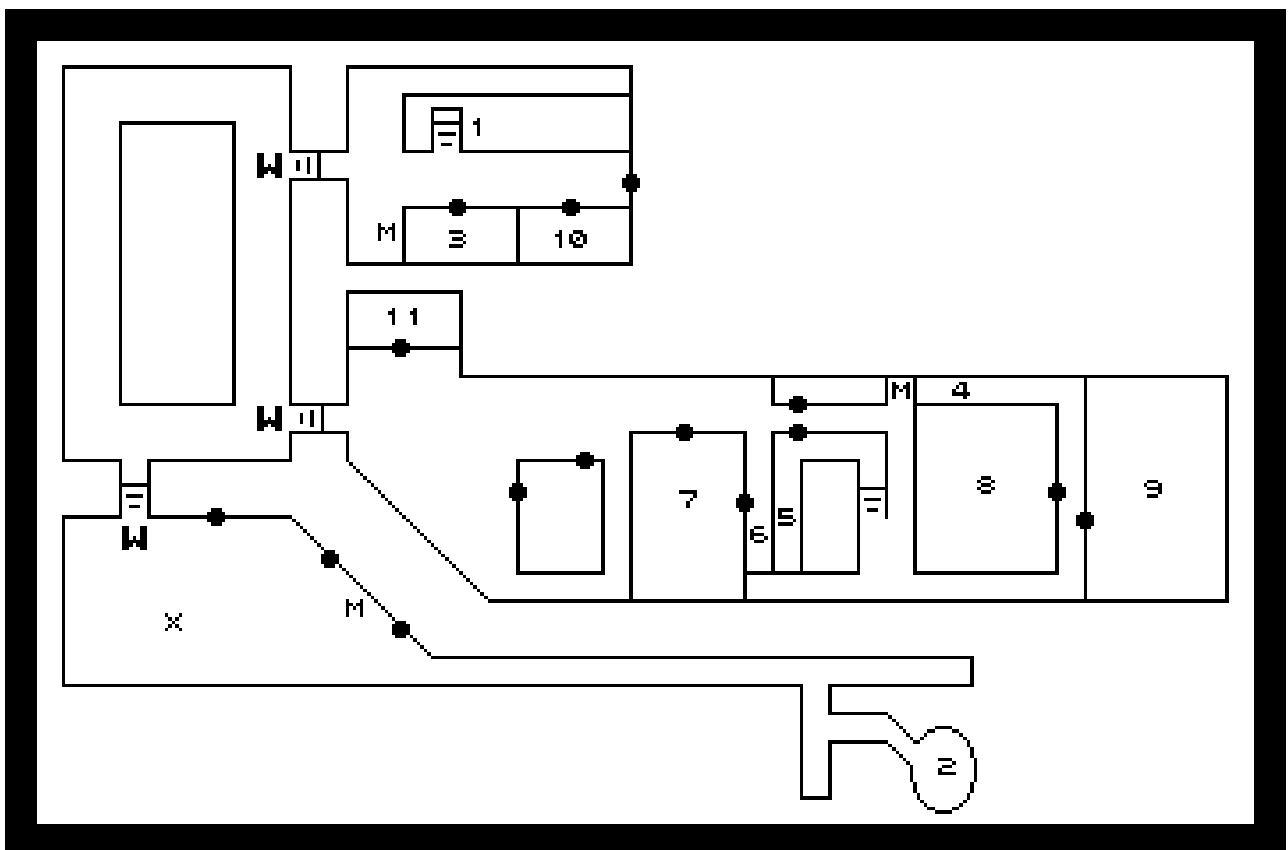


Die Komplettlösung zu Atlantis

Der Beginn

Ihr beginnt im Freien, vor einem Strand. Eure erste Aufgabe wird es sein, die Unterkünfte der Gefährten aufzusuchen. Dreht Euch dazu nach rechts und geht nach vorne, zu den beiden Wachen, die vor der Treppe stehen. Specht einen der beiden Soldaten (Ehrengarde) an und klickt alle möglichen Punkte durch (nachdem Ihr eine Antwort erhalten habt, klickt den Soldaten ein weiteres Mal an und stellt ihm die nächste Frage - Symbol anklicken). Nachdem Ihr also auf diesem Wege alles erfahren habt, steigt die Treppe nach oben (dazu den oberen Teil der Stufen anklicken).



Atlantis

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| X) Startpunkt | 6) Blumentopf auf Tumpf werfen |
| 1) Hütte der Gefährten | 7) Taverne |
| 2) Hütte des Fischers | 8) Garten |
| 3) Palasteingang | 9) Obstgarten |
| 4) Ankunft aus dem Palast | 10) Hectors Haus |
| 5) Treppe nach oben gehen - Balkon | 11) Priesterinnen |
| W) Wache | M) Mensch |

Im oberen Abschnitt geht nach rechts vorne und besucht dort die beiden nächsten Wachen, die die Treppe flankieren - fragt auch diese über alles aus. Öffnet dann mit Hilfe der rechten Maustaste das Inventar, nehmt dort das Siegel heraus (dieses befindet sich von Anfang an in Eurem Inventar) und zeigt es einem der Soldaten. Nachdem Eure Identität also geklärt wäre, steigt Ihr auch diese Treppe nach oben.

So landet Ihr im Palasthof, wo Ihr einen Schritt vor geht und Euch dann nach links dreht. Besteigt die vor Euch befindliche Treppe und landet auf einer Balustrade. Folgt dieser bis auf die andere Seite des Gebäudes und findet dort eine große Holztür, die Ihr durchquert. Ihr befindet Euch nun in den Unterkünften der Gefährten, wo Euch Agatha empfängt. Nachdem Ihr ein kurzes Wort mit der Dame gewechselt habt, geht einen Schritt vor. Es erscheint kurz darauf ein Mann, der von der Entführung der Königin berichtet.

Nachdem der Bote die Unterkünfte wieder verlassen hat, werdet Ihr von einem barschen Kerl aufgefordert, ihm etwas zu trinken zu bringen. Klickt diesen Burschen danach an (er steht in der Ecke, links neben Agatha. Um ihn anzusprechen zu können, müßt Ihr rechts neben dem Mann stehen) und widerruft dessen Befehl (dazu den Daumen nach unten anklicken). Malschand verlässt daraufhin den Raum und Ihr fragt Agatha nochmals über alle Punkte aus (dazu müßt Ihr genau vor der Dame stehen). Ihr erhaltet unter anderem den Auftrag, Euch den Ort der Entführung anzusehen. Sprecht Agatha daraufhin nochmals an und nehmt den Auftrag an (dazu den Daumen nach oben anklicken).

Es wurde soweit alles geklärt und Ihr könnt das Zimmer wieder verlassen. Umgeht im Freien die Balustrade und kehrt über die Treppe auf der anderen Seite des Gebäudes zurück auf den Schloßhof. Verlasst auch diesen über die Treppen nach unten, dreht Euch im mittleren Abschnitt nach links, sucht dort die Treppen auf, die nach unten führen und folgt auch diesen. Im unteren Abschnitt dreht Ihr Euch nach links und geht immer nach vorne. Folgt dem schmalen Weg an der Pyramide vorbei und landet schließlich auf einem Waldweg. Folgt diesem dreimal nach vorne, bis ein Abzweig nach rechts führt - diesem müßt Ihr folgen. Ihr findet Euch an einem Strandstück wieder, auf dessen Hügel genau vor Euch eine Fischerhütte steht. Sucht diese auf und betretet sie durch die offene Tür. Im Innern des Gebäudes wartet nun solange, bis ein alter Fischer hereinkommt und Euch anspricht - diesen Mann müßt Ihr daraufhin wieder über alle Punkte ausfragen. Leider erfahrt Ihr auf diesem Wege nicht allzuviel. Öffnet also wieder Euer Inventar, entnehmt das Siegel und zeigt dieses dem Fischer. Nachdem Ihr Euch als Gefährten ausgewiesen habt, ist der Alte etwas redseeliger und überreicht Euch einen **Ohring**.

Nun könnt Ihr den Fischer nochmals auf alle Punkte ansprechen und erfahrt diesmal etwas mehr über die Entführung und deren Hintergründe. Ist endlich alles geklärt, könnt Ihr die Hütte wieder verlassen. Kehrt zurück in die Stadt und betretet dort die erste Ebene (unterhalb des Palasthofes). Nachdem Ihr bei den Wachen angekommen seid, werdet Ihr von diesen zum Prinzgemahl geführt. Der Prinz hält Euch einen längeren Vortrag und fragt Euch am Ende, ob Ihr etwas herausgefunden habt - Ihr antwortet mit nein (dazu erst den Prinz, dann den Daumen nach unten anklicken).

Daraufhin landet Ihr vor den Türen ins Prinzenzgemach. Dreht Euch auf dem Hof herum, geht zwei Schritte vor, dreht Euch nach rechts und steigt die Treppe nach oben. Folgt im oberen Teil des Gebäudes der Balustrade bis vor die große Holztür und durchquert diese in die Unterkünfte der Gefährten.

Geht im Innern einen Schritt vor und Ihr erzählt Agatha automatisch, was Ihr bis jetzt herausgefunden habt. Sprecht die Dame danach ein weiteres Mal an und verlasst die Unterkunft schließlich wieder. Folgt der Balustrade nach links und findet um die Ecke, in einer kleinen Nische stehend, einen weiteren Mann namens Gastor, den Ihr ansprechen könnt (zeigt diesem Typen aber auf keinen Fall den Ohring!).

Folgt danach der Treppe nach unten auf den Schloßhof, geht einen Schritt vor, nach rechts, vor und nach links und vor. Ihr findet hier auf der linken Seite einen Mann unter dem Dach stehen (Laskott), den Ihr auf alle Punkte ansprecht. Habt Ihr alles erfahren, zeigt Laskott den erhaltenen Ohring aus dem Inventar. Ihr erfahrt von einem Geheimbund und fragt Laskott weiter aus. So erhaltet Ihr von dem Mann schließlich ein **goldenes Lamm** und den

Auftrag, ein Gasthaus aufzusuchen. Dazu müßt Ihr aber zuerst den Palast durch einen Geheimgang verlassen. Klickt also Laskott ein letztes Mal an und macht Euch auf den Weg. Dreht Euch um und geht in Richtung Treppe (klickt die besagte Richtung erst nach einer kurzen Pause an, da Ihr sonst nicht gehen könnt). Dreht Euch dann nach rechts und seht, wie Laskott eine der Wachen ablenkt. Geht dann zwei Schritte vor und dreht Euch dort nach rechts. Ihr findet Euch vor einer Tür wieder, die Ihr automatisch durchquert.

