



Lösungshilfe by Locke

für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier kann das Spiel auch bezogen werden!



Wir genießen gerade die schöne Aussicht auf das Eismeer als wir von zwei Mitreisenden angesprochen u. niedergeschlagen werden.



Als wir mit dröhnendem Kopf aufwachen, sind wir allein in der Lounge u. sehen uns um.
 Was ist passiert u. wo sind alle unsere Mitreisenden geblieben?
 Wir beschließen die Lage zu sondieren.
 Im hinteren Teil ist außer Gepäckstücken u. sonstigem Krimskrams nichts Brauchbares zu finden.
 Im vorderen Teil finden wir eine Münze, eine Krabbenzange u. einen großen Aschenbecher.



Mit dem Aschenbecher zerschlagen wir die Scheibe u. erbeuten einen Nothammer.
 Hier können wir nichts mehr ausrichten, wir gehen nach rechts u. die Treppe nach unten.



Nun gehen wir nach links u. betreten den verwüsteten Funkraum.

Die elektrischen Zuleitungen des Telegraphen sind zerstört u. dieser somit unbrauchbar.

Wir räumen noch die Schublade aus u. kommen so in den Besitz von einem Satz **Schrauben**.

Wir verlassen den Raum u. gehen nach hinten.

Hier können wir eine **Leiter** von der Wand nehmen, einstecken u. etwas weiter den Tankraum betreten.



Hier finden wir einen LOU GARETTI mit einem gebrochenen Bein vor.

Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm, gehen dann nach hinten u. drehen alle 4 Ventile zu.



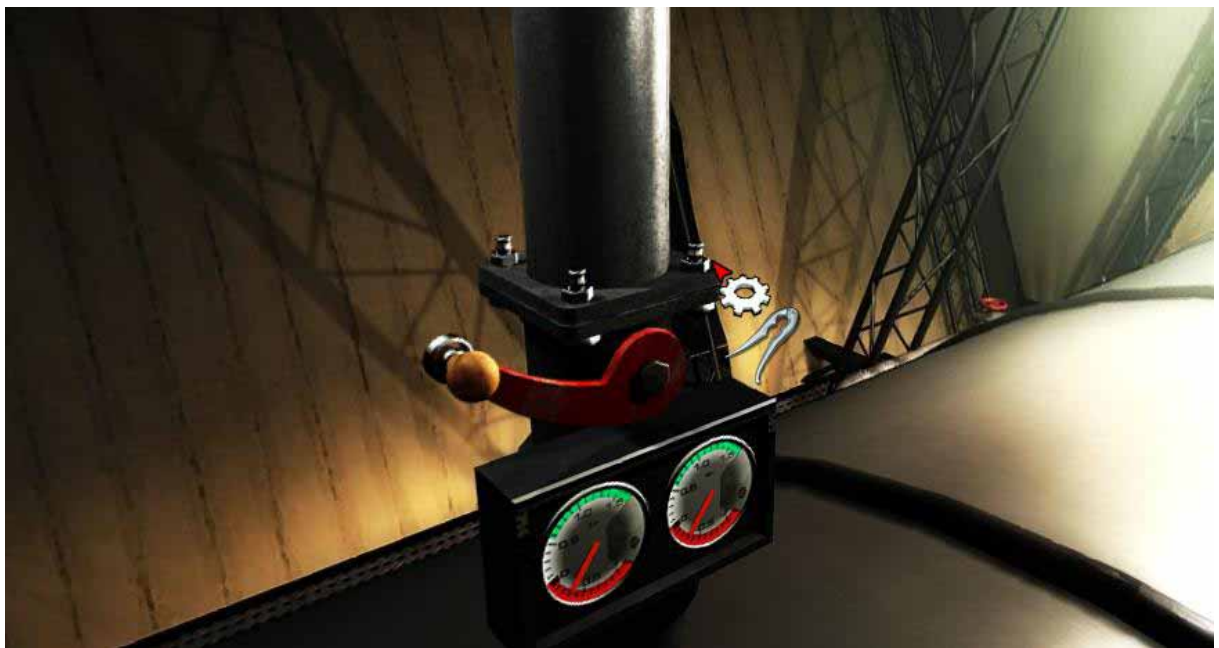
Nun können wir mit Hilfe der Krabbenzange den linken **Rohrbogen** ausbauen u. mitnehmen.

Wir gehen zurück u. einen Schritt in den Mittelgang.

Hier lehnen wir die Leiter an den rechten Tank u. steigen nach oben.



Wir legen den Hebel um, lösen mit der Krabbenzange die Schrauben u. schlagen sie mit dem Nothammer heraus.



Nun können wir den defekten Rohrbogen entfernen, den anderen dafür einsetzen u. mit den Schrauben befestigen. Wir legen den Hebel um, gehen zurück u. drehen die beiden rechten Ventile wieder auf.

