geheimraum öffnet. Nehmen Sie die Statue heraus und stecken Sie die goldene Kugel hinein. Öffnen Sie den Generator, drücken Sie den Knopf zum Ausschalten des Lichtes und nehmen Sie das keramische Ding aus dem Generator. Verlassen Sie den Ort über die Leiter und marschieren Sie zum Truck.

Setzen Sie die Zündkerze in den Zündkerzenschacht unter der Motorhaube. Nun muss nur noch die elektrisch geladene Statue an dem Motor benutzt, die Motorhaube geschlossen, die Trucktür geöffnet, der Brief auf dem Sitz gelesen und der Truck benutzt werden.

### 3.5 Monte Carlo

Warnen Sie Trottier vor den Nazis. Leider glaubt er Ihnen nicht. Durch weiteres Reden (1) ist sein Vertrauen nicht zu gewinnen. Erst nach dem dritten Gespräch (1) wird Trottier von den Nazis entführt. Es beginnt eine Verfolgungsjagd mit den Nazis in Monte Carlo.



Versuchen Sie, solange den Wagen der Nazis zu rammen, bis der Wagen zu Bruch geht. (1). An der Unfallstelle liegt nur noch Trottier. Die Nazis haben das Weite gesucht. Reden Sie mit Trottier und fragen Sie ihn nach dem Sonnenstein (2/ 2/ 4/ 3/ 2/ 1/ 2/ 3/ 1).



Leider hat er ihn verloren. Er gibt Ihnen einen Zettel, worauf die Straßenecke steht, in der der Sonnenstein verlorenging. Laufen Sie nun in der Stadt herum und suchen Sie die Straßenecke, die auf dem Telegramm steht. Haben Sie sie gefunden öffnen Sie das Bodengitter, um an den Sonnenstein zu gelangen.

Kehren Sie zurück ins Hotel und nehmen Sie das Taxi zum Flughafen.



### 3.6 Thera

Nehmen Sie weiter links das Fischnetz an sich. Gehen Sie nach Westen zu den Weg in den Bergen. Hier gibt es drei Öffnungen. In zwei davon befindet sich nichts und in einer befindet sich eine Höhle. Schließen Sie die Kiste und nehmen Sie die Rechnung an sich. Gehen Sie durch den Eingang und die westliche Tür.



Nehmen Sie die Schaufel vom Boden und schließen Sie die Tür. Setzen Sie den Sonnenstein in die Öffnung neben der Tür ein, und schauen Sie sich den Sonnenstein an. Um zu wissen, was Sie bei dem Sonnenstein einstellen müssen, lesen Sie in Platos Buch bei der dritten Klammer nach. Unter dem Abschnitt mit dem Sonnenstein erfahren Sie, welches Sonnensymbol unter dem großen Horn stehen soll (z. B. Die morgendliche Sonne soll unter den großen Hörnern liegen: Stellen Sie die Sonnenscheibe so ein, dass die aufgehende Sonne unter dem großen Horn liegt). Öffnen Sie die Tür wieder und nehmen Sie die unlesbare Inschrift. Daraufhin schließen Sie die Tür und nehmen sich den

Sonnenstein wieder.

Verlassen Sie die Kammer und benutzen Sie den verschütteten Eingang mit der Schaufel. Sollte es nicht beim ersten Mal klappen, graben Sie solange, bis der Ausgang freigeschaufelt wurde. Ein Intro zeigt Kerner und Dr. Ubermann, die Sophia nach Atlantis verschleppen. Verlassen Sie die Höhle und kehren Sie zu den Docks zurück.

Versuchen Sie, den großen Korb am Stand zu nehmen, kommt der Warenbesitzer. Für die Inschrift erhalten Sie den Korb (4/ 2). Nehmen Sie sich nun den großen Korb. Verbinden Sie den Korb mit dem Fischnetz. Rechts von den Docks befindet sich eine Kiste. Versuchen Sie, sie zu öffnen taucht der Warenbesitzer auf und gibt Ihnen den Ballon für die Rechnung (1). Öffnen Sie nun die Kiste, nehmen Sie den Ballon und verbinden Sie ihn mit dem Fischnetz am Korb. Nun brauchen Sie nur noch den Ballon mit dem Schlauch zu verbinden und können zu den Bergen in die Höhle marschieren.



Benutzen Sie den Ballon mit dem Rauchabzug und steigen Sie in den Ballon. Damit können Sie die Insel Thera verlassen.

Suchen Sie in dem dreimal drei Felder großen Meer das U-Boot von Kerner. Haben Sie es gefunden, landen Sie auf dem Boot.



### 3.7 Im U-Boot

Sie überwältigen die auftretende Wache, und ziehen seine Matrosenklamotten an.



Öffnen Sie die Einstiegs Luke und steigen Sie die Leiter hinab, bis Sie sich auf dem Mitteldeck befinden. Gehen Sie in die hintere Sektion, nehmen Sie sich etwas Brot und etwas Wurst. Machen Sie aus der Wurst und dem Brot ein Sandwich. Kehren Sie zurück in die vordere Sektion. Geben Sie dem Wächter den Sandwich, damit er das Weite sucht. Öffnen Sie die Schließfächer und entnehmen Sie den Mondstein und die Torpedoanleitung.