Im Innern des nächsten Gebäudes dreht Ihr Euch nach rechts und geht schnell in die Ecke, links neben der Wache (diese darf Euch nicht sehen!). Wartet dort, bis der Soldat sich entfernt (Ihr hört dieses, an den sich entfernenden Schritten) und durchquert dann schnell einmal den Torbogen. Dahinter dreht Ihr Euch nach links und steigt die Treppe nach oben in den nächsten Raum. In diesem Raum angekommen, dreht Euch nach rechts, geht vor, dreht Euch nach rechts und betretet die Nische. Hier geht bis zum Ende durch, dreht Euch herum und klickt den kleinen schwarzen Sockel auf dem Boden an. Ihr seht diesen dann in Großaufnahme und müßt mit Hilfe der beiden Drehregler links und rechts des Sockels eine bestimmte Planetenkonstellation einstellen. Betätigt dazu den rechten Hebel **35x** (achtet darauf, daß Ihr das Rad oben anklickt) und den linken Hebel **34x** (achtet ebenfalls darauf, den **oberen Teil** des Rades anzuklicken). Ist die Einstellung richtig, fangen die Planeten an zu leuchten und das Maul eines Steinlöwen in diesem Raum öffnet sich. Sucht nun das offene Maul des Löwen auf, tretet nah an dieses heran und benutzt das goldene Lamm aus dem Inventar, um dieses in das Maul einzuführen. Durch diese Aktion öffnet sich eine Geheimtür (steckt danach das Lamm wieder ein).

Dreht Euch nun nach rechts und durchquert die eben manipulierte Wandtür. Ihr landet in einem kleinen Gang, vor einer verschlossenen Tür. Mit eben dieser Tür benutzt Ihr nun den Ohrring (benutzt dazu den Ohrring mit dem Schloß der Tür), worauf sich diese öffnet (danach ist der Ohrring wieder einzustecken). Betretet den dahinter befindlichen Raum, dreht Euch nach rechts und springt durch das offene Fenster ins Freie. Dreht Euch hier nach links und folgt der Gasse. Steigt rechts die Stufen nach oben, geht geradeaus bis zum Ende, dreht Euch nach rechts, geht vor und rechts. Auf der linken Seite findet Ihr eine Treppe, die auf einen Balkon führt - steigt diese hinauf. Folgt dem Balkon, bis Ihr auf dem Geländer einen **Blumentopf** stehen seht - nehmt diesen an Euch und steckt ihn ein.

Unterhalb des Balkons seht Ihr auf der Strasse einen Mann entlanglaufen - diesen müßt Ihr mit Hilfe des Blumentopfes ausschalten. Wartet also, bis der Mann in Richtung Tür läuft und werft den Topf schon ein wenig früher hinunter. Solltet Ihr es nicht gleich schaffen, könnt Ihr diesen Vorgang beliebig oft wiederholen. Liegt der Mann schließlich bewußtlos auf der Strasse, könnt Ihr den Balkon wieder verlassen und zurück auf die Strasse kehren.

Unten angelangt, dreht Euch nach links, geht 2x vor, dreht Euch nach links und geht zweimal vor. Dreht Ihr Euch nun nach links, seht Ihr in der Gasse den bewußtlosen Mann liegen. Nähert Euch diesem, schaut nach unten und nehmt Euch dort das **Messer** vom Boden auf. Nun dreht Euch um, geht einen Schritt vor und betretet links das Gebäude. So landet Ihr in der Taverne, wo Euch ein paar Personen erwarten, die sich als Verräter entpuppen (geht dazu einen Schritt vor). Im Innern der Taverne müßt Ihr Euch, sobald Ihr wieder handeln könnt, schnell in Richtung Ausgang drehen (diesen müßt Ihr im Blickfeld haben!). Nach einiger Zeit erscheint dort nämlich Malschand und es folgt ein längeres Gespräch. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, habt Ihr für die folgenden Schritte nur ein paar Sekunden Zeit, beeilt Euch also! Wendet Euch nach links und steigt dort die Treppe nach oben. Oben angekommen geht es nach links und einen Schritt vor. Dreht Euch dort wiederum nach links und Ihr seht genau vor Euch ein Seil, das um ein Geländer gewickelt ist. Holt nun schnell das Messer aus Eurem Inventar und schneidet damit besagtes Seil durch. Danach widmet Euch den beiden Männern, die im unteren Teil der Taverne stehen. Klickt den linken der Beiden an (Malschand), worauf Euch endlich die Flucht gelingt.

Auf der Strasse dreht Ihr Euch einmal herum und seht im hinteren Teil eine Frau nach rechts verschwinden - folgt dieser (2x vor, rechts, 2x vor, links, vor, links, 2x vor, links). Ihr folgt der Person bis in die längere Gasse, von der aus zwei Gittertüren abgehen (gleich vor der Strasse, auf der Ihr nach Eurer Flucht aus dem Palast gelandet seid). Widmet Euch dort der linken Gittertür und klickt diese an. Sie lässt sich nun öffnen und Ihr betretet den dahinter liegenden Garten. Ihr trifft hier auf Agatha, die Ihr auf alle möglichen Punkte anspricht. Nachdem Ihr alles erfahren habt (Agatha ist dann verschwunden), geht in diesem Abschnitt zu der Ecke, in der unter einem kleinen Vordach eine Leiter und ein paar Werkzeuge an der Wand stehen - die **Leiter** könnt Ihr aufnehmen.

Dreht Euch dann herum und Ihr findet in einer Ecke stehend eine kleine Steinbank. Geht an diese heran und benutzt die eben aufgenommene Leiter, um diese auf die Steinbank zu stellen (Leiter mit Bank benutzen). Nachdem die Leiter also an die Wand gestellt wurde, steigt die Leiter nach oben auf die Mauer. Dort dreht Euch nach rechts (steckt die Leiter ein), geht einen Schritt vor und dreht Euch nach links. Ihr seht vor Euch ein offenes Fenster. Schaut dort ein wenig nach unten und benutzt die Leiter mit dem Mauerstück unterhalb des Fensters. Die Leiter wird abgelegt und Ihr überquert diese (klickt dazu das offene Fenster an). So landet Ihr wiederum in dem kleinen Zimmer, innerhalb des Palastes. Dreht Euch nach links und durchquert die Tür. Im dahinter befindlichen kleinen Gang steht rechts an der Wand eine kleine, gebogene **Eisenstange**, die Ihr an Euch nehmt.

Kehrt zurück vor die Tür, durch die Ihr gerade gekommen seid (umdrehen) und dreht Euch ein Stück nach links. In dem Wandstück, genau neben der Tür, befindet sich im oberen Abschnitt ein Loch, mit dem Ihr nun die Eisenstange benutzen müßt - auf diesem Wege kommt Ihr in den Besitz einer kleinen **Holzsechse**. Mit dieser im Gepäck geht es weiter an das Ende des Ganges (2x vor), wo Ihr ein großes, farbiges Katzenbild seht. Steht Ihr genau vor eben diesem Bild, bemerkt das Loch, das sich links neben dem Katzengesicht in der Wand befindet. Benutzt mit diesem Loch die Holzsechse, worauf sich eine Tür öffnet. Dreht Euch also nach rechts und betretet den Geheimraum. Hier trifft Ihr auf den Rattenfänger, den Ihr auf alle Punkte ansprecht. Nach einiger Zeit fordert Euch dieser zu einem kleinen Spielchen auf. Klickt den Mann an und willigt ein (Daumen nach oben). Ihr erfahrt die Spielregeln und klickt dann das Spielbrett an, das auf dem Tisch vor dem Mann zu finden ist. Euer Ziel ist es nun, auf das Feld zu gelangen oder den Weg zu kreuzen, auf der sich die Königin befindet (dieses blinkt von Zeit zu Zeit auf. Beachtet, daß die Königin ebenfalls wandert). Eure Spielfigur ist der Ritter in der linken, oberen Ecke (um diese zu bewegen klickt den Ritter an und dann das Feld, auf das Ihr die Figur setzen wollt). Der Gegner steuert die beiden Ungeheuer. Eure Spielfigur kann zwei Felder waagrecht oder senkrecht oder ein Feld parallel ziehen, der Gegner hingegen nur ein Feld in die jeweilige Richtung - jedoch mit beiden Figuren. Erwischt Euch der Gegner oder landet er zuerst auf dem Feld mit der Königin, ist das Spiel verloren. Weicht also den Ungeheuern immer aus und versucht, möglichst schnell auf dem Feld mit der Königin zu landen - dies bedeutet nämlich Euren Sieg. Da sich die Königin immer auf einem anderen Feld befindet, können wir keine genaue Lösung vorgeben. Die beste Strategie ist hier wirklich, solange auf dem Spielfeld herumzuwandern, bis Ihr zufällig auf dem Feld mit der Königin landet oder deren Standort kreuzt. Da Ihr diese, wie gesagt nicht immer sehen könnt, ist diese Aufgabe gar nicht so einfach und erfordert wahrscheinlich mehrere Versuche.

Habt Ihr es dann schließlich doch geschafft, sprecht den Rattenfänger ein weiteres Mal an. Ihr fallt durch eine Bodenklappe und landet daraufhin in einem weiteren Raum, wo es das nächste Rätsel zu lösen gilt. Geht hier nach vorne an die Wand, an der sich eine Steinzeichnung befindet. Im oberen Abschnitt dieser Zeichnung befindet sich ein Stern, den Ihr drücken müßt - es öffnet sich dadurch eine Luke in der Decke. Dreht Euch danach herum und sucht den Brunnen auf - allerdings von vorne. Nähert Euch diesem von vorne und findet Euch vor der Brunnenstatue wieder. Diese hält einen **Dreizack** in ihren Händen, den Ihr an Euch nehmt. Dreht Euch danach herum, geht einen Schritt vor und schaut nach oben. In der Decke findet Ihr ein Loch, mit dem Ihr den Dreizack benutzt. Auf diesem Wege landet Ihr im Bauch eines Wales und verfolgt dort ein interessantes Gespräch zwischen dem Prinzen und einem Priester. Nachdem Ihr alles gehört habt, landet Ihr wieder im unteren Raum. Packt hier nun den Dreizack wieder zurück in die Hände der Brunnenstatue und drückt ein weiteres Mal den Stern auf dem Steinbild (direkt hinter dem

Brunnen), um das Loch in der Decke zu schliessen. Verlasst nun den Raum durch die einzige Tür und Ihr landet wiederum in einem altbekannten Raum. Dreht Euch hier nun ein Stück nach links und beobachtet den Durchgang - achtet auf die Schritte der Wache und bewegt Euch vorerst nicht. Wartet nun, bis Ihr die Wache seht und diese links hinter der Wand verschwindet. Jetzt könnt auch Ihr den Durchgang durchqueren und weiter bis an die Wand gehen (nicht die Treppe hochgehen!). Dort dreht Euch nach links und folgt dem längeren Gang bis zum Ende. Dreht Ihr Euch dann nach links, könnt Ihr eine Treppe nach oben steigen und landet in einem größeren Raum.