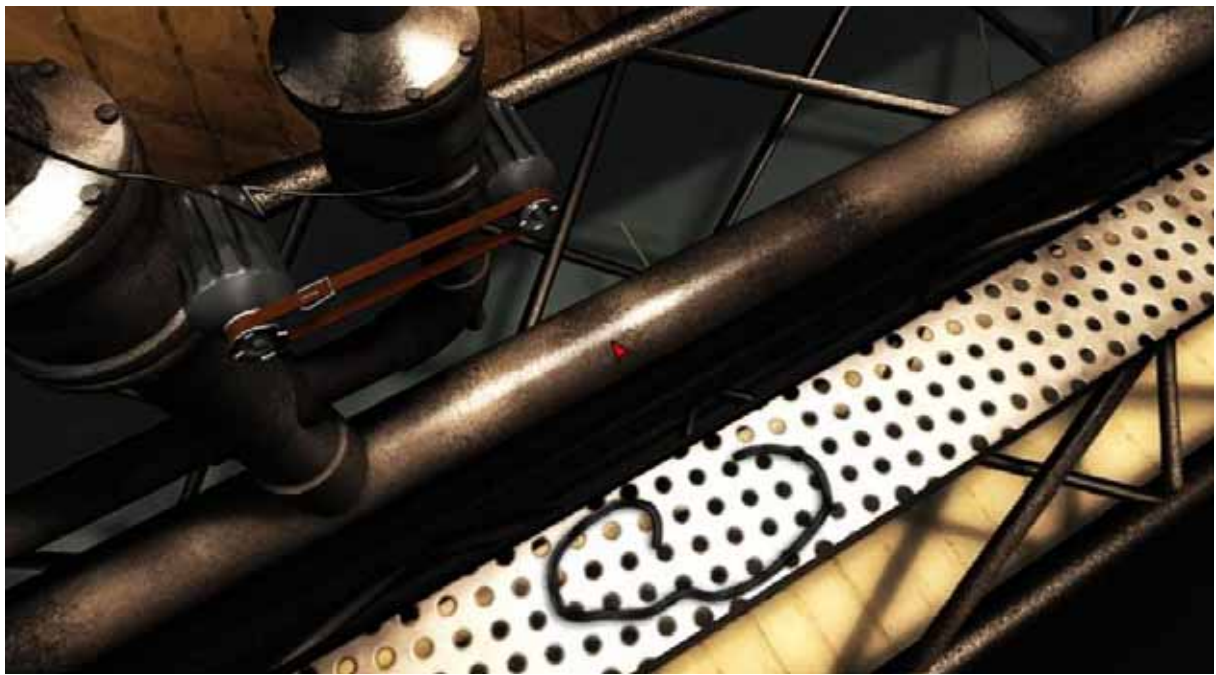
Bingo!

Wir reden nochmals mit LOU GARETTI, gehen dann den Mittelgang nach hinten u. nach rechts.



Hier legen wir den Hebel um u. die Pumpe, zu unseren Füßen nimmt ihren Betrieb auf.

Leider geht dabei der Treibriemen in die Brüche, wir fragen LOU GARETTI u. erhalten seinen Gürtel.



Wir legen den Hebel um, installieren den Gürtel u. legen den Hebel abermals um.

BINGO, hier waren wir auch erfolgreich.

Wir reden wieder mit LOU GARETTI, gehen nach oben u. nach links zu den Passagierkabinen.

Hier hängt ein Telefon.



Die Befestigungsschrauben des **Kabels** lösen wir mit der Münze u. gehen damit zum Funkraum.

Hier lösen wir mit der Hand die Kabel vom Fernschreiber u. vom Schaltschrank.

Nun nehmen wir das Telefonkabel u. verbinden (automatisch), den Telegraphen mit dem Schaltschrank.



Der Telegraph ist wieder betriebsbereit u. wir können ihn benutzen.

Wir reißen das **Lochband** ab u. zeigen wir unserem Freund.

BINGO, nun geht unsere Reise weiter nach NEW YORK u. zum

EMPIRE STATE BUILDING



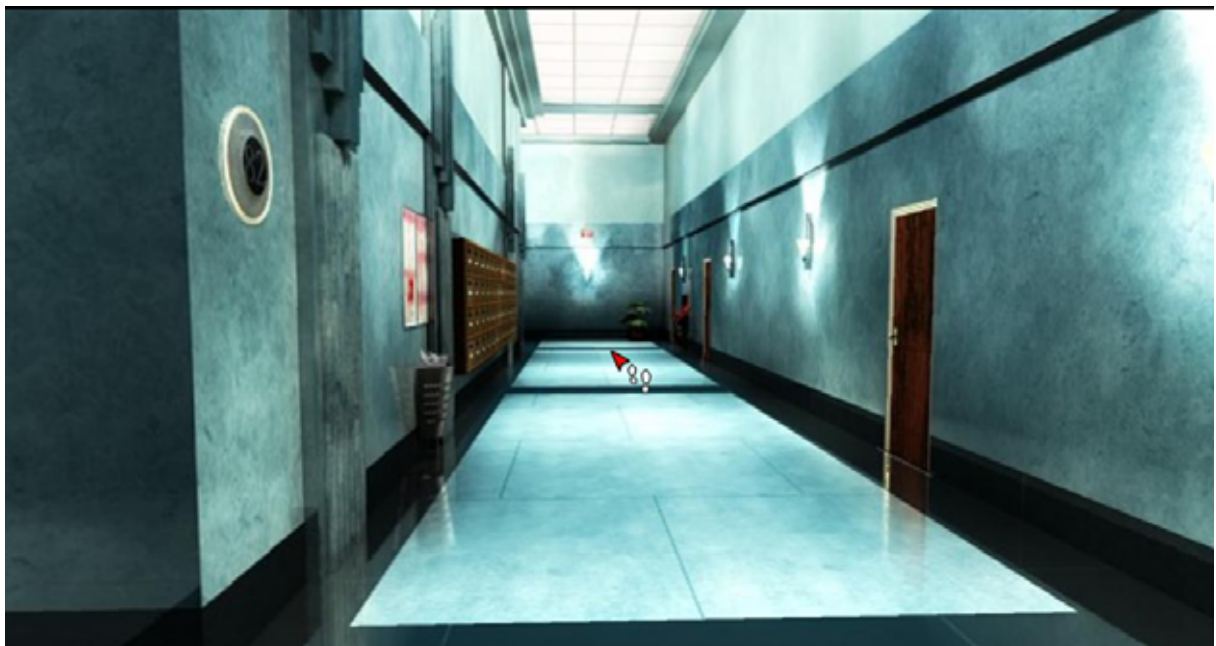
Wir betreten den 82. Stock u. reden mit ELMER, dem Pagen. Leider dürfen wir den Lift, in den 14. Stock nicht benutzen. ELMER erklärt uns den Sachverhalt u. auch, dass wir uns im Gebäude nur mit einer Ausweismarke frei bewegen dürfen!