Ein Intro gibt an, dass das U-Boot in Kreta angekommen ist. Kerner, Obermann und Sophia betreten die Insel. Steigen Sie die Leiter hinab und nehmen Sie weiter rechts die Wäscheleine. Im rechten Torpedoraum nehmen Sie das ölige Tuch von dem Rohr. Gehen Sie in die hintere Sektion zu dem linken Torpedoraum. Schaffen Sie eine Leitung mit dem öligen Tuch und den Kabeln am Torpedo. Schauen Sie sich die Schalttafel an und benutzen Sie die Torpedoanleitung mit der Schalttafel, um Sie in Gang zu setzen. Drücken Sie den Hebel. Dadurch brennt es hier, und alle Leute werden in die hintere Sektion gerufen.



Gehen Sie in die vordere Sektion und den rechten Torpedoraum zurück. Schauen Sie sich die Schalttafel an und benutzen Sie die Torpedoanleitung mit der Schalttafel, um Sie in Gang zu setzen. Legen Sie die Wäscheleine um den Hebel. Öffnen Sie nun das untere Torpedo, klettern Sie hinein und ziehen Sie an der Wäscheleine. Damit werden Sie ebenfalls auf die Insel Kreta gebracht.

### 3.8 Kreta

Marschieren Sie zu dem Steinpodest im Osten und setzen Sie die Sonnen- und die Mondscheibe ein. Lesen Sie in Platos Buch unter der dritten Klammer nach, wie die Einstellung der Scheiben ist. Sie finden die Kombination unter dem Abschnitt „Mondstein“. Denken Sie daran, dass die Sonnenscheibe schon vom vorigen Absatz festgelegt wurde, und sie sollte wieder so eingestellt werden. Die Mondscheibe stellen Sie von dem zweiten Abschnitt nach. Denn dort heißt es, dass ein bestimmter Mond zu ei-

nem bestimmten Sonnenzeichen gesetzt werden muss (z. B. Der Mittag befindet sich über dem vollen Mond: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn, und der volle Mond von der Mondscheibe wird zu der Mittagssonne gesetzt). Ist die Kombination richtig gewesen, öffnet sich eine Geheimtür. Bevor Sie die Türe durchschreiten nehmen Sie die beiden Steinscheiben an sich.

### 3.9 Das Labyrinth von Knossos

Nehmen Sie zwei von den Büsten auf dem Regal an sich und schreiten Sie durch die fast zugewandene Tür. Benutzen Sie die Peitsche, um die dritte Büste aus dem vorherigen Raum zu holen. Dadurch fällt das Fallgitter herab und versperrt Ihnen den Rückweg. Steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie nach links und zu der linken Tür oberhalb der Treppe. Benutzen Sie die Peitsche mit dem riesigen Statuenkopf, um sie vom Leib zu trennen. Gehen Sie zu dem Statuenkopf. Durch Ihr Gewicht setzen Sie einen Aufzug in Gang. Gehen Sie ein Stockwerk tiefer aus dem Fahrstuhl. Nehmen Sie vom verstorbenen Sternhart den Weltstein, den Schal, in dem sich ein Kamm befindet, und den Stab an sich. Lesen Sie die Notiz in seiner Hand durch. Verbinden Sie die Wäscheleine mit dem Kamm und laden Sie diesen mit dem Schal auf.

Wenn Sie sich den Wasserfall anschauen, entdecken Sie dahinter eine Kette. Klettern Sie sie hoch, um zur Statue zu gelangen. Gehen Sie zur kopflosen Statue und danach zum linken Ausgang. Legen Sie alle drei Büsten auf das Regal, damit sich das schwere Gitter öffnet.



Treten Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe empor, um durch die obere Tür zu gelangen und gehen Sie durch den östlichen Ausgang. Benutzen Sie den Stab mit dem Keil, damit der Aufzug betätigt werden kann.

Westen, Norden, Osten, Osten.

Stecken Sie den Stab in den Mund der Statue, um mit dem Aufzug nach oben zu kommen. Nehmen Sie die goldene Kiste an sich. Darunter befindet sich eine goldene Kugel, die Sie ebenfalls mitnehmen. Gehen Sie durch die nördliche

Tür. Stecken Sie die Kopfstatue in die Öffnung der Maschine und stecken Sie eine goldene Kugel in die Statue.



Dadurch schaffen Sie ein Loch in der Wand, durch das Sie kriechen. Legen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel in der Mitte vom Modellatlantis. Schauen Sie in Platos Buch nach, wie die Kombination für eine dieser Türen lautet. Sie finden es bei der dritten Klammer im Abschnitt „Weltstein“. Der Sonnen- und Mondstein sind wie gehabt einzustellen (z. B. Die sterbenden Himmelskörper fallen aus dem östlichen See: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn. Der volle Mond der Mondscheibe liegt unter der Mittagssonne. Der östliche See der Weltscheibe zeigt nach unten).