Hier müßt Ihr nun aufpassen, da an bestimmten Stellen die Bodenplatten knarren. Dies darf nur zweimal geschehen - beim dritten Mal werdet Ihr gefangengenommen. Nehmt also den folgenden Weg: vor, vor, vor, rechts, vor, vor, rechts, vor, links, vor in Richtung Bücherregale. Dreht Euch nun ein weiteres Mal nach links und werft hier das Bücherregal um (dieses einfach anklicken). Dadurch werden die Wachen ausgeschaltet und Ihr landet vor einem offenen Fenster, das Ihr anklickt. Auf diesem Wege landet Ihr im Obstgarten. Lauft hier nach vorne zu den beiden Personen und werdet von Agatha angesprochen. Sprecht Agatha danach nochmals auf alle möglichen Punkte an. Kurz darauf erscheint Kerben mit einer Wache. Ihr dreht Euch nun nach rechts und kümmert Euch um die Wache, mit der Ihr das Messer aus dem Inventar benutzt (einfach das Messer mit einer beliebigen Stelle an der Wache benutzen). Daraufhin werden alle Beteiligten bis auf Euch ermordet. Ihr widmet Euch danach Agatha und klickt diese an. Nachdem Ihr ein paar weitere Informationen erhalten habt, klickt auf die rechte Hand von Agatha, in der Ihr ein **Armband** findet.

Habt Ihr dieses an Euch genommen, verlasst den Obstgarten durch das Gittertor. Durchquert von der Gasse aus das Gitter auf der anderen Strassenseite und landet in dem kleinen Gartenstück. Dreht Euch dort nach rechts und holt Euch von der hinteren Ecke unter dem Dachvorsprung die **Leiter**. Benutzt diese Leiter wiederum mit der kleinen Steinbank und klettert dann über die Leiter auf die Mauer. Oben angekommen dreht Euch nach rechts, geht einen Schritt vor und dreht Euch nach links. Benutzt dann die Leiter mit dem Mauerstück unterhalb des offenen Fensters und klickt dieses dann an, um im Innern des Palastes zu landen.

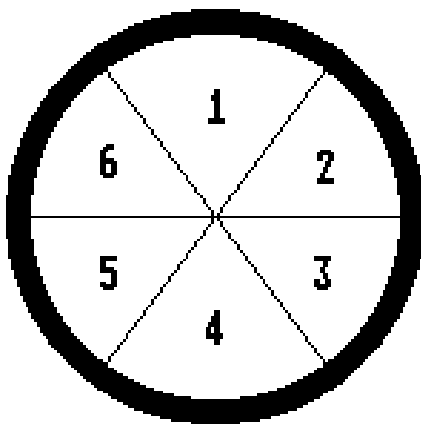
Verlasst den kleinen Raum durch die linke Tür und durchquert im nächsten Abschnitt die vor Euch befindliche Wand - Ihr landet so wieder im Raum mit dem Steinlöwen. Verlasst diesen nun über die Treppe nach unten. Im unteren Teil müßt Ihr nun wieder auf die Wache und deren Schritte achten. Probiert den folgenden Schritt also solange, bis Ihr es geschafft habt (erledigt den nächsten Schritt am besten möglichst schnell!): am Fuße der Treppe dreht Euch nach rechts und rennt schnell nach vorne und durch die Tür genau vor Euch. Habt Ihr dies endlich geschafft, müßtet Ihr Euch auf dem Palasthof

befinden. Hier geht Ihr vor, dreht Euch nach rechts und geht einen weiteren Schritt vor. Auf der rechten Seite seht Ihr nun eine Tür, die Ihr durchquert. Ihr befindet Euch in Hectors Hütte und betretet den vor Euch befindlichen Fahrstuhl. In der Kabine klickt auf das untere Steinrad, um den Aufzug nach oben zu bewegen.

Dort angekommen geht vor, dreht Euch nach rechts und verlasst das Gebäude durch den einzigen Ausgang. Überquert die Brücke bis vor das Gebäude und dreht Euch dann ein Stück nach links. Sucht nun das erste Flugschiff auf der linken Seite auf und betretet dieses. Im Innern des Bootes dreht Euch nach rechts, geht vor und dreht Euch herum. Ihr schlaft ein und werdet unsanft von Hector geweckt. Sprecht Hector dann auf ein beliebiges Symbol an und zeigt ihm danach das Armband, das Ihr von Agatha erhalten habt. Nach diesem Vertrauensbeweis macht Ihr Euch mit dem Flugschiff auf in den nächsten Abschnitt.

Karbonek

Nachdem Ihr Euch hier mit Hector über alle Punkte unterhalten habt, dreht Ihr Euch um. Nehmt nun den folgenden Weg, um vor einem kleinen See zu landen: vor, links, vor, links, vor, ein Stück rechts, vor, vor - Ihr müßtet nun genau vor einer kleinen Brücke stehen. Dreht Euch hier nach links und folgt dem Weg in einen kleinen Wassertunnel. Am Ufer stehend schaut nach unten und klickt das Wasser an. Ihr taucht ein kleines Stück und findet Euch in einem kleinen Tunnel wieder. Folgt diesem nach vorne und schaut am Ende auf den Boden. Klickt hier das Mosaik an, um ein Rätsel in Großaufnahme sehen zu können. Eure Aufgabe hier ist es, eine Schlange durch Anklicken der sechs verschiedenen Steinmosaiken in die richtige Reihenfolge zu bringen. Bedenkt, daß Ihr die jeweiligen Mosaiken durch Anklicken nach links oder rechts drehen könnt (achtet dabei auf den grünen Pfeil) und beachtet unsere Zeichnung (die Angaben bedeuten, welches Mosaikteil Ihr an welche Stelle drehen müßt):



- 6 auf 5
- 1 auf 6
- 4 auf 3
- 2 auf 3
- 1 auf 2
- 4 auf 3

Solltet Ihr eine falsche Einstellung vorgenommen haben, klickt einfach die Mitte des Mosaiks an und es erscheint wieder die Ausgangsstellung.

Habt Ihr das Rätsel gelöst öffnet sich das Mosaik und gibt einen Weg nach unten frei - betretet diesen. So landet Ihr in einem kleinen Raum, wo Ihr auf eine gefangengehaltene Priesterin trifft. Nachdem Ihr der Frau Euer Siegel gezeigt und Eure Absichten verraten habt, dreht Euch herum und geht hinter die große Metalltruhe. Öffnet diese durch Anklicken und entnehmt dem Innern ein **Priesterinnengewand** - dieses streift Ihr Euch automatisch über. Nachdem dies geschehen, verstaut die Kleidung im Inventar und schließt die Truhe wieder. Geht nun nach vorne (über die Truhe) und findet Euch vor einem Holztisch wieder. Von diesem nehmt Ihr Euch den **Krug Wein**, mit dem angeketteten Becher. Verstaut auch diesen im Gepäck und widmet Euch nun der Tür, links der Priesterin. Dieser Ausgang wird von einer Wache versperrt, mit der Ihr nun den Krug Wein benutzt.

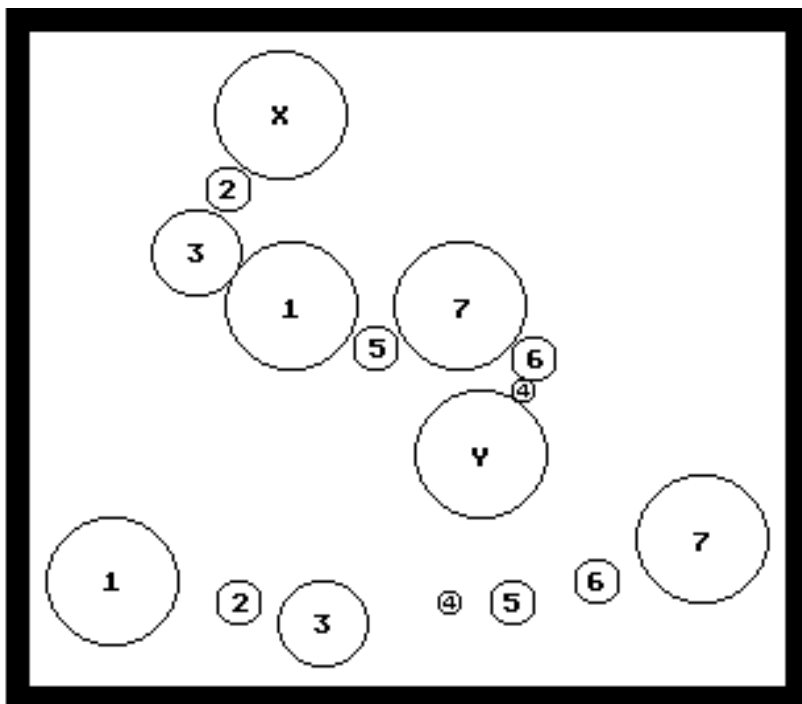
Der Soldat gibt den Ausgang frei und Ihr macht Euch auf die Suche nach der Königin: vor, vor, vor, links, vor, vor. Ihr werdet jetzt von der nächsten Wache angesprochen, der Ihr ebenfalls den Weinkrug überreicht (dazu einen Schritt vor gehen). Es geht danach weiter: herumdrehen, vor, links, vor, rechts, vor. Auch hier müßt Ihr der Wache wieder einen Schluck Wein geben (dazu einen Schritt nach vorne gehen). Der letzte Ausflug führt Euch vor das Gefängnis der Königin: herumdrehen, vor. Ihr steht jetzt vor einer Kreuzung, von der aus vier Gänge weiter nach vorne führen. Wählt den ganz linken Gang und verfolgt ein interessantes Gespräch. Wartet danach ein wenig und bemerkt, wie ein Priester und ein Soldat die Zelle verlassen. Ist dies passiert, bemerkt rechts an der Wand lehnend einen **Holzpfeiler**, den Ihr an Euch nehmt. Es geht nun einen Schritt vor, wo Ihr auf die letzte Wache trifft. Diese gilt es diesmal, mit Hilfe des Holzpfeilers ausser Gefecht zu setzen (Holzpfeiler mit Soldat benutzen). Geht nach getaner Arbeit einen weiteren Schritt nach vorne, dreht Euch um und klickt den Bewußtlosen an. Dieser wird in die Zelle der Königin geschleift und Ihr wechselt ein kurzes Wort mit der Königin.

Nachdem Ihr alles von der Königin erfahren habt dreht Euch um und klickt ein weiteres Mal auf den bewußtlosen Soldaten. Diesmal nehmt Ihr diesem die **Uniform** ab und schlüpft selbst hinein. Überreicht danach das Priesterinnengewand aus dem Inventar der Königin und dreht Euch in Richtung Tür. Wartet, bis die Königin Euch erlaubt, Euch umzudrehen und spricht sie dann nochmals auf alle Symbole an. Habt Ihr alles erfahren müßt Ihr die Dame darum bitten, die Maske abzulegen. Macht Euch alsdann auf den Weg in die Kammer: Tür öffnen, vor, vor, vor (durch den linken der drei Gänge), vor, links, vor, links, vor, rechts, vor, vor, vor. Hier werdet Ihr von der Wache angemacht, die Ihr daraufhin ansprechen müßt - wählt dazu das untere Symbol.