Nun denn, machen wir einen Rundgang u. sehen uns um!



In dem kleinen Aufenthaltsraum steht ganz hinten ein feuerfester **Mülleimer**, den wir gebrauchen können. Links neben dem Eingang steht ein Tischchen, aus dessen Schublade wir ein **Feuerzeug** mitnehmen.



Hier, neben den Dienstbriefkästen steht ebenfalls ein feuerfester Mülleimer aus dem wir eine Handvoll **Papier** nehmen u. damit unseren Mülleimer bestücken!
Dann öffnen wir den Briefkasten von ELMER MITCHELL, entnehmen eine **Dienstanweisung** u. lesen sie.



Eine an Elmer Mitchell adressierte Nachricht, die besagt: "Zukünftig wird jede Verletzung der strikten Sicherheitsregeln mit sofortiger Suspendierung geahndet."



Wir bringen ELMER die Nachricht, er ist bestürzt u. will künftig die Sicherheitsanweisungen auf das Genauste befolgen!

Das nutzen wir nun aus, stellen den Papierkorb auf den Flur (es gibt 2 Stellen), zünden ihn an u. der Feueralarm wird ausgelöst.

Wir gehen zu ELMER u. dürfen, über die Notfalltreppe nach unten.





Kurz vor dem Empfang reden wir mit JACK MURRAY, dem Reporter.

Er wartet hier auf eine Berühmtheit, um sie zu interviewen. Außerdem ist er im Besitz der letzten Ausweismarke die vergeben wurde!

Wir gehen weiter zum Empfang u. unterhalten uns ausführlich mit der Empfangsdame.

Sie erwähnt, dass GRETA GARBO hier wohnt u. sie ein großer Fan von ihr wäre.

Neulich hatte sie sogar einige Worte mit ihr wechseln dürfen, aber leider hat die Inkompetenz des Pagen HARRY ? MITCHELL alles verdorben.

Er hat nämlich einige Gepäckstücke von ihr verloren!

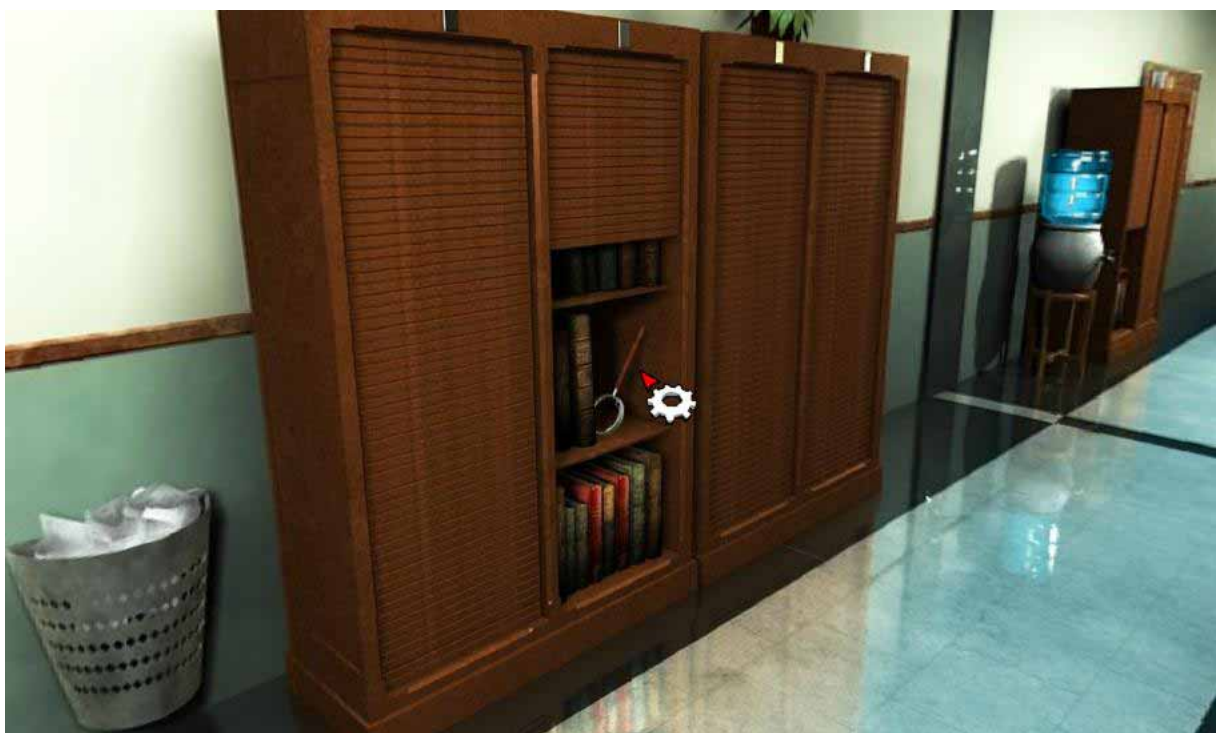
Wir verabschieden uns u. gehen zu den Fahrstühlen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Hier unterhalten wir uns mit HARRY MITCHELL über den Fahrstuhl u. seinen Bruder ELMER. Dabei erfahren wir, dass die GARBO in einer Stunde erscheinen in der Halle erscheinen würde. Nun gehen wir zu Jack u. teilen ihm diese Neuigkeit mit. Er ist erfreut, wir erhalten seine **Ausweismarke**, gehen zum Fahrstuhl, fahren in die **18. Etage** u. gehen nach links. Nun gehen wir nach rechts u. an der Feuertreppe vorbei in den Gang.