Hat sich die rechte Tür geöffnet, nehmen Sie die drei Steinscheiben wieder an sich und schreiten durch die Tür. Gehen Sie zweimal nach rechts. Stecken Sie die restlichen goldenen Kugeln in die goldene Truhe und schließen Sie sie. Benutzen Sie den aufgeladenen Kamm. Er zeigt auf die Knochen, die auf dem Boden liegen. Nehmen Sie aus den Knochen die goldene Kugel an sich. Gehen Sie zurück und benutzen erneut den Schal mit dem Kamm, um ihn statisch aufzuladen. Benutzen Sie wieder den aufgeladenen Kamm, um festzustellen, wo in der Wand eine Öffnung sein könnte. Entfernen Sie mit der Schiffsrippe die Steine. Öffnen Sie die Tür und schreiten hindurch. Nehmen Sie die goldene Kugel vom Boden und stecken Sie sie in den Mund der Tunnelbahn. Damit gelangen Sie zu dem versunkenen Atlantis.



## 4 Der kämpferische Weg

### 4.1 Monte Carlo

Betrachten Sie die umhergehenden Leute. Hat einer einen braunen Anzug und an der Jacke eine Rose angeheftet, sprechen Sie ihn schnell an, denn dies ist Trottier. Von ihm bekommen Sie eine Geschäftskarte. In der Klammer steht noch ein „A“. Hier müssen Sie eine Antwort auf Trottiers Frage geben. (1/ 2/ 1/ 1/ A).

- Frage: Wann wurden die vielen Launen der Natur erschaffen? Antwort: Wenn die göttlichen Sphären in Einklang kamen.
- Frage: Warum bauten die Atlanteans ihren riesigen Koloss? Antwort: Um sie zu ihren Göttern zu machen.
- Frage: Aus was für einem Material bestand die Erfindung der Atlanteans, um nach Orichalcum zu suchen? Antwort: Amber.
- Frage: Was war Platons größter Fehler? Antwort: Die Übersetzungsfehler.

Steigen sie ins Taxi, um zum Flughafen zu kommen.

### 4.2 Algerien

Sprechen Sie den Bettler an und fragen Sie nach Omar. Leider kann er uns nicht weiterhelfen. Betreten Sie die hintere Straße, und reden Sie mit dem Angestellten. Er will uns nicht sagen, wo Omar ist. Geben Sie ihm die Geschäftskarte von Trottier, und er macht sich auf, um Omar zu fragen, ob er Sie sehen will. Verfolgen Sie den Angestellten bis in die Stadtstraßen (Normalerweise Norden, Westen). Sie sehen nun die Übersicht der Stadt Algier. Verfolgen Sie den roten Punkt mit Ihrem schwarzen Punkt. Sobald er in einem Haus verschwindet, und Sie befinden sich in der gleichen Straße, sehen Sie, in welches Haus er gerannt ist und dürfen das Haus von Omar betreten. Sollte es nicht auf Anhieb klappen, kehren Sie zum Markt zurück und fragen den Angestellten erneut nach Omars Besuch. Falls Sie schon wissen, wo das Haus ist, stellen Sie sich direkt in die Straße und warten darauf, dass der Angestellte in dieser Straße das Haus betritt.



Gehen Sie in Omars Haus auf den Nazi zu und hauen ihn bewusstlos. Dankend geht Omar die Polizei benachrichtigen (3/ 1). Nehmen Sie den Stock aus der Vase und holen damit die hängende Kleidung von der Wäscheleine. Dabei geht der Stock kaputt, aber es stellt sich heraus, dass das Kleidungsstück eine Karte ist, die zu dem großen Grabungsloch führt. Nehmen Sie noch die schwarze Vogelstatue und die Seifenstatue mit. Benutzen Sie das Kamel, um zum Grabungsloch zu kommen.

### 4.3 Der Kamelritt

Die Karte besteht aus dreimal drei Feldern. Reiten Sie zu den Nomadendörfern, um auf der Karte nach dem „X“ zu fragen. Folgen Sie der Wegbeschreibung, die Ihnen die Nomaden geben. Sind Sie wirklich nah am Grabungsloch und Sie fragen einen Nomaden, erscheint ein rotes „X“ auf der Karte nach dem Verlassen des Dorfes. Reiten Sie dann zu dem „X“. Leider gibt es einige Nazis, die in der Wüste nur darauf warten, Leute zu schnappen und Sie zurück zur Stadt zu befördern. Sollte Sie beim Kamelritt auf Nazis stoßen, so kämpfen Sie mit ihnen, damit Sie Ihre Ruhe haben (1).

Beim „X“ angekommen, steigen Sie vom Kamel und gehen Sie nach links zu dem Grabungsloch.

### 4.4 Das große Grabungsloch

Steigen Sie die Leiter hinab. Es ist sehr dunkel hier. Warten Sie eine kurze Zeit, bis sie sich an die Dunkelheit gewöhnt haben und einige Umrisse erkennen. Unter Jones befindet sich ein metallenes Ding. Drücken Sie das kleine metallene Ding an dem Gerät, um den Generator anzuschalten. Etwas weiter rechts liegt ein Gegenstand aus Ton, in dem sich eine goldene Kugel befindet. Nehmen Sie diesen Gegenstand mit. Stecken Sie auch den Holzpfahl auf dem Tisch ein. Nehmen Sie die Schiffsrippe, die sich links bei der Treppe befindet. Drücken Sie das runde Objekt in dem Gemälde, damit sich ein Geheimraum öffnet. Nehmen Sie den Sonnenstein

heraus. Entfernen Sie mit der Schiffsrippe die rechte Wand und setzen Sie den Holzpflock in die Wand ein.