Ihr könnt danach die Kammer betreten, Euch nach rechts drehen, vor gehen und nach rechts drehen. Ihr steht nun genau vor einem Kamin, in dem Ihr die Stufen anklicken müßt - so landet Ihr wieder in dem kleinen Tunnel. Folgt diesem bis zum Wasser und springt in dieses hinein. Wieder an Land schaut nach oben und klettert aus der Öffnung im Berg hinaus. Nehmt im Wald den folgenden Weg: links drehen, vor, links drehen, vor, vor, vor, vor, rechts drehen, vor (über die Brücke), vor, vor, vor, rechts drehen, vor. An dieser Stelle werdet Ihr von Hector überrascht, dem Ihr ein paar Dinge erzählt. Eure nächste Aufgabe wird es sein, die Soldaten abzulenken. Dazu müßt Ihr einen ganz bestimmten Weg gehen und habt dazu nur begrenzt Zeit zur Verfügung. Es geht also los:

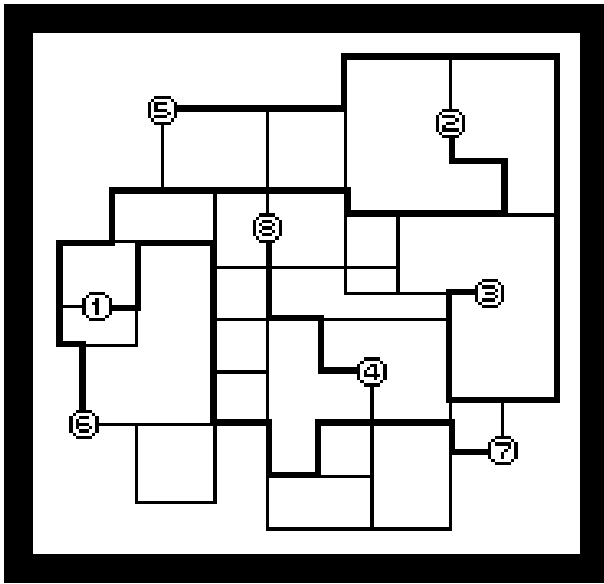
dreht Euch nach rechts (die Soldaten sehen Euch), herumdrehen, vor, vor, vor, vor (übers Wasser), vor, nach rechts drehen (dorthin, wo kein Soldat steht), vor, vor, links, vor.

Nun steht Ihr vor einer Felswand wo Euch geraten wird, die Augen zu schliessen. Nach einer kurzen Zeit sollt Ihr die Augen wieder öffnen (wartet dazu ab, bis die Stimme das 2. Mal spricht und sagt: `Ihr könnt nun die Augen wieder aufmachen`), betätigt also die Maustaste. Ihr findet Euch wiederum vor der Felswand, die Ihr nun durchqueren könnt. Dahinter geht ebenfalls durch den Vorhang und trifft auf eine alte Hexe. Diese erzählt Euch ein wenig und stellt Euch dann eine Aufgabe. Ihr sollt der Alten vier Eier besorgen. Dreht Euch dazu vor das Steinbild mit dem Huhn darauf und klickt dieses an. In der Großaufnahme müßt Ihr nun die sieben Zahnräder so auf die Nippel setzen,



daß diese eine Verbindung von dem oberen (X) zu dem unteren Zahnrad (Y) bilden. Beachtet, daß die Zahnräder verschieden groß sind und alle miteinander Kontakt haben müssen. Entnehmt die Lösung unserer Zeichnung. Ist alles richtig aufgesteckt worden, betätigt an dem unteren, rechten Zahnrad (Y) die rechte Schnur. Es erscheint ein Ei. Wiederholt diesen Vorgang weitere dreimal und Ihr befindet Euch im Besitz von vier Eiern.

Danach erwartet Euch gleich die nächste Aufgabe. Schaut auf den Boden und klickt dort das labyrinthartige Spielbrett an. Seht Ihr dieses in Großaufnahme ist es Eure Aufgabe, zuerst die vier verschiedenfarbige Eier in vier der Löcher zu packen. Es erscheinen daraufhin vier farbige Schlangen, die Ihr jeweils zu den dazu passenden Eiern führen müßt (die Schlangen lassen sich bewegen, indem Ihr immer ein Stück vor der ausgewählten Schlange anklickt). Beachtet dabei, daß sich dabei die Schlangen nicht in die Quere kommen dürfen. Entnehmt die Lösung unserer Zeichnung:



- 1) grünes Ei
- 2) blaues Ei
- 3) rotes Ei
- 4) gelbes Ei
- 5) rote Schlange
- 6) blaue Schlange
- 7) grüne Schlange
- 8) gelbe Schlange

Habt Ihr auch dieses Rätsel gelöst, erhaltet Ihr von der alten einen **Beutel** und eine weitere Aufgabe. Ihr sollt der Hexe etwas wiederbringen, was Ihr

gehörte. Verlasst dazu die Behausung und nehmt den folgenden Weg: vor, vor, rechts, vor, vor, ein kleines Stück links, vor, vor, vor, vor, rechts, vor, vor (über die Brücke), links, vor, links. Hier findet Ihr an einem Baumstamm lehnend **Pfeil und Bogen**, den Ihr Euch einsteckt. Geht nun weiter: links, vor, rechts, vor (über die Brücke), vor, links, vor, links vor, vor. Dreht Euch nun herum und widmet Euch dem Wasser. Benutzt Ihr hier nun den Pfeil und Bogen mit der Wasserstelle (etwas links), wird dieser gesegnet. Nun macht Ihr Euch damit auf die Jagd. Dreht Euch herum und geht vor. An dieser Kreuzung dreht Euch nun ein kleines Stück nach links und beobachtet den Weg vor Euch. Klickt im Inventar den Bogen an, worauf dieser gespannt wird. Nun wartet solange, bis von der rechten Seite ein weißes Wildschwein den Weg überquert - dieses Tier gilt es nun, abzuschiesen. Am besten ist, Ihr schiesst vorher schon ein paarmal in diese Richtung um zu sehen, ob der Pfeil die richtige Höhe hat. Trefft Ihr das Tier nicht auf Anhieb wartet einfach solange, bis dies wieder auftaucht und versucht dann erneut Euer Glück.

Habt Ihr den Eber schließlich erlegt (kann ein wenig dauern), klickt auf dessen Nase, in der ein **Ring** steckt und nehmt diesen an Euch. Wartet nun ein wenig,

bis das Tier verschwunden ist. Benutzt dann den Beutel mit dem **Blutfleck** auf der Erde, um die zweite benötigte Zutat zu erhalten.

Sucht nun erneut die Hexe in ihrer Behausung in der Felswand auf und übergebt dieser nun automatisch beide benötigte Objekte: Beutel mit Blut und Ring. Ihr sprecht danach die Hexe solange auf alle möglichen Symbole an, bis Ihr Euch schlafen legt. Es folgt nun ein längerer und sehr seltsamer Traum. Am Ende erwacht Ihr wieder und Euch besucht eine Priesterin. Nachdem Ihr wieder handeln könnt sprecht die Hexe wieder auf alle Symbole an und erhaltet schließlich, sobald Ihr nach dem Beutel fragt, einen **Flakon**. Nun könnt Ihr nochmals mit der Hexe und der Priesterin über alle Punkte sprechen und die Behausung schließlich verlassen - so landet Ihr wiederum auf Atlantis.

Atlantis zum 2.

Ihr findet Euch bei dem Fischer wieder, den Ihr auf alle Punkte ansprecht. Dreht Euch danach herum und sucht rechts auf dem Hügel die Hütte des Fischers auf. Betretet diese, sprecht im Innern den Fischer auf alles an und nehmt dann automatisch eine Mütze voll Schlaf.

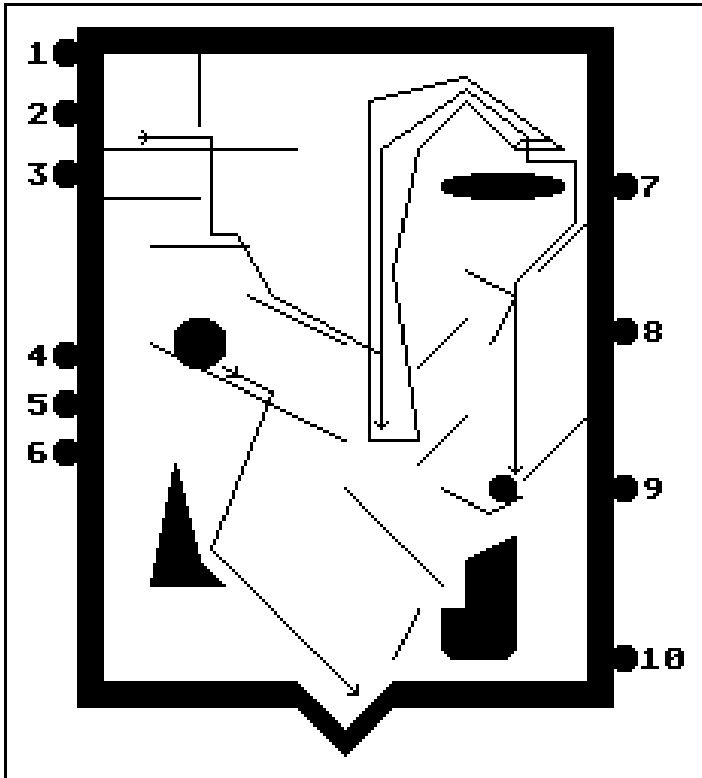
Ihr erwacht am nächsten Morgen und macht Euch durch den Wald auf den Weg nach Atlantis. Steigt vor den Stadtmauern (dort, wo die beiden Wachen stehen) die Treppe nach oben zu dem Platz mit dem großen Brunnen. Dort dreht Euch nach rechts und steigt über die Treppe, vor der keine Wachen stehen, nach oben in die Stadt.

Sucht dort den Garten (nicht den Obstgarten) bei Punkt 8 (siehe Karte) auf. Betretet diesen durch das Gittertor, dreht Euch im Innern nach rechts und nehmt Euch die **Leiter** auf, die in der Ecke an der Wand steht. Sucht Euch dann wieder die Steinbank auf und stellt die Leiter darauf ab. Klettert nun über die Leiter auf die Mauer, dreht Euch nach rechts, geht einen Schritt vor, dreht Euch nach links und benutzt die Leiter mit dem Mauerstück unterhalb des Fensters - klickt dann auf das offene Fenster, um in das Innere des Palastes zu gelangen.