Aus dem Rollschrank nehmen wir die **Lupe** u. betreten das Büro gegenüber.



Wir schauen uns das Namensschild an (anklicken!) u. reden mit ELLEN.

Das Thema kommt auf die strenge Sicherheitsleiterin Fr. HATCHET u. auf die Haare von ELLEN.

Nun verlassen wir das Büro u. gehen weiter.



Von diesem Schrank nehmen wir eine **Akte** u. lesen sie!

Listen von Büromaterial. Sie wurden vom Betriebsmitteldienst der 5. Etage freigegeben.

5

Wir gehen weiter u. hinter der nächsten Biegung in den Raum von Fr. HATCHET.



Nach einer ziemlich frostigen Unterhaltung verlassen wir den Raum u. gehen über die Feuertreppe in die **19. Etage**. Hier residiert das CINEWORLD MAGAZIN. Wir unterhalten uns u. dürfen das neuste **Magazin** mitnehmen.





Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Leibwächter der GARBO gehen wir weiter u. benutzen den linken Fahrstuhl in die 12. Etage.
Hier reden wir mit der jungen Frau u. gehen weiter.



Wir schauen den Dienstplan an u. merken uns die **9** !
Etwas weiter hängt ein Foto von der Einweihung des EMPIRE STATE BUILDING, welches wir uns mit der Lupe anschauen.

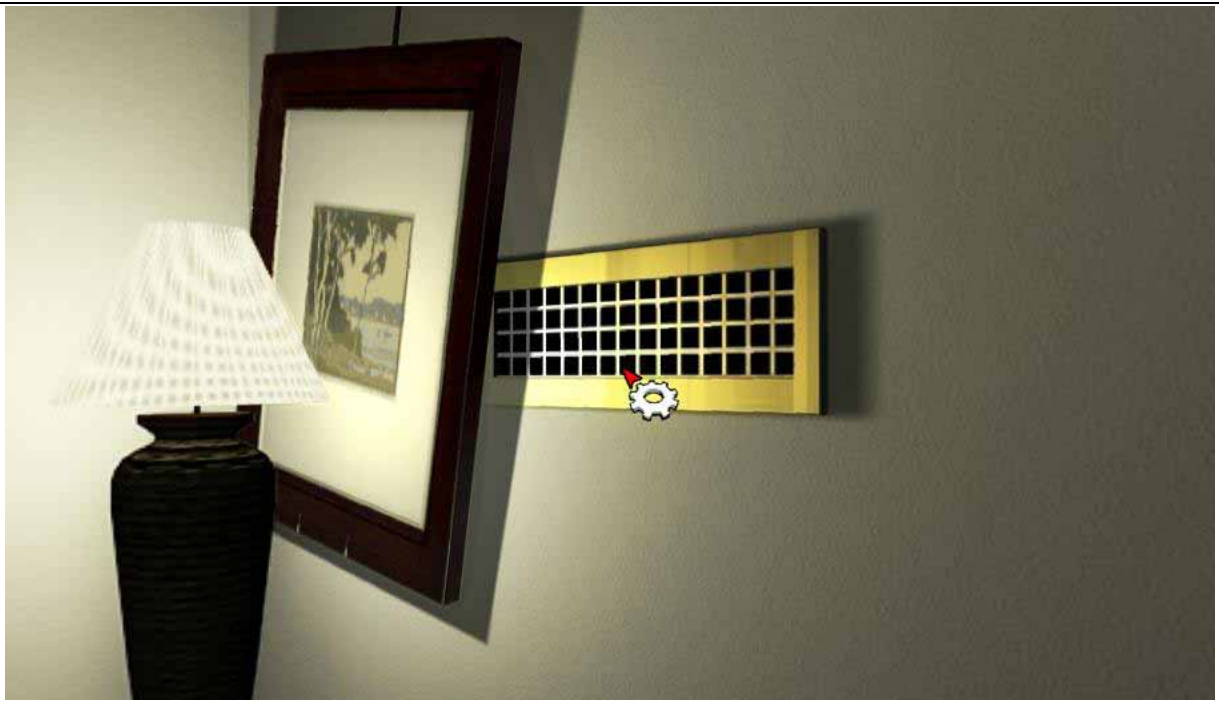
Ein Foto vom Tag der
Einweihung des Empire State
Building, die am 1. Mai 1931
stattfand.