Stecken Sie die Sonnenscheibe an den Holzpflock und schauen Sie sich den Sonnenstein an. Um zu wissen, was Sie bei dem Sonnenstein einstellen müssen, lesen Sie in Platos Buch bei der dritten Klammer nach. Unter dem Abschnitt mit dem Sonnenstein erfahren Sie, welches Sonnensymbol unter dem großen Horn stehen soll (z. B. Die morgendliche Sonne soll unter den großen Hörnern liegen: Stellen Sie die Sonnenscheibe so ein, dass die aufgehende Sonne unter dem großen Horn liegt). Haben Sie die Sonnenscheibe eingestellt, drücken Sie den Holzpflock. Dadurch öffnet sich eine Geheimtür. Bevor Sie durch die Tür gehen, nehmen Sie den Sonnenstein wieder an sich.

Außerhalb des Loches kommt ein Nazi mit einem Gewehr auf Sie zu. Stimmen Sie ihn zuerst ruhig (1). Benutzen Sie die Peitsche, um die Waffe aus den Händen des Nazis zu holen. Jetzt können Fäuste gegen Fäuste sprechen. Benutzen Sie das Seil an den Zelten weiter links, um in einen Ballon zu steigen. Reisen Sie mit dem Ballon durch die dreimal drei Felder große Wüste bis Sie an das nördliche Meer kommen. Ziehen Sie mit dem Ballon auf das Meer hinaus, um in Kreta landen zu können.



## 4.5 Kreta

Gehen Sie nach Westen zum Weg, der zu den Ruinen führt. Steigen Sie auf die Brücke und folgen Sie dem westlichen Absprung bis zum Entfernungsmesser. Stecken Sie ihn ein und steigen Sie die Brücke wieder hinab. Gehen Sie unter die Brücke hindurch, um zu den Ruinen zu kommen. Gehen Sie solange in die Eingänge, bis Sie eine Wandmalerei sehen. Betrachten Sie sie, damit Sie erkennen, dass bei den Ruinen der Mondstein versteckt ist.

Auf dem Platz entdecken Sie einige Steine. Schauen Sie sich alle an. Zwei von den Steinen werden lose sein. Drücken Sie diese zur Seite, damit Sie einmal den Bullenkopf und einmal den Bullenschweif freilegen. Stellen Sie den Ent-

fernungsmesser auf den Bullenkopf und schauen Sie hindurch. Suchen Sie das linke große Horn und schauen es sich an. Passiert nichts, wenden Sie den Entfernungsmesser beim Durchschauen ein wenig nach links oder nach rechts, bis die Meldung kommt, dass Sie das linke Horn sehen und ein Strich die Bahn zum Schatz festlegt. Nehmen Sie den Entfernungsmesser und stellen Sie ihn auf den Bullenschweif. Suchen Sie mit dem Gerät das rechte Horn und gehen Sie hier genauso vor wie beim linken Horn. Hat alles geklappt, sehen Sie ein gelbes „X“ auf dem Boden. Graben Sie mit der Schiffsrippe beim „X“ und legen Sie den Mondstein frei.



Gehen Sie nach Osten und zu dem Weg, der von den Ruinen wegführt. Marschieren Sie zu dem Steinpodest im Osten, und setzen Sie die Sonnen- und die Mondscheibe ein. Lesen Sie in Platos Buch unter der dritten Klammer nach, wie die Einstellung der Scheiben Sie finden die Kombination unter dem Abschnitt „Mondstein“. Denken Sie daran, dass die Sonnenscheibe schon vom vorigen Absatz festgelegt wurde und sie sollte wieder so eingestellt werden. Die Mondscheibe stellen Sie gemäß dem zweiten Abschnitt ein. Denn dort heißt es, dass ein bestimmter Mond zu einem bestimmten Sonnenzeichen gesetzt werden muß (z. B. Der Mittag befindet sich über dem vollen Mond: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn, und der volle Mond von der Mondscheibe wird zu der Mittagssonne gesetzt). Ist die Kombination richtig gewesen, öffnet sich eine Geheimtüre, aus der ein Nazi erscheint (2/ 1/ 1/ 1). Da reden nicht hilft, schlagen Sie ihn bewusstlos.



## 4.6 Das Labyrinth von Knossos

Nehmen Sie zwei von den Büsten auf dem Regal an sich und schreiten Sie durch die fast zugegangene Tür. Benutzen Sie die Peitsche, um die dritte Büste aus dem vorherigen Raum zu holen. Dadurch fällt das Fallgitter herab und versperrt Ihnen den Rückweg. Steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie nach links und zu der linken Tür oberhalb der Treppe. Benutzen Sie die Peitsche mit dem riesigen Statuenkopf, um sie vom Leib zu trennen. Gehen Sie zu dem Statuenkopf. Durch Ihr Gewicht setzen Sie einen Aufzug in Gang. Gehen Sie ein Stockwerk tiefer aus dem Fahrstuhl. Nehmen Sie vom verstorbenen Sternhart den Stab an sich. Lesen Sie die Notiz in seiner Hand durch. Wenn Sie sich den Wasserfall anschauen, entdecken Sie dahinter eine Kette. Klettern Sie sie hoch, um zur Statue zu gelangen. Gehen Sie zur kopflosen Statue und danach zum linken Ausgang. Legen Sie alle drei Büsten auf das Regal, damit sich das schwere Gitter öffnet. Treten Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe empor, um durch die obere Tür zu gelangen und gehen Sie durch den östlichen Ausgang. Benutzen Sie den Stab mit dem Keil, damit der Aufzug betätigt werden kann.