Dreht Euch in dem kleinen Raum nach links und durchquert die vor Euch befindliche Tür. Im anschließenden Geheimgang dreht Euch herum (Ihr müßt wieder vor der Tür stehen), dreht Euch ein Stück nach links und benutzt die Eisenstange mit dem Loch im oberen Abschnitt der Wand (direkt links neben der Tür). Ihr findet darin wiederum eine hölzerne **Eidechse**, die Ihr in das kleine Loch stecken müßt, das sich in dem farbigen Katzenbild befindet (direkt links neben dem Katzenkopf). Es öffnet sich dadurch wieder auf der rechten Seite eine Geheimwand, die Ihr durchquert. Sprecht in dem dahinter liegenden Raum den Mann auf alle Punkte an. Dieser fordert Euch wiederum zu einem kleinen Spielchen auf und Ihr willigt ein (Daumen nach oben

Symbol). Dreht Euch danach nach links und klickt das Spielbrett an, das auf dem Tisch an die Wand gelehnt zu sehen ist. Seht Ihr dieses Brett in Großaufnahme ist es Eure Aufgabe, eine kleine Ratte mit Hilfe verschiedener Knöpfe und Bahnen auf den richtigen Weg in Richtung kleiner Glocke zu führen.

Beachtet unsere Zeichnung und betätigt nacheinander die folgenden Knöpfe (bei diesem Spiel ist Reaktion und Übersicht gefragt):



Knopf 10 bringt die Ratte ins Spiel.

Knopf 1 öffnet die Klappe nach rechts -

drückt jetzt schnell Knopf 2 und haltet diesen gedrückt, um die Ratte nach unten zu befördern.

Nun müßt Ihr Knopf 3 drücken, um die Ratte nach oben zu schleudern. Ist dies der Fall muß schnell Knopf 4 gedrückt gehalten werden, um die Ratte in den großen Glasbehälter zu lenken.

Alsdann haltet den Knopf 9 gedrückt und wartet, bis die Feder ganz nach unten gezogen wurde (achtet nun darauf, daß das Teil X in die angegebene Richtung zeigt. Ist dies nicht der Fall, wartet solange) - lasst den Knopf dann los, worauf die Ratte nach oben katapultiert wird. Mit Hilfe des Knopfes 7 lasst Ihr nun das Fließband nach rechts drehen. Befindet sich das Teil X in der richtigen Position, rollt die Kugel in ein Loch und erscheint auf der anderen Seite des Spielbrettes.

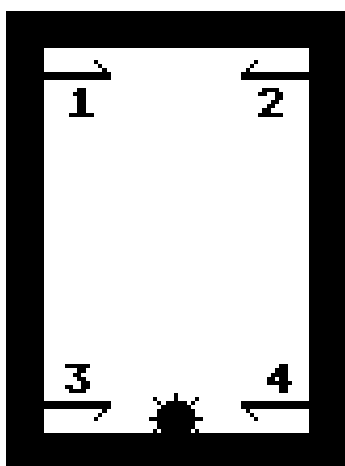
Hier gilt es nun schnellstens Knopf 5 zu drücken, um die Ratte nach unten fallen zu lassen.

Während des Falles ist schließlich noch Knopf 6 zu betätigen, mit dessen Hilfe Ihr die Ratte nach rechts und zur Glocke kicken könnt.

Ist die Herausforderung endlich bewältigt, erzählt Euch der Mann ein paar Worte und überreicht Euch eine **Kugel**. Danach werdet Ihr über eine Falltür in einen unterirdischen Gang verfrachtet. Dreht Euch dort einmal herum, bemerkt im unteren Teil der Wand ein rundes Loch, in das Ihr die eben erhaltene Kugel steckt. Es öffnet sich daraufhin für kurze Zeit die Wand und gibt den Blick auf vier verschiedenfarbige Symbole preis - merkt Euch diese.

Dreht Euch danach herum und folgt dem Gang bis zum Ende. Ihr landet schließlich vor einer Treppe, der Ihr nach oben folgt. Dort geht es weiter durch die Tür. Im nächsten Raum erwartet Euch Malschand und eine Wache. Nun müßt Ihr wieder einmal schnell reagieren! Dreht Euch nach links und findet vor einem Tisch in einem Ständer stehend eine **Vase** - nehmt diese an Euch und steckt sie ein. Dreht Euch nun wieder nach rechts und benutzt die Vase mit dem Soldaten. Nachdem dieser abgelenkt ist, klickt einfach auf Malschand (Pfeilsymbol), worauf Ihr durch dessen Beine schlüpft. Dreht Euch dann schnell nach rechts und durchquert die große Tür, um endlich im Thronraum zu landen. Hier müßt Ihr Euch ebenfalls ein wenig beeilen, um nicht geschnappt zu werden. Dreht Euch also herum und findet links an der Tür lehnend einen **Speer** - nehmt diesen an Euch und steckt ihn ein. Dreht Euch dann weiter nach links, sodaß Ihr genau vor der Tür steht und benutzt dort den Speer mit dem mittleren Teil der Tür, um diese so zu verriegeln.

Ihr könnt Euch nun ein wenig mehr Zeit lassen. Dreht Euch herum und lauft nach vorne zu dem Thron. Umquert diesen und sucht die Rückseite des Thrones auf. Dort befindet sich ein Bild, das Ihr anklickt. Seht Ihr dieses in Großaufnahme, müßt Ihr die Konstellation einstellen, die Ihr vorher in der Geheimwand gesehen habt:



Hebel 1 (rot) - dreimal betätigen (roter Stern),

Hebel 2 (blau) - viermal betätigen (blauer Stern),

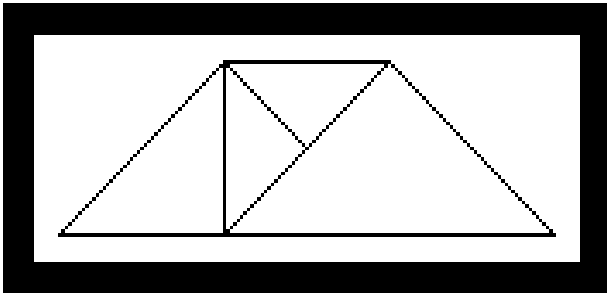
Hebel 3 (grün) - sechsmal betätigen (grüner Mond),

Hebel 4 (gelb) - siebenmal betätigen (gelbe Sonne).

Sind die Einstellungen korrekt, betätigt das Siegel im unteren, mittleren Teil der Sternenkarte, worauf sich ein Geheimgang unterhalb des Thrones öffnet. Geht

nun zweimal vor, dreht Euch um und betretet den Geheimgang hinter dem Thron.

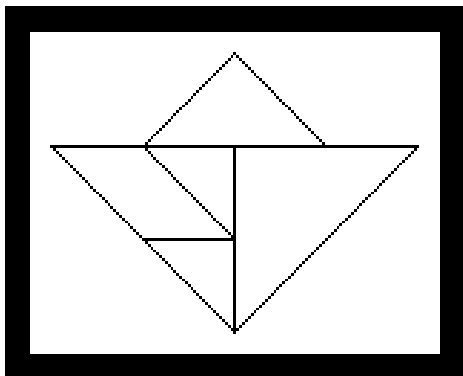
Ihr landet in einem unterirdischen Abschnitt, von dem aus drei Gänge abführen - folgt zuerst dem Linken. Am Ende dieses Ganges erwartet Euch eine Wendeltreppe, der Ihr nach oben folgt. So landet Ihr in einem kleinen Raum, in dessen Mitte sich auf dem Boden eine seltsame Zeichnung befindet - klickt diese an, um sie in Großaufnahme zu sehen. Das nächste Rätsel erwartet Euch.



Ihr seht vier Figuren, von denen sich in einer bereits ein kleines, grünes Dreieck befindet. Diese Figur müßt Ihr nun mit Hilfe der restlichen drei Teile

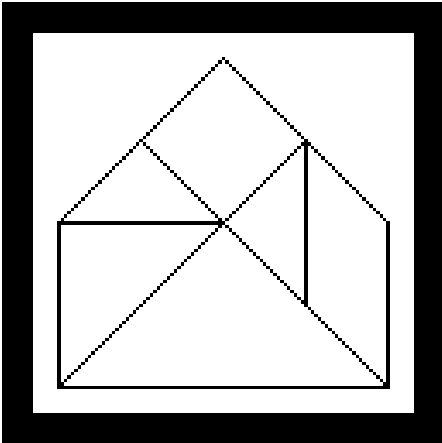
ausfüllen. Ihr könnt jedes Teil dazu mit der linken Maustaste anklicken und aufnehmen und mit der rechten Maustaste drehen. Befolgt unsere Zeichnung, um das Rätsel zu lösen (beachtet dabei, daß immer genügend Abstand für die einzelnen Teile vorhanden sein muß - verückt unter Umständen die Teile noch ein wenig).

Ist Euch dies gelungen, erscheint in einer der Nischen des Raumes eine grüne Statue. Untersucht diese genau und findet an der Stelle zwischen Schwanz und Bein (Hohlraum) ein neues **Teil** für das Bodenrätsel.

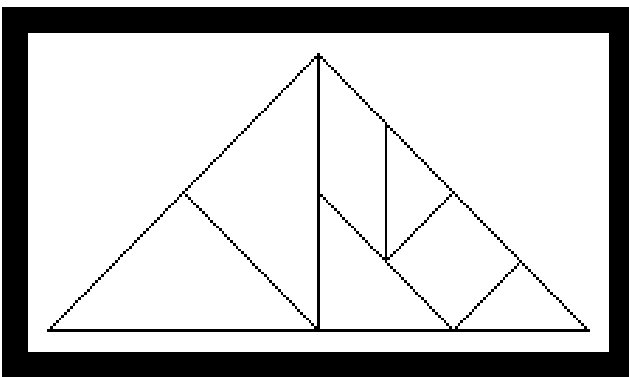


Dreht Euch damit um und klickt das Bodenrätsel an. Ihr seht es wieder in Großaufnahme und beginnt nun damit, die nächste Figur mit den Teilen auszufüllen (vergesst nicht, die Teile aus der ersten Figur mitzuverwenden):

Nach getaner Arbeit erscheint die nächste Statue, die Ihr aufsucht. Diesmal findet Ihr das benötigte **Teil** in dem Zwischenraum des linken Armes und des Körpers. Nehmt Euch besagtes Teil auf, dreht Euch um und klickt wiederum auf das Bodenrätsel. Kümmert Euch nun um die dritte Figur und füllt diese mit Hilfe der verschiedenen Teile aus:



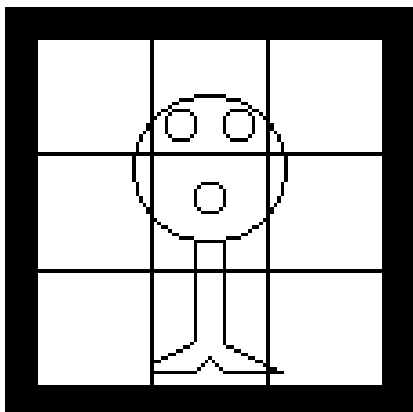
Wiederum findet Ihr nach Vollendung des Rätsels eine neue Statue, die Ihr sogleich aufsucht und untersucht. Diesmal findet Ihr das gesuchte **Teil** unterhalb des Kinns der Statue. Nehmt auch dieses an Euch und klickt erneut auf das Bodenrätsel, wo Ihr nun die letzte Figur mit Hilfe der sieben Teile ausfüllen müßt:



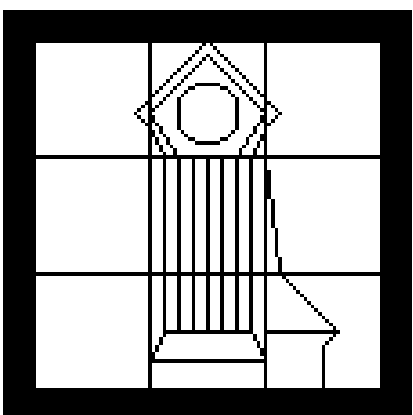
Ist auch dies geschafft erscheint die letzte Statue (Dinosaurier), bei der Ihr den Mund anklicken müßt. Es wird eine Zunge ausgefahren, die Ihr ebenfalls anklickt - so landet Ihr in einem neuen Abschnitt. Steigt hier die Wendeltreppe nach oben, dreht Euch nach rechts und verlasst das Treppenhaus. Auf dem Balkon wendet Euch nach rechts und lauft bis zum Ende durch. Ihr findet hier in einer Nische in der Wand eine kleine

Harke, die Ihr an Euch nehmt. Dreht Euch dann herum und lauft vor, bis Ihr vor einer weiteren Treppe landet - steigt diese hinauf. So findet Ihr endlich den lang gesuchten Baum, um den Ihr drei Schritte gehen müßt. Dreht Euch dann in Richtung Baum und findet im Rasenstück unterhalb des Baumes eine kleine, braune Stelle (frische Erde). Mit dieser Stelle benutzt Ihr nun die Harke, worauf Ihr eine durchsichtige **Kugel** findet.

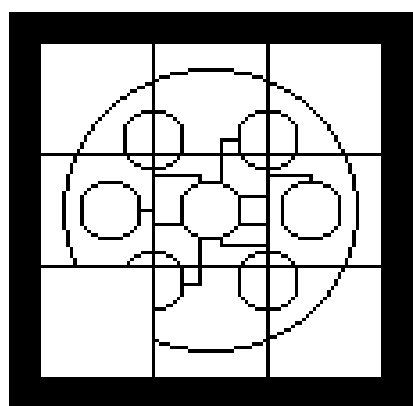
Steckt Euch diese ein und steigt die Treppe wieder hinunter. Sucht im unteren Teil, die Wendeltreppe auf und klettert auch diese hinunter. So landet Ihr in dem Raum mit den vier Statuen, den Ihr versucht, durch das Loch im Boden zu verlassen - Euch erwartet daraufhin eine Nachricht der Hexe. Nachdem Ihr diese verfolgt habt, durchquert nun endlich von der Seite das Loch im Boden. Folgt dem Gang im unteren Abschnitt bis zurück in den Anfangsraum und landet vor zwei Gängen - folgt vorerst dem Linken und geht diesen bis zum Ende durch. An der Wand findet Ihr dort, auf der rechten Seite ein kleines Kästchen, mit dem Ihr die Harke aus dem Inventar benutzt.



Es erscheint daraufhin ein kleines Rätsel in Form eines Schiebepuzzles. Da sich die Anordnung der verschiedenen Teile von Spiel zu Spiel ändert, müßt Ihr es alleine lösen. Am Ende sollte also ein Obstbaum zu sehen sein. Bedenkt, daß die linke, untere Ecke am Ende frei sein muß. Verschiebt ein Teil durch einfaches Anklicken (widmet Euch zuletzt der Ecke, in der ein Feld frei ist).



Habt Ihr das fertige Bild vor Euch öffnet sich die Wand und Ihr befindet Euch in einer Gasse. Geht hier vor, dreht Euch im Freien nach links und folgt dem Weg in den Wald und in die Fischerhütte auf dem Hügel am Strand. Im Innern der Hütte werdet Ihr von dem Fischer angesprochen. Unterhaltet Euch mit ihm über alle Punkte (immer wieder anklicken) und Ihr erfahrt von dessen Tochter - ferner erhaltet Ihr einen **Kristall**.



Verlasst die Hütte wieder und kehrt durch den Wald zurück vor die Tore von Atlantis. Sucht dort zwischen den Häusern die erste Gasse auf (die, in der Teppiche hängen) und betretet diese. Am hinteren Ende findet Ihr rechts an der Wand einen weiteren kleinen Kasten, mit dem Ihr die Harke benutzt. Wiederum findet Ihr daraufhin ein Schieberätsel, bei dem es diesmal gilt, eine Kirche zu formen (siehe obige Erklärung):

Ist das Bild fertig, öffnet sich vor Euch die Wand und Ihr befindet Euch wieder in dem langen, unterirdischen Tunnel. Folgt diesem bis in den Anfangsraum, dreht Euch dort herum und betretet diesmal den rechten Tunnel. Folgt diesem bis zu einer Treppe und steigt diese nach oben. Im oberen Abschnitt geht einen weiteren Schritt vor, dreht

Euch nach links und benutzt die Harke mit dem kleinen, an der Wand befindlichen Kasten. Das letzte Schieberätsel erwartet Euch, bei dem Ihr ein paar Kreise formen müßt (siehe obige Erklärung).

Nach Lösung dieser Aufgabe öffnet sich die Wand vor Euch und Ihr landet in einem Gang des Palastes. Dreht Euch hier nach links, geht in den nächsten Raum und steigt dort rechts die Treppe hinauf. Ihr landet wiederum in dem Raum mit dem Steinlöwen, wo Ihr in der rechten, hinteren Nische das

Planetenmodel aufsuchen müßt. Klickt vor diesem die Steuerung auf dem Boden an und dreht die beiden Räder:

rechtes Rad (oben drehen): **35x**,

linkes Rad (oben drehen): **34x**.

Es öffnet sich daraufhin das Maul des Löwen, mit dem Ihr das goldene Lamm aus Eurem Gepäck benutzt. Dadurch öffnet sich eine Tür in der Wand, die Ihr durchquert. Im Geheimgang öffnet die vor Euch befindliche Tür mit Hilfe des Ohrringes (diesen auf das Schloß anwenden), betretet den dahinter befindlichen Raum und verlasst diesen durch das offene, rechte Fenster.

Ihr landet so in der Stadt, in der Ihr den vorderen Teil aufsucht (dort, wo die Treppe nach unten führt). Kurz vor der Treppe findet Ihr auf der rechten Seite ein Haus, das Ihr nun betreten könnt. Ihr landet im Haus der Priesterinnen, wo Ihr Euch mit der Dame über alles unterhalten solltet (besonders über Anna). Klickt die Priesterin ein weiteres Mal an, worauf Anna erscheint. Sprecht auch diese an und verlasst dann das Gebäude.

Im Freien werdet Ihr von Anna getreten und das Mädchen flüchtet. Ihr sucht nun die Taverne auf: vor, vor, vor, vor, rechts das Gebäude betreten. Im Innern trifft Ihr auf Garstor (den Typ mit dem Bart) und Tumpf (den Typ mit der Glatze), die Ihr durch bestimmte Antworten austricksen müßt:

1. geht einen Schritt vor,
2. spricht Tumpf auf Anna an (5. Symbol),
3. Garstor auf Kreon ansprechen (4. Symbol),
4. Tumpf auf Tumpf ansprechen (5. Symbol),
5. Tumpf auf die Königin ansprechen (4. Symbol);
6. nochmals Tumpf ansprechen.

Nachdem Ihr Tumpf überredet habt, dreht Ihr Euch nach rechts und steigt die Treppe nach oben. Auf der Balustrade durchquert die rechte Tür und landet in einem kleinen Gang mit vier Türen. Nachdem Ihr ein kleines Gespräch verfolgt habt, betretet den Raum, vorne rechts und wartet dort, bis Ihr ein kurzes Gespräch mit Laskott verfolgt habt. Danach könnt Ihr den Raum wieder verlassen und trifft im Gang auf Tumpf. Nachdem Ihr wieder handeln könnt dreht Euch nach links und klickt auf Tumpf (Daumen nach oben Symbol). Dreht Euch dann wieder nach rechts und betretet den vor Euch liegenden Raum.

Ihr stoßt auf Malschand und Laskott, die Ihr nun ebenfalls austricksen müßt. Sprecht also solange auf Tumpf (dieser steht links neben Euch) ein (solltet Ihr Symbole auswählen müssen, klickt nacheinander erst Kreon (1. Symbol), dann nochmals Kreon und schließlich Tumpf (2. Symbol)). Nachdem also vorerst alles geregelt wäre, dreht Ihr Euch nach links und durchquert die Tür. So landet Ihr nach kurzer Zeit im Garten, wo Ihr Anna zuerst das Siegel, dann den blauen Kristall zeigt (geht dazu mit der Maus an den unteren, rechten Bildrand, worauf der Bildschirm nach rechts scrollt).

Nachdem also alles geklärt wäre, nehmt Euch in diesem Abschnitt wiederum die **Leiter** aus der Ecke auf und benutzt diese, um über die Steinbank und durch das offene Fenster in den Palast zu gelangen. Im Innern durchquert die Tür und betretet den Geheimgang und klickt die Wand vor Euch an, um in den Raum mit dem Steinlöwen zu gelangen. Verlasst auch diesen über die Treppe, dreht Euch im unteren Abschnitt nach rechts und durchquert die vor Euch befindliche Tür. Auf dem Schloßhof geht einen Schritt vor, dreht Euch nach rechts und durchquert die Tür ins rechte Gebäude (Hectors Haus).

Im Innern besteigt die Fahrstuhlkabine vor Euch und betätigt dort die Steuerung. Im oberen Abschnitt gelandet verlasst den Aufzug, dreht Euch herum und geht vor (im Kreis), bis es nicht mehr weiter geht (das Gebäude noch nicht verlassen). Ihr müßt nun vor einem großen Rad stehen. Dreht Euch dort herum und findet in einer Ecke auf dem Boden stehend einen **Sack**, den Ihr aufnehmt. Kehrt nun zurück zu Anna und erzählt ihr von dem Sack. Klickt sie danach ein weiteres Mal an und wählt das Daumen nach oben Symbol. Die Dame verschwindet im Sack, Ihr nehmt diesen bepackten **Sack** auf und verlasst das Gebäude nun in Richtung Brücke. Hier werdet Ihr von einer Wache angesprochen, die Ihr aber leicht austricksen könnt (klickt dazu den Soldaten einfach an). Überquert die Brücke nun gänzlich, dreht Euch vor dem Gebäude nach links und sucht das erste Flugboot auf der linken Seite auf (vor diesem Boot steht ein Mann). Betretet dieses, dreht Euch nach rechts und geht einen Schritt nach vorne in Richtung Stuhl. Dreht Euch dort herum und wartet nun, bis Anna aus dem Sack schlüpft und Euch zum nächsten Ort fliegt.