Nun geht es wieder zurück in die **18. Etage** u. zu ELLENN.
Wir geben ihr das Modemagazin, sie öffnet ihre Haare u. legt
die Haarnadel neben ihr Namenschild.
Wir nehmen sie mit u. gehen weiter.
Jetzt besuchen wir die Empfangsdame u. bitten um ihren
Vornamen, den sie uns auch gern nennt.
Mit diesem Wissen geht es wieder in die **19. Etage**.
Wir reden abermals mit dem Leibwächter u. bekommen eine
interessante Information, die uns sofort nach unten eilen lässt.



Hier reden wir mit der jungen, auf der Bank sitzenden, Frau
über LANSKY u. sie nennt uns sein Büro.
Es soll sich gegenüber des Mitteilungsblattes befinden.
Mit Hilfe der Haarnadel verschaffen wir uns Zutritt u. schauen
uns um.
In der Manteltasche finden wir einen **Zettel** den wir lesen u.
einstecken.

Auf dem Blatt steht eine
Auflistung. An erster Stelle
steht "Mit Elliot klären":
Wartungstruppuniformen
Karte Antiquitätenraum, 14.
Etage
Schaltplan Fahrstuhl



Hier können wir ein Bild verschieben u. ein wichtiges Gespräch belauschen u. uns Notizen machen.

-2 8 13 7 14



Nun wollen wir uns mal als Panzerknacker versuchen u. diesen Safe öffnen.



GOLD

SILBER

BRONZE

Lösung

GOLD

2x oben rechts
2x unten links
1x rechts oben
2x links unten

SILBER

2x rechts oben
1x links unten
1x rechts oben
1x links unten

BRONZE

1x rechts oben
1x links unten
1x rechts oben
1x links unten
1x rechts oben
1x links unten



Haben wir das geschafft, können wir einen **Schlüssel** entnehmen u. uns in die **18. Etage** begeben. Hier gehen wir zur Sicherheitschefin, u. finden ihr Büro verwüstet u. sie am Boden liegend vor.



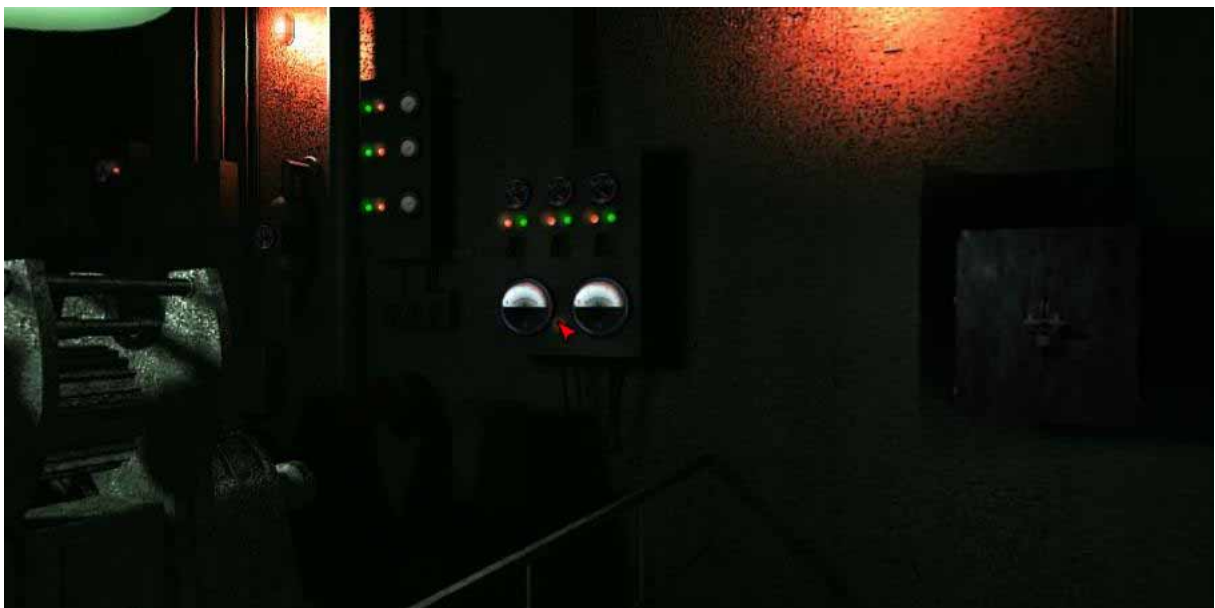
Wir laufen zu ELLEN u. melden ihr den Vorfall. Sie kommt mit u. meldet den „Unfall“ der Notfallzentrale, die sich auch sofort um Mrs. HATCHET kümmert. Wir flirten noch mit ELLEN u. gehen dann zurück zum Tatort.

Mrs. HATCHET wurde bereits abgeholt u. wir sehen uns um.
Dort wo sie lag finden wir eine Notiz u. lesen sie.