Westen, Norden, Osten, Osten

Stecken Sie den Stab in den Mund der Statue, um mit dem Aufzug nach oben zu kommen. Nehmen Sie die goldene Kiste an sich. Darunter befindet sich eine goldene Kugel, die Sie ebenfalls mitnehmen.

Westen, Norden, Westen, Treppe hoch, linke Tür, zur Statue gehen, Osten

Hier befindet sich eine geschlossene Tür. Drücken Sie sie viermal, damit Sie einen Durchgang haben. Gehen Sie hindurch und benutzen Sie die Peitsche mit dem überstehenden Stein, um sich über das Loch zu schwingen. Gehen Sie durch die Nordtüre. Sobald Sie an der nächsten Türe vorbeigehen, wird ein Nazi auf Sie aufmerksam. Sie haben zwei Möglichkeiten ihn zu besiegen. Sprechen Sie ihn an und besiegen Sie ihn im Kampf (3). Beim anderen Versuch verstecken Sie sich hinter dem rechten Stein und werfen ihn um, sobald der Nazi davor stehenbleibt.



Gehen Sie durch die Nordtüre. Der Nazi Franz lässt nicht lange mit sich reden und kann nur im Kampf besiegt werden (3). Gehen Sie durch die Nordtür und danach durch die zweite Tür von links. Der Nazi, der sich hier befindet, möchte auch nur Prügel von Ihnen bekommen (1). Verlassen Sie den Raum durch einen der Ausgänge und treten Sie durch die zweite Tür von rechts. Besiegen Sie den nächsten Nazi. Gehen Sie nach Westen und schlagen den Nazi im Raum bewusstlos. Gehen Sie durch den anderen Ausgang auf die Plattform. Diesen Nazi können Sie auf zwei Wegen beseitigen. Entweder kämpfen Sie mit ihm, oder Sie drücken den Stalaktiten, um den Nazi darunter zu begraben. Der Stalaktite muss von Ihnen gedrückt werden, egal, ob der Nazi schon bewusstlos ist oder nicht.

Norden, Osten, Norden, Osten

Nehmen Sie den Stalaktiten an sich, und gehen Sie noch zweimal nach Osten. Benutzen Sie die Schiffsrippe mit dem großen runden Stein. Leider rollt er nicht den Gang hinab, sondern versperrt Ihnen den Rückweg. Nun müssen Sie durch den Nordgang gehen. Hier befindet sich ein reines Monstrum von Nazi.



Sie haben zwei Möglichkeiten, ihn zu besiegen. Entweder können Sie ihn im Kampf bezwingen, was reine Glückssache und sehr schwer ist, oder Sie nehmen den simpleren Weg: Gehen Sie durch den Raum, sodass Sie von Arnold angesprochen werden. Er fragt Sie nach einem schönen Lied. Geben Sie ihm den Titel „Der Himmel“ als Antwort, damit Sie der Gefahr, erschlagen zu werden, entkommen. Benutzen Sie den Stalaktiten mit dem runden Stein in der östlichen Türöffnung. Der Stein kommt ins Rollen und begräbt den starken Arnold unter sich. Norden. Nehmen Sie von Arnold den Amberfisch.



Stecken Sie die goldenen Kugeln in die goldene Kiste und schließen Sie sie. Benutzen Sie in allen vorigen Räumen den Amberfisch, um ein Loch im Boden zu finden. Es könnte auch sein, dass Sie dabei weit zurückgehen müssen. Sprechen Sie in das Loch, damit Sophia weiß, daß Sie da sind (3/ 1). Holen Sie mit der Peitsche Sophia aus dem Loch. Außerdem hat Sie den Weltstein dabei und überreicht ihn Ihnen. Kehren Sie danach zum erschlagenen Arnold zurück.

#### Westen

Legen Sie den Sonnen den Mond- und den Weltstein auf die Spindel in der Mitte vom Modellatlantis. Schauen Sie in Platos Buch nach, wie die Kombination für eine dieser Türen lautet. Sie finden es bei der dritten Klammer im Abschnitt „Weltstein“. Der Sonnen- und Mondstein sind wie zuvor einzustellen (z. B. Die sterbenden Himmelskörper fallen aus dem östlichen See: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn. Der volle Mond der Mondscheibe liegt unter der Mittagssonne. Der östliche See der Weltscheibe zeigt nach unten). Hat sich die linke Tür geöffnet, nehmen Sie die drei Steinscheiben wieder an sich und schreiten durch die Tür. Schauen Sie sich den Stein in der Mitte an und verlassen Sie die Insel, um nach Thera zu gelangen.

## 4.7 Thera

Reden Sie mit Sophia (1). Gehen Sie nach Westen zu den Weg in den Bergen. Sophia soll an den Docks auf Sie warten (2). Hier gibt es drei Öffnungen. In zwei davon befindet sich nichts, und in einer befindet sich eine Höhle. Nehmen Sie den Werkzeugkasten unter dem Auto und kehren Sie zu den Docks zurück. Reden Sie mit dem Kapitän, um eine Passage nach Atlantis zu bekommen (1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 1/ 1). In Platos Buch, bei der dritten Klammer, stehen die genauen Koordinaten vom versunkenen Atlantis. Im oberen Teil steht die Meilenangabe (nehmen Sie nur die ersten zwei Zahlen) und im unteren die Richtung, wo Atlantis liegen soll. Sollten Sie am Anfang nicht an der richtigen Stelle sein, überprüfen Sie in Platos Buch, ob Sie die

genauen Koordinaten eingegeben haben.