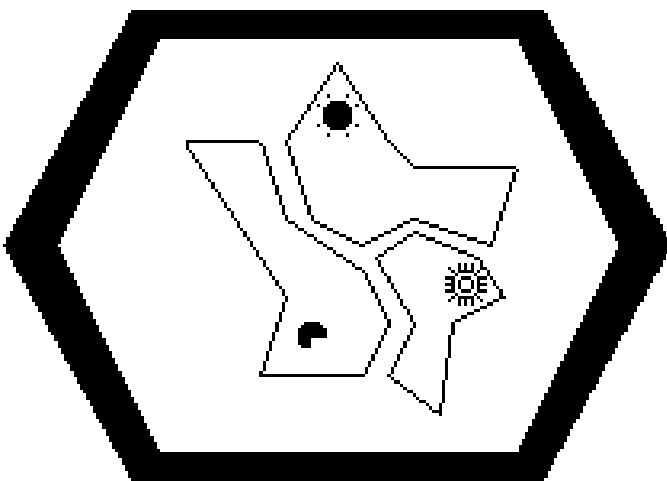
Im ewigen Eis

Nach Eurer Landung dreht Ihr Euch nach links und geht solange geradeaus, bis es nicht mehr weiter geht. Dreht Euch dann nach rechts und betretet ein Eskimodorf. Ihr trefft hier rechts auf Eingeborene, die Ihr auf alles anspricht. Habt Ihr alles erfahren, zeigt den Eskimos den Ohrring, worauf diese Euch in einen Iglu bringen und Euch ihre Geschichte erzählen (wartet im Iglu ein wenig). Nach einem kurzen Zwischenfall landet Ihr geknebelt in einem der anderen Iglus.

Nachdem Ihr wieder erwacht seid, dreht Euch nach links und findet an der rechten Seite eines Holzgestells hängend eine Schnur. Bearbeitet diese mit dem Messer, worauf die **Schnur** in Eurer Hand landet. Dreht Euch dann weiter nach links und findet auf dem Boden liegend eine Art große Axt. Benutzt Ihr nun die Schnur mit dieser **Axt**, erhaltet Ihr einen **Wurfanker**. Schaut nun nach oben und benutzt den Wurfanker mit dem Loch in der Decke, woraufhin Ihr endlich in der Freiheit landet. Schaut dort nach unten und geht vor, um auf dem Boden zu landen. Dreht Euch nun nach rechts und geht vor zum nächsten Iglu. Dort dreht Ihr Euch wiederum nach rechts und entdeckt vor Euch einen erleuchteten Iglu - diesen müßt Ihr aufsuchen und durch den kleinen Tunneleingang betreten. Im Innern dieses Iglus (hier wurdet Ihr von den Eskimos reingeführt) geht nach vorne und stellt Euch genau zwischen zwei Holzfiguren. An der Wand zwischen diesen Figuren steht ein **Holzteil** mit einer Sonne darauf - nehmt dieses an Euch.

Verlasst nun diesen Iglu wieder, dreht Euch im Freien ein Stück nach links (so daß Ihr am linken Bildrand wieder den erleuchteten Iglu sehen könnt) und steuert den ganz hinteren Iglu an (dieser steht ganz hinten und alleine). Im Innern dieses Iglus benutzt die eben aufgenommenen Holzstücke mit dem Boden, um das nächste Rätsel zu erfahren.

Auch hier erwartet Euch wieder eine Art Legespiel. Legt die drei Holzteile vorerst in drei äußere Ecken des Spielfeldes, um in der Mitte Platz zu schaffen. Nun seht Euch die Symbole auf dem Spielfeld und auf den Holzteilen an. Diese Symbole müssen am Ende übereinstimmen. Ferner müssen die drei Holzteile wie ein Puzzle ineinander passen. Beachtet, daß sich die Holzteile mit Hilfe der rechten Maustaste drehen lassen. Entnehmt die Lösung unserer Zeichnung:



Ist Euch dies gelungen, öffnet sich ein Durchgang, der Euch in einen unterirdischen Abschnitt führt. Dreht Euch dort herum und folgt dem Weg bis zu einem Abzweig. Dreht Euch hier nach rechts und geht den Tunnel entlang, bis vor einen größeren Raum. In diesem Raum beobachtet Ihr eine kurze Szene und werdet daraufhin von den Eskimos verfolgt. Ihr dreht Euch also herum (nicht in den Raum hineingehen) und rennt den gesamten Tunnel in die andere Richtung, bis Ihr wieder in dem

großen Raum landet. Sobald Ihr einen Schritt in den nun leeren Raum hinein

gegangen seid, dreht Ihr Euch um und klickt die Steintür an, die sich links des Ganges befindet. Diese wird geschlossen und Ihr habt ein bißchen Verschnaufpause. Dreht Euch nun um und geht einen Schritt vor. Rechts von Euch befindet sich die gefesselte Anna und links von Euch eine Steinstatue mit einer goldenen Maske auf dem Kopf - diese **goldene Maske** nehmt Ihr nun zuerst an Euch. Auf diesem Wege werden die abergläubischen Eskimos verschreckt und Ihr habt endgültig Ruhe.

Ihr dreht Euch nun wieder um kümmert Euch um Anna. Benutzt das Messer mit den Handfesseln, um die Dame zu befreien. Bevor Ihr nun weiter macht, schaut Euch in jeder Ecke dieses Raumes auf dem Boden ein Mosaik mit einem bestimmten Muster an und merkt Euch diese (Ihr müßt Euch nur deren Standorte merken, könnt noch nichts damit anstellen!). Sprecht nun Anna auf alle Punkte an und wählt schließlich den 3. Punkt (Statue). Nachdem Anna die Statue genauer untersucht hat, spricht die Frau nochmals auf den 3. Punkt an (Kristall). Diesmal geht Anna an die Statue heran und erzählt Euch etwas über einen sechseckigen Stern. Dies ist ein Hinweis, auf eines der Mosaike am Boden dieses Raumes. Dreht Euch also schnell ein Stück nach rechts und geht einen Schritt vor (blaugrünes Mosaik mit einem Stern darauf) - klickt das entsprechende Mosaik an (es folgt eine kurze Vision). Danach sieht Anna ein Kind. Dreht Euch also nach rechts und sucht das nächste Mosaik auf (rot) - klickt es an. Als nächstes folgt ein Mann. Also wieder ein Stück nach rechts drehen, vorgehen und das Mosaik auf dem Boden anklicken. Es erwarten Euch danach noch die Mosaike mit den Motiven einer Frau, einer Sonne und des Mondes. Sucht also nacheinander die Mosaike auf (alle befinden sich rechts nebeneinander) und kehrt schließlich zurück zu Anna in die Mitte des Raumes. Neben Anna findet Ihr nun auf dem Steintisch eine kleine, goldene **Statue**, die Ihr aufhebt.

Verlasst alsdann den Raum durch die offene Tür, geht einen Schritt vor und kehrt automatisch zurück an die Oberfläche. Dort angekommen bemerkt Ihr die Ankunft des königlichen Flugschiffes. Nachdem Anna sich selbst geopfert hat, geht Eure Suche weiter. Dreht Euch nach links und geht vor. Dreht Euch dann wieder ein Stück nach links und geht nochmals vor (in Richtung kleiner Felsen). Dreht Euch nun herum (nicht in Richtung Wache gehen) und geht vor (an der linken, großen Felswand entlang). Dreht Euch dann nach links und Ihr steht vor einem großen Eisbären. Diesen müßt Ihr nun weg locken. Dreht Euch also nochmals nach links und lauft vor. Hinter dem kleinen Felsen dreht Euch herum und geht vor (diesmal an der rechten, großen Felswand entlang). Dreht Euch dann nochmals nach links und geht vor zu der Höhle, wo der Eisbär eben stand. Da der Bär nun verschwunden ist, lässt sich die Höhle gefahrlos durchqueren.

Auf der anderen Seite geht einen Schritt vor und landet genau hinter einer Wache. Dreht Euch nach links in Richtung Wache und benutzt mit dieser die

Eisenstange aus dem Inventar. Auf diesem Wege landet Ihr auf einer kleinen Insel.

Para Nua

Dort gelandet spricht Jomar an und klettert automatisch aus dem Flugschiff. Auf dem Boden angekommen hört Euch an, was Jomar zu sagen hat und spricht dann den Häuptling der Eingeborenen an. Dreht Euch dann nach rechts und geht vor. Es folgt eine weitere Drehung. Folgt hier dem Weg hinunter in Richtung Boot. Auf dem nächsten Absatz dreht Euch wieder herum und geht vor in Richtung des kleinen Steinhauses. Seid Ihr dort angekommen, dreht Euch ein Stück nach rechts und nehmt Euch das **Seil** auf, das unter dem Steinhäuschen liegt. Geht danach weiter nach vorne, zu der kleinen Steinbank. Hier nun erwartet Euch ein kleines Spielchen in Form eines Krabbenrennens. Das Ziel des Spieles ist es, drei Spiele hintereinander zu gewinnen. Sobald Ihr also ein Krabbe auswählen müßt, dreht Euch um und klickt die Steinbank an. Ihr seht dann einen Korb in Großaufnahme, in dem Ihr zwischen vier Krabben wählen könnt. Wir haben mit der roten Krabbe die besten Erfahrungen gemacht. Klickt also dieses Tier an und es erscheint vor Euch das Spielfeld. Nun müßt Ihr die Krabbe ganz links hinter die Startlinie setzen (achtet darauf, daß sich die Beine der Krabbe nicht über der Startlinie befinden) und warten, bis der Häuptling auf drei gezählt hat. Betätigt dann beide Maustasten und die Krabbe rennt los. Ist ein Durchgang überstanden, wählt wiederum die rote Krabbe aus und wiederholt den oben beschriebenen Vorgang.

Habt Ihr schließlich drei Rennen gewonnen, wird Jomar von den Klippen geworfen. Ihr macht Euch danach auf die Suche nach dem umgefallenen Steingott. Dreht Euch dazu nach rechts und folgt dem Weg nach vorne. Geht zwei weitere Schritte vor und dreht Euch nach links zu dem umgekippten Steinkopf. Sprecht dann den Häuptling an (mit rechter Maustaste das Inventar öffnen und dann mit der linken Maustaste unten rechts auf den Kopf des Häuptlings klicken) und fragt ihn über alle Punkte aus. Sprecht Ihr den Häuptling nun auf den stehenden Gott an, erscheint plötzlich Hector mit seinem Flugboot. Nachdem Ihr mit dem Ankömmling ein paar Worte gewechselt habt (wichtig die Steinstatue und die Königin - Ihr erfahrt von einem Ort namens Shambhalla), geht einen Schritt vor und wendet Euch nochmals der Steinstatue zu. Diesmal könnt Ihr das Seil mit besagter Statue benutzen und versuchen, diese wieder aufzurichten. Geht also zurück zu Hector und spricht diesen wiederum an - diesmal auf das Flugboot.