Auf die erste Seite des
Notizblocks sind folgende
Wörter geschrieben:
Fahrstuhltüren
Wartungsetage
Ankunftszeit Angestellte
Tag der Einweihung des Empire
State Building
Etag Betriebsmitteldienst

Fahrstuhltüren = **8**
Wartungsetage = **4**
Ankunft = **9**
Einweihung = **1**
Betriebsmittel = **5**

Mit diesem Wissen gehen wir zum Koffer u. öffnen ihn.
Der Inhalt besteht lediglich aus einem **Sicherheitsschlüssel** den
wir mitnehmen, über die Treppe nach unten gehen u. mit dem
rechten Fahrstuhl in den Keller fahren.
Wir nehmen einen **Feuerlöscher** von der Wand, öffnen eine
Stahltür u. stehen im Fahrstuhlraum.



Mit dem Feuerlöscher öffnen wir den Wandschrank u. können
einige **Brücken** entnehmen.



Nun stecken wir den Sicherheitsschlüssel ins Schloss, **drehen** ihn u. installieren die Brücken so wie wir es gehört hatten.

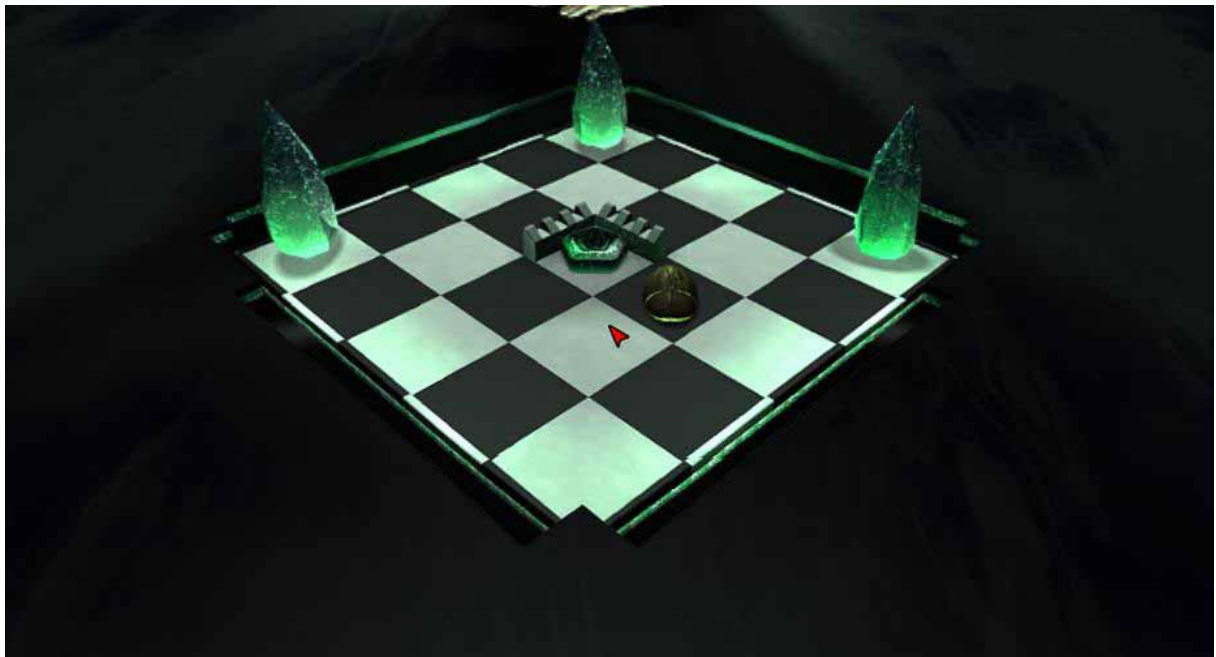
-2 8 13 7 14



Die letzte Brücke installieren wir in der 14, besteigen den Fahrstuhl u. sind am Ziel.

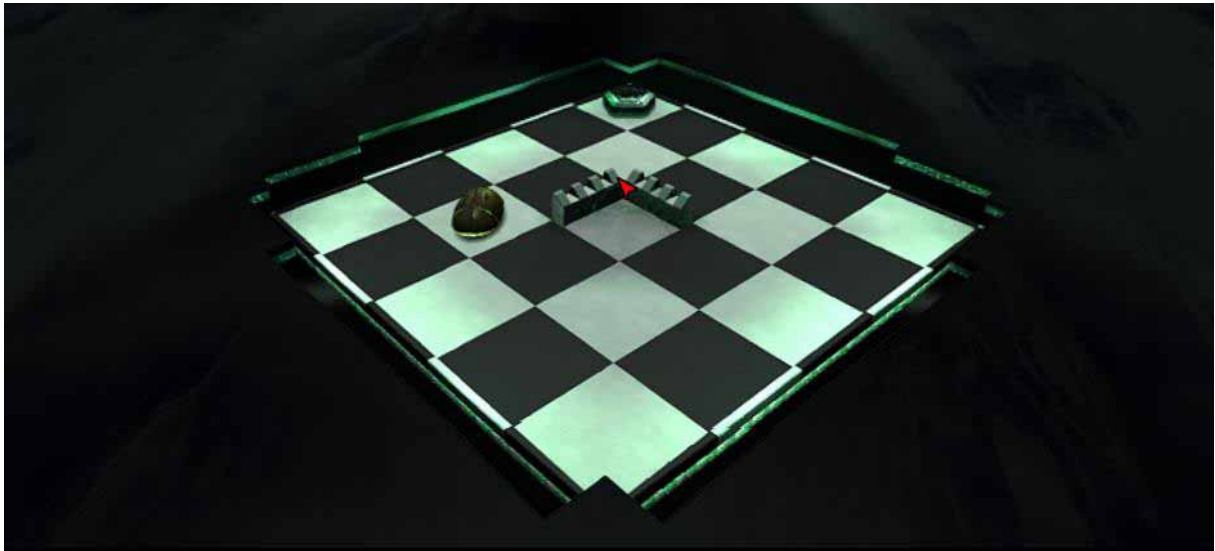


Wir reden kurz mit der Vorzimmerdame, um dann von Mr. FOSTER empfangen zu werden.
Nach einer Begrüßungszeremonie müssen wir das Skarabäus Spiel spielen u. natürlich auch gewinnen (Einen Spielstand danach gibt es hier: <http://www.gamepad.de/loesungen/files/Skarabaeus.rar>).