Auf dem Boot öffnen Sie die Kiste und reparieren den Taucheranzug mit dem Werkzeugkasten. Drücken Sie den Hebel vom Luftkompressor, und stecken Sie den Luftschlauch in den Taucheranzug. Steigen Sie in den Taucheranzug. Nun übernehmen Sie die Rolle von Sophia. Hängen Sie Indy an den Flaschenzug und lassen Sie ihn ins Wasser. In dem Moment taucht Kerner auf, schneidet von Indy den Luftschlauch durch und entführt Sophia. Sie haben geraume Zeit, um den Eingang von Atlantis zu finden. Speichern Sie den Spielstand und suchen Sie ihn.

## 5 Im versunkenen Atlantis

### 5.1 Der äußere Kreis

Wie erwartet gibt es in Atlantis kein Licht. Nehmen Sie sich zuerst das hölzerne Ding, das sich etwas weiter unter und rechts von Jones befindet, vom Boden. Gehen Sie weiter nach rechts und setzen Sie die Leiter in den Haufen von Steinen. Schauen Sie sich das steinerne Ding über der Leiter an und öffnen Sie danach die Steintruhe. (Sollte Sophia aus dem Team-Modus noch bei Ihnen sein, wird sie nun von Kerner entführt.) Entnehmen Sie der Truhe die metallene Rute und stecken Sie eine goldene Kugel hinein. Damit haben Sie Ihre Lichtquelle.



Setzen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel. Betrachten Sie die Steine und geben Sie die Kombination ein, die in Platos Buch bei der dritten Klammer hinter dem Abschnitt „Weltstein“ steht. Dort heißt es einfach, dass die Kombination das Gegenteil ist. Z. B. War die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe unter dem großen Horn, so muss sie jetzt unter dem Pflock liegen. Der volle

Mond wird jetzt unter die Mittagssonne gesetzt und der östliche See unter das große Horn. Das ist die entgegengesetzte Kombination von der letzten Spindel, die man in Knossos auf dem Modellatlantis einstellen musste. Ist alles richtig eingestellt, öffnet die Statue ihren Mund, und Sie können eine goldene Kugel in die Statue einsetzen, damit sich die Tür öffnet.

Bevor Sie in den äußeren Kreis von Atlantis gehen, stecken Sie sich die drei Steinscheiben und die Leiter wieder ein. Den Lösungsweg als Schritt für Schritt-Lösung hier weiter zu verfolgen ist schier unmöglich. Der Computer entscheidet vor dem Betreten von Atlantis, wo welche Räume eingesetzt werden sollen. Daher gilt es, alle Räume des äußeren Rings zu erforschen. In jedem Viertel befindet sich ein Nazi, der durch die Gänge wandert und nur darauf wartet, mit Ihnen zusammenzustoßen. Haben Sie einen im Kampf besiegt, bekommen Sie von ihm eine Bratwurst. Denken Sie daran, dass die Nazis im Kampf nur bewusstlos geschlagen werden, d. h. die Nazis tauchen später wieder auf. Außerdem gibt es für jeden Nazi nur einmal fünf Punkte. Besiegen Sie zum zweiten mal einen Nazi, bringt Ihnen das nichts, außer ungestört in den nächsten Raum zu kommen.



Haben Sie alle Fragezeichen erforscht, lesen Sie die Lösung weiter. Es gibt Räume, die einen bestimmten Namen haben, aber auch Räume die den gleichen Namen tragen. Außerdem sollten Sie jedes Gitter öffnen, das es in Atlantis gibt.

Wenn Sie durch die normalen Räume wandern, sind folgende Gegenstände einzusammeln:

- das bronzene Zahnrad (befindet sich links an der Wand, in einem Raum, in dem Roboterteile an der Nordwand liegen)
- das bronzene Speichenrad (befindet sich auf einem zerstörten Roboter, der rechts an der Wand in einem Raum liegt)
- den Brustkorb eines Skeletts (befindet sich im äußeren Gang, also in der Tunnelbahn)
- die Fischkopfstatue (befindet sich auf einer

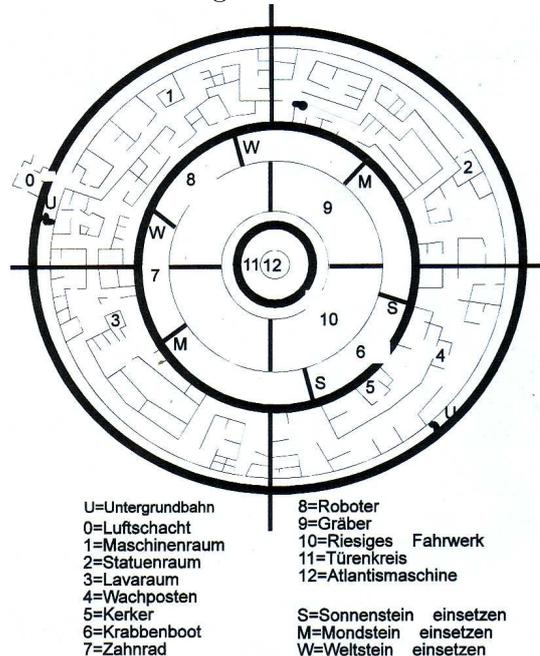
Bullenunterleibstatue, die nur durch ein besonderes Gitter erreicht werden kann)

- die Aalfigur (befindet sich in einer Nische, die nur durch ein bestimmtes Gitter erreicht werden kann).