Nachdem Ihr Hector überredet habt, Euch bei der Aufrichtung der Statue zu helfen, betretet einfach das Flugboot. Nach einem mißglückten Versuch, spricht Hector ein weiteres Mal an (dazu wieder das Inventar öffnen und den Kopf von Hector mit der linken Maustaste anklicken) und wählt das Daumen

nach oben Symbol aus. Es startet ein zweiter Versuch, der leider wieder mißglückt. Diesmal mischt sich aber der Häuptling ein und erzählt von seiner Tochter. Sucht also nun das Schiff des Häuptlings auf: vor, links drehen, vor gehen (in Richtung kleiner Steinhütte), umdrehen, vor gehen (nach unten), herumdrehen und zum Boot gehen. Klickt Ihr das Boot nun an, erscheint Sama. Alles weitere läuft automatisch ab und die Steinstatue wird endlich aufgerichtet. Nach getaner Arbeit sucht nochmals das Boot auf und spricht dort den Häuptling auf die Steinstatue an. Klickt den Eingeborenen dann ein weiteres Mal an und willigt ein (Daumen nach oben Symbol). Nachdem Naka das Boot verlassen hat, betretet dieses und Ihr landet auf der nächsten Insel.

Die Insel Mura

Nachdem Ihr an Land gegangen seid, geht es nach vorne vor das steinerne Tor. Vor diesem Tor liegt auf dem Boden eine zerbrochene Steinplatte, die Ihr anklickt - dies entpuppt sich als das nächste Rätsel. Eure Aufgabe ist es nun, zu vier verschiedenfarbigen Statuen jeweils zwei dazugehörige Symbole zu finden (beachtet, daß sich auf dem dreieckigen Stein jeweils ein Tier und auf dem runden Stein ein Planet befindet). Stellt Ihr eine der Statuen auf einen der oberen Sockel, erzählt Euch diese etwas. Anhand dieser Hinweise müßt Ihr die passenden Teile finden - entnehmt die Lösung unserer Aufstellung (diese Aufstellung ist von links nach rechts vorzunehmen):

Blaue Statue	Rote Statue	Gelbe Statue	Grüne Statue
Vogel	Wildschwein	Fisch	Krebs
Erde	Sterne	Mond	Sonne

Habt Ihr alle Symbole richtig eingesetzt, öffnet sich das Steintor und Ihr landet im Innern einer großen Höhle.

Hier trifft Ihr in der Mitte auf eine alte Frau, die Euch aber noch nichts erzählt. Geht also von der Mitte aus vorerst über einen beliebigen Gang in eine der Höhlen. Es erwartet Euch dort ein Geist, der Euch umbringt. Daraufhin landet Ihr wieder bei der Frau im blauen Gewand, der Ihr diesmal die durchsichtige Kristallkugel aus Eurem Inventar überreicht. Geht daraufhin ein weiteres Mal in eine beliebige Höhle und werdet nochmals erschlagen. Diesmal folgt eine kurze Sequenz nach deren Ende Ihr Euch in einem kleinen Raum wiederfindet. Inmitten dieses Raumes schwebt ein blauer Würfel, den Ihr anklickt. Nachdem dieser seine Farben gewechselt habt klickt den Würfel ein weiteres Mal an und spricht ihn, nach einer weiteren Sequenz, auf alle Punkte an.

Wichtig ist, daß Ihr ihn auf Eno ansprecht (11. Symbol). Klickt Ihr die farbige Kugel dann nochmals an, findet Ihr ein neues, 12. Symbol - eine braune

Kugel. Klickt Ihr diese nun an, erhaltet Ihr von dem Würfel besagten **Kristall**. Dreht Euch danach herum, steht dann mit dem Gesicht zur Wand, und untersucht dort den Boden. An einer bestimmten Stelle lässt sich der eben erhaltene Kristall einsetzen und verfärbt eine der Bodenplatten grün. Klickt Ihr nun diese Bodenplatte an, landet Ihr auf einem höher gelegenen Rundweg. Folgt diesem zweimal nach rechts und Ihr entdeckt auf dem Boden des Rundumweges einen fehlenden Stein - klickt diese Stelle an, um in einen neuen Abschnitt zu gelangen. Hier findet Ihr auf der rechten Seite ein Steintor in der Wand, das Ihr durchquert. Im angrenzenden Raum steht eine Art **Fackel**, die Ihr Euch einsteckt. Dreht Euch nun wieder herum und kehrt in den ersten Raum zurück.

Inmitten dieses Raumes steht eine Art Pyramide. Geht hier einmal nach links und wendet Euch der Pyramide zu. In der Mitte dieser schwarzen Pyramide befindet sich ein kleiner, gelber Stern. Genau mit dieser Stelle müßt Ihr die eben aufgenommene Fackel benutzen, um diese dort abzustellen. Benutzt dann den braunen Kristall mit dem oberen Abschnitt der Pyramide und es wird ein Loch in den Boden gebrannt. Nähert Euch nun diesem Loch und betretet es. Es erscheint in einem dunklen Raum der farbige Würfel. Sobald Ihr wieder handeln könnt, müßt Ihr den kleinen Punkt mit dem strahlenden Würfel genau in die Mitte des Bildschirms lenken. Beachtet dabei, daß die Maussteuerung vertauscht wurde. Habt Ihr also den Würfel in die Mitte gelenkt erscheint ein Aktionscursor und Ihr betätigt die linke Maustaste. So wird der Würfel in Eure Hand gebrannt und Ihr erhaltet auf diesem Wege eine **blau leuchtende Hand** - steckt diese ins Inventar.

Ferner befindet Ihr Euch nun in einem neuen Raum, in dessen Mitte ein Flugboot zu finden ist. Nähert Euch diesem und klickt die Kugel vor den Sitzen des Fluggerätes an, um nach Atlantis zurückzufliegen.

Atlantis

Ihr landet am Strand, vor der Fischerhütte. Betretet die Fischerhütte auf dem Hügel rechts und sprecht im Innern mit dem alten Fischer. Nachdem Ihr ihm alles erklärt habt (wiederum sind alle Punkte anzusprechen), verlasst Ihr die Hütte wieder und kehrt zurück auf den Steg links. Kümmert Euch dort links um Euer Flugboot und klickt dieses an. Ihr fliegt damit los und verharrt nach einiger Zeit in der Luft. Dreht Euch nun herum, bis Ihr ein zweites Luftboot seht und steuert dieses an. Betretet schließlich das fremde Boot, wendet Euch nach rechts und findet die angekettete Anna. Nähert Euch dieser und benutzt das Messer, um damit ihre Fußfesseln zu durchtrennen. Nun habt Ihr nur ein paar Sekunden Zeit, da Ihr sonst von Malschand über Bord geworfen werdet. Ist Anna also befreit, dreht Euch ein kleines Stück nach rechts und lauft in Richtung Leiter, die auf das obere Deck führt (jeder andere Weg kostet Euch

das Leben). Nachdem Malschand sodann über Bord manövriert wurde, dreht Euch um, geht einen Schritt vor und betretet links das Flugboot.

Das Ende

Ihr landet, nach einer kurzen Verfolgungsjagd wiederum im Innern des Palastes wo es gilt, Kreon zu finden - dieser befindet sich in einem Geheimraum. Besorgt Euch also zuerst das Auge eines Delphines im Körper des hölzernen Wales (diesen Hinweis gibt Euch der Rattenfänger im Geheimraum).

Nehmt dazu den folgenden Weg: links drehen, durch den Durchgang und bis zur Wand, links drehen und dem Gang bis zum Ende folgen. Dort links die Treppe nach oben steigen. In der Bibliothek dreht Euch nun nach rechts, geht 3x vor, dreht Euch nach rechts und klettert links die Treppe nach oben. Im oberen Abschnitt dreht Euch nach links, geht 3x vor und dreht Euch nochmals nach links. An der Decke hängend findet Ihr hier den gesuchten hölzernen Wal, dessen Augenhöhle Ihr nun anklickt. Dieser entnehmt Ihr das **Auge des Delphines**. Mit diesem im Gepäck verlasst den oberen Abschnitt und die Bibliothek wieder und kehrt über den langen Gang zurück in den Anfangsraum. Dreht Euch dort nach rechts und durchquert die schmalere der beiden Türen. Ihr landet so in der Delphingalerie. Nähert Euch hier wieder dem Brunnen und der darauf befindlichen Statue und kümmert Euch diesmal um die leere Augenhöhle des Delphines. Benutzt Ihr nun das eben gefundene Delphinauge mit der leeren Augenhöhle der Fischstatue fährt der Brunnen nach unten und Ihr landet in einem weiteren Geheimgang.

Hier gilt es nun, den richtigen Weg zu Kreon zu finden. Achtet darauf, daß an einigen Stellen des Labyrinthes ein Minotaurus auftaucht. Ist dies der Fall, nehmt einfach einen anderen Weg - nicht in Richtung Minotaurus laufen! Nehmt also vom Startpunkt aus den folgenden Weg:

vor, vor, vor, links, vor, vor, rechts, vor, links, vor, vor, rechts, vor, vor, links, vor, rechts, vor, vor, rechts, vor, rechts, vor, links, vor, vor, vor, rechts, vor, rechts, vor.

Ihr müßt nun im letzten Raum und bei Kreon landen. Nachdem dieser Euch seine Waffe vorgeführt hat und Ihr wieder handeln könnt, benutzt schnell die blaue Hand aus dem Inventar mit der seltsamen Waffe.

Kreon schlüpft daraufhin durch eine kleine Öffnung in der Wand - folgt ihm dorthin (klickt dazu die Öffnung in der Wand, rechts neben der Waffe an). Steht Ihr vor der Wand schaut nach unten und klettert durch die Öffnung hindurch. So landet Ihr in einem weiteren Raum, in dem Ihr auf Kreon und

den stählernen Kopf trifft. Nachdem Ihr dort wieder handeln könnt, benutzt schnell die blaue Hand mit der Eisenmaske. Es erscheint daraufhin ein Ungeheuer, dem Ihr vorerst entkommen müßt.

Dreht Euch dazu nach links, schaut vor der Wand stehend nach unten und klettert erneut durch die kleine Öffnung. Geht im nächsten Raum einen Schritt vor und verfolgt, wie Kreon von dem Monster gefressen wird. Das Monster erscheint dann ebenfalls und Ihr dreht Euch, vor der Wand stehend, ein Stück nach rechts. Hier findet Ihr, auf dem Boden liegend eine kleine **Kugel**, die Ihr aufnehmen müßt - diese Kugel entpuppt sich als weißer Kristall. Ihr dreht Euch nun mit dem Kristall in der Hand nach rechts und benutzt eben diesen durchsichtigen Kristall mit dem Monster. Das Ungetüm wird zerstört und Ihr habt Atlantis gerettet.