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Jetzt haben wir gewonnen u. unterhalten uns ausführlich mit
Mr. FOSTER.

Wir erhalten das **Medaillon** von unserem Vater u. wichtige
Informationen!

Nun verabschieden wir uns, reden nochmals mit der
Vorzimmerdame u. fliegen nach

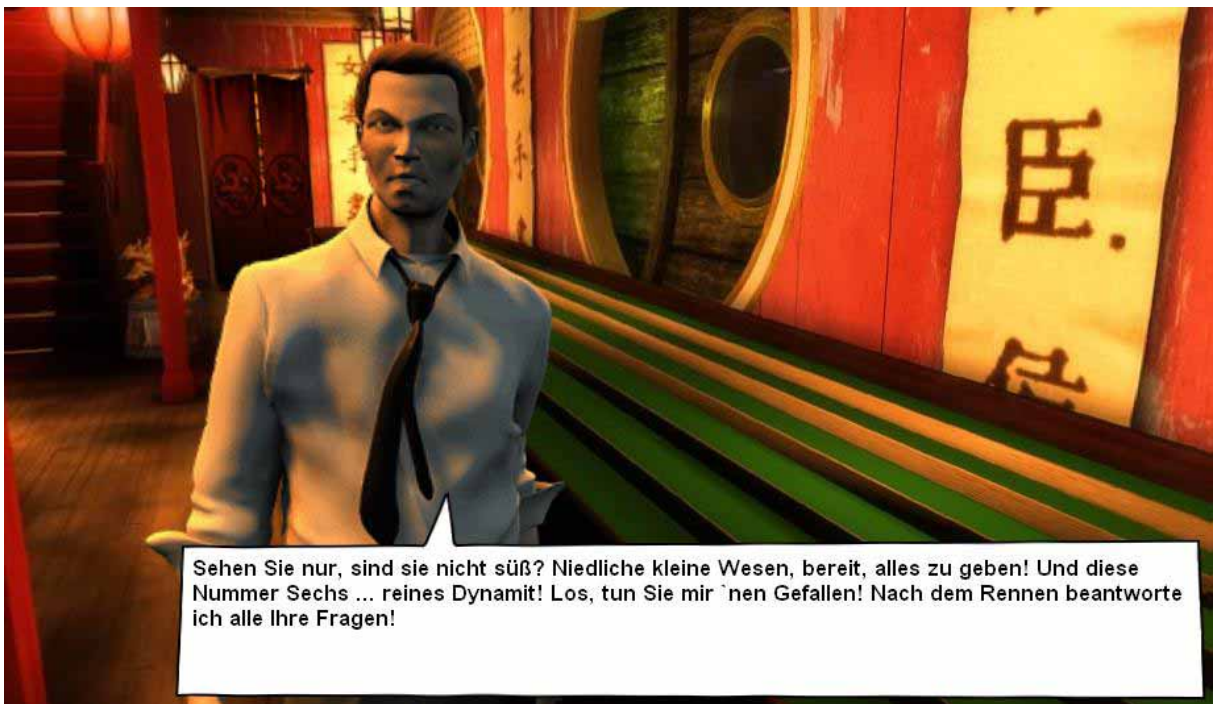
MACAO



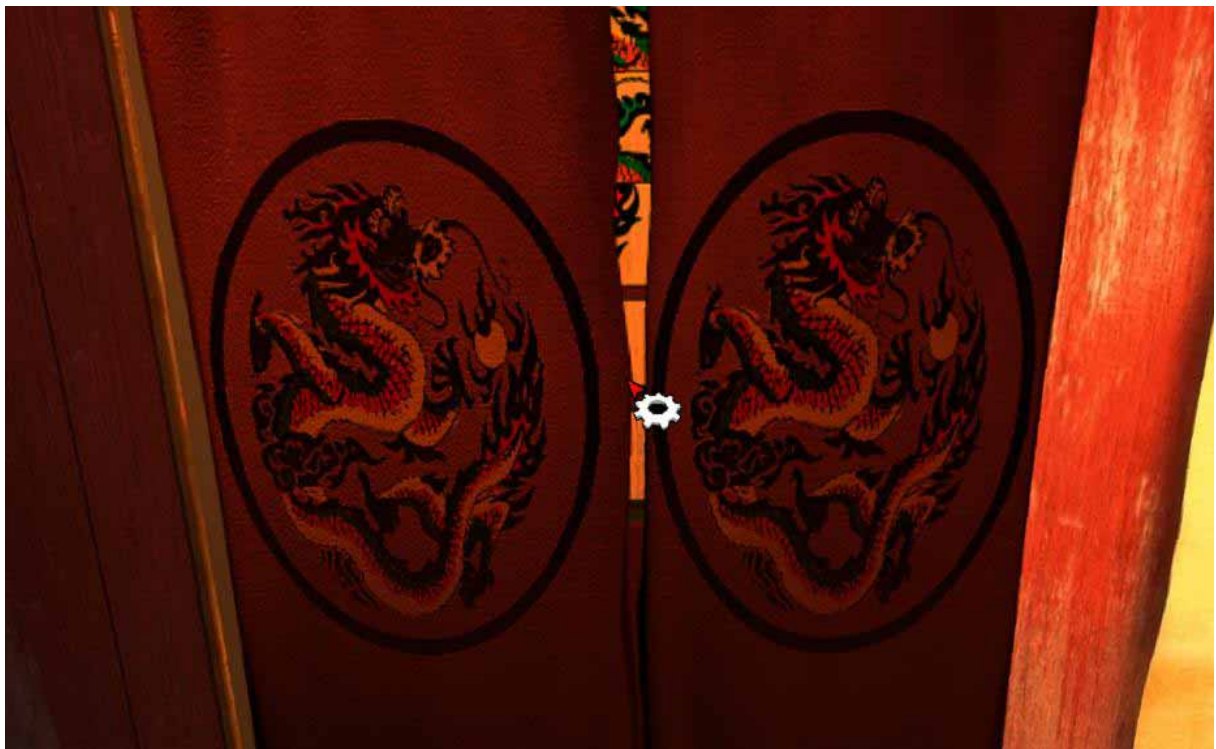
um hier **Fri. SULLIVAN** zu suchen.



Über einen Bambussteg betreten wir die Dschunke u. reden mit dem Rausschmeißer LI TANG
 Aber er kennt kein Frl. SULLIVAN.
 Nun reden wir mit dem Spieler, der unsere Fragen erst beantwortet, wenn wir für ihn wetten.
 Wir erhalten etwas Geld u. gehen zum Wettschalter.



Aber leider schläft der Herr u. wir müssen uns etwas Anderes einfallen lassen.



Jetzt gehen an die andere Seite um dort den Eingang zu suchen.

Wir ziehen den Vorhang auf die Seite u. erblicken ein Schiebepuzzle.



Auf diesem muss das Motiv des Vorhanges nachgebildet werden.

Das würde ja kein Problem darstellen, wenn LI TANG nicht jede Minute ein Auge auf uns werfen würde.