Als letztes gibt es noch einen Raum, worin Sie einen Nazi und die gefangene Sophia entdecken.



Versuchen Sie zu dem oberen Luftschacht zu kommen. Den erreichen Sie nur, wenn Sie durch ein bestimmtes Gitter gehen. Stecken Sie eine goldene Kugel in den Roboter. Dadurch beleben Sie das metallene Ding, das den Nazi töten wird. Mehr können Sie hier nicht im Moment machen. Verlassen Sie das Gefängnis durch den Tunnel. Haben Sie sich die oben genannten Sachen zusammengesucht oder ausgeführt, fahren Sie mit den wichtigen Räumen fort.



Der Krabben-Raum: Benutzen Sie den Brustkorb mit der Bratwurst, dem Kaugummi und dem Sandwich (falls Sie es noch vom Team-Modus haben sollten). Legen Sie den Käfig in den Teich und warten Sie einige Zeit, bis Sie eine Krabbe gefangen haben. Nehmen Sie dann die gefangene Krabbe an sich.

Der Statuen-Raum: Legen Sie die Leiter über das Loch, und nehmen Sie sich auf der gegenüberliegenden Seite die Tasse von der Statue.

Vergessen Sie nicht, beim Verlassen des Raums, die Leiter mitzunehmen.

Der Lava-Raum: Stellen Sie die Tasse auf das Podest, das sich rechts neben dem Lavabecken befindet. Stecken Sie die Fischkopfstatue in die Platte, damit sich die Tasse mit Lava füllt. Haben Sie den Fischkopf und die Tasse mit Lava, verlassen Sie den Raum.

Der Maschinen-Raum: Stecken Sie das bronzene Speichenrad an den Pflock, das sich rechts über der Statue befindet. Schütten Sie die Lava aus der Tasse in den Trichter, damit die Maschine neue goldene Kugeln produziert. Nehmen Sie die Kugeln und das bronzene Speichenrad an sich, bevor Sie den Raum verlassen.

Der Wachdienst-Raum: Stecken Sie eine goldene Kugel in die Aalfigur. Sie glüht auf und wird von Ihnen ins Wasser geworfen. Dadurch verschwindet das Wasser. Stecken Sie noch eine goldene Kugel in die Fischstatue, und es öffnet sich die Tür.

Der Kerker-Raum: Nehmen Sie sich das Statuenteil vom Boden und lassen Sie zunächst die arme Sophia hier. Betreten Sie den Kanal, der sich schon im mittleren Kreis befindet.

## 5.2 Der mittlere Kreis

Benutzen Sie die gefangene Krabbe mit dem Oktopus, damit das Wassertier für ewig verschwinden wird.



Steigen Sie in den Kanal, um auf die andere Seite zu kommen. Gehen Sie in das Boot, und legen Sie eine goldene Kugel in den Krabbenmund. Jetzt dürfen Sie mit dem Boot zu dem linken Tor schwimmen und den Sonnenstein mit der Spindel benutzen. Schwimmen Sie durch das westliche Tor zum nächsten, und öffnen Sie es, indem Sie den Mondstein mit der darüberliegenden Spindel benutzen.

Gleiten Sie durch dieses Tor und gehen Sie im nächsten Bild an Land, um durch die Tür zu gehen. Nehmen Sie das Halbmond geformte Zahnrad an sich, und schließen Sie die Nische. Schauen Sie sich die Zeichnung an, die sich auf der Tür von der Nische befindet. Hier wird gezeigt, wie man einen Roboter richtig zusammensetzt.

Verlassen Sie den Raum, steigen Sie ins Boot und öffnen Sie das nächste Tor, indem Sie den Weltstein mit der darüber befindlichen Spindel benutzen. Schwimmen Sie durch das Tor und zur Bogentür. Schreiten Sie hindurch.

Zwei Möglichkeiten gibt es, um die Tür zu öffnen, indem man den Roboter repariert. 1. Befestigen Sie die Kette an dem linken Arm des Roboters. Ziehen Sie seinen linken Arm von der Wand weg. Befestigen Sie die Kette an der Tür und ziehen Sie den linken Arm des Roboters zurück. 2. Befestigen Sie die Kette an der Tür. Ziehen Sie den linken Arm des Roboters von der Wand weg. Befestigen Sie die Kette an dem linken Arm des Roboters und ziehen Sie ihn zurück.



Befestigen Sie die Kette, wo Sie wollen, und stellen Sie die Leiter an den Roboter. Öffnen Sie seinen Brustkasten und schauen Sie hinein. Setzen Sie das bronzene Speichenrad in die Mitte, stecken Sie über das Speichenrad das Statuenteil, legen Sie das halbmondförmige Zahnrad an dem rechten oberen und dem rechten unteren Pfahl, drücken Sie das bronzene Zahnrad an dem linken oberen Pfahl und setzen Sie die goldene Kugel in das Statuenteil. Damit bewegen Sie den linken Arm des Roboters von der Wand weg. Steigen Sie von der Leiter, befestigen Sie die Kette entweder an die Tür oder an dem linken Arm und schauen Sie wieder in den Brustkasten des Roboters. Setzen Sie das bronzene Zahnrad an den Pfahl links unten und stecken Sie die goldene Kugel in das Statuenteil. Damit wird der linke Arm des Roboters zurückgezogen und die Tür aufgebrochen.

Nehmen Sie den Scharnierbolzen vom Boden und kehren Sie zum Kanal zurück. Steigen Sie in das Krabbenboot, und schwimmen Sie dreimal nach Osten. Legen Sie an, und schreiten Sie durch die Tür. Gehen Sie in den Kerker. Geben Sie Sophia den Scharnierbolzen. Öffnen Sie das Gitter und teilen Sophia Ihren Plan mit (3/ 3).



Sophia ist nun frei und nach einer kleinen Streiterei küssen sich Jones und Sophia unnachgiebig. Öffnen Sie erneut das Gitter, um den Scharnierbolzen wiederzubekommen.

### 5.3 Im inneren Kreis am Mittelpunkt

Verlassen Sie den Kerker, betreten Sie den Kanal und das Krabbenboot, schwimmen Sie dreimal nach Westen, steuern das Boot an Land, treten durch die Bogentür und durch die aufgerissene Tür. Sobald Sie den Rundgang betreten, bemerkt Sophia die Anwesenheit von Nur-Ab-Sal. Lassen Sie sich den Weg von Sophia zeigen (2/ 1).



Folgen Sie ihr durch den Rundgang und in den Raum, in dem Sophia geht. Gehen Sie ganz nach links und nehmen Sie sich von den Gräbern das Zepter. Sprechen Sie mit Sophia. Dabei werden Sie feststellen, dass Sie von Nur-Ab-Sal verflucht wurde (2/ 1/ 1/ 3/ 3). Um sie von ihrem Fluch zu befreien, schauen Sie sich Sophia an und stecken Sie eine goldene Kugel in den Mund der Halskette. Dadurch wird das Amulett heiß, und Sophia zieht das Halsband aus. Stecken Sie das Halsband in die goldene Kiste. Automatisch werfen Sie es in das Lava-loch, um Nur-Ab-Sals Geist zu zerstören. Verlassen Sie den Raum.

Gehen Sie nach Südwesten den Rundgang weiter und durch die nächste Tür östlich. Stecken Sie eine goldene Kugel in den Mund der Statue am Wagen. Setzen Sie den Scharnierbolzen in den mittleren Schlitz, drücken Sie ihn, das Zepter in den rechten Schlitz, drücken Sie es, nehmen Sie den Scharnierbolzen wieder, stecken Sie ihn in den linken Schlitz und drücken Sie ihn, um die Maschine anzuschalten.



Nun fahren Sie in einem anderen Kreisgang mit dem Wagen umher und ziehen an den Hebeln herum, bis der Wagen von dem Weg abkommt und in die Lava stürzt. Sophia und Sie sind noch einmal mit dem Leben davongekommen.

### 5.4 Der innere Kreis

Drücken Sie den Cursor in den Ausgang, der sich auf der unteren Brücke östlich befindet. Sie befinden sich jetzt in der unmittelbaren Nähe von Atlantis. Wenn Sie durch die unten genannten Türen gehen, achten Sie auf die Wand im Hintergrund. Sie werden drei große Scheiben erkennen, die die Steinscheiben widerspiegeln. Schreiben Sie die Positionen der Mittagssonne der Sonnenscheibe, des vollen Mondes der Mondscheibe und des Vulkans der Weltscheibe auf. Die Kombination wird gleich noch gebraucht.

Gehen Sie durch die rechte Tür, die Treppe hoch, durch die rechte Tür, durch die erste Tür, durch die nächste Tür, durch die linke Tür, rechts die Treppe hoch und durch die erste Tür.



Nun müssen Sie versuchen, über die noch harte Lava zu laufen. Leider geht nach jedem Schritt ein Feld der Lava weg. Sie müssen sich beeilen oder wieder umkehren, um von vorne zu beginnen. Haben Sie es geschafft, verlassen Sie die Gegend über die Treppe rechts.

Sie sind genau im Mittelpunkt von Atlantis. Gehen Sie zu dem Durchgang in der Mitte. Setzen Sie die Sonnen-, Mond- und Weltscheibe auf die Spindel, und geben Sie die Kombination ein, die Sie von der Wand abgezeichnet haben. Ist Ihre Kombination richtig gewesen, tauchen Kerner und Dr. Übermann auf.



Der Doktor möchte das Gerät der Macht ausprobieren und braucht Freiwillige. Nach einer langen Demonstration können Sie Dr. Übermann davon überzeugen, unter das Gerät zu gehen und sich selbst zu zerstören (1/ 4/ 2/ 1/ I/ 3/ 1 / 1/ 1/ 2/ 2/ 4/ 4/ 1/ 4/ 2/ 3/ 2/ 2/ 3).