Da hilft nur spielen, abspeichern u. wenn der Knabe wieder wegschaut, weitermachen! (Wenn wir beobachtet werden, können wir auch einfach einen Schritt zurückgehen und danach wieder mit dem Puzzle weitermachen).

Wenn wir es geschafft haben, treten wir ein, klauen dem Schlafenden einen **Zettel** u. schauen auf den **Kalender**.

Heute ist also **Samstag** der **10. April**!



Wir wecken den Herren, versprechen, nichts zu erzählen u. geben unseren Tipp ab.

Nun erhalten wir einen **Wettschein**, gehen zu unserem Rattenfreund u. geben ihm den Wettschein.

Das Rennen beginnt, unser Freund gewinnt u. wir erhalten als Dank etwas **Geld**.

Er beantwortet uns alle Fragen u. gibt uns noch einen Tipp zu einer Pokerrunde auf dem Oberdeck.

In diesem Moment erscheint ISCHTAR auf dem Parkett!



Wir unterhalten uns ausführlich mit ihr u. versuchen nun ihren Wunsch zu erfüllen.



Dazu begeben wir uns nun an die Bar, reden ausführlich mit CHUN YIN u. dem Barkeeper.
CHUN YIN erhält noch einen Cocktail u. sie ist bereit, uns zu helfen.



Wir geben dem Barkeeper etwas Geld, er trinkt mit CHUN YIN ein Gläschen u. schläft ein.

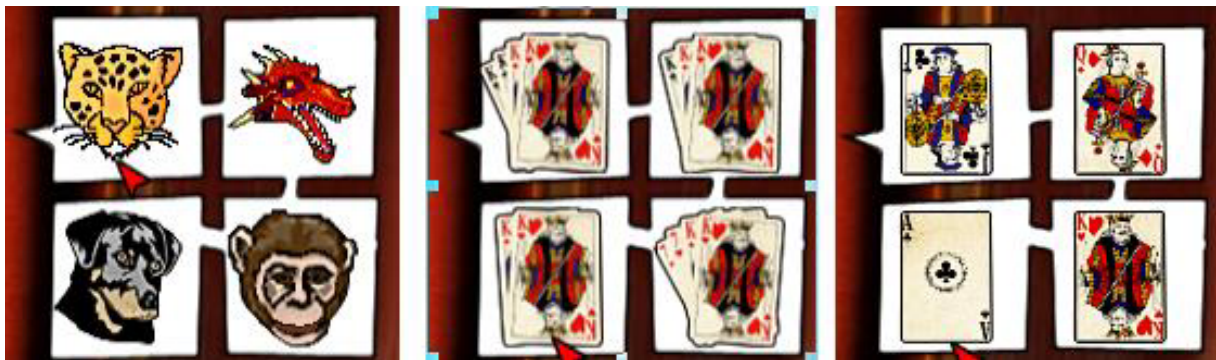
Nun gehen wir hinter die Theke u. in den Generatorenraum. Hier schalten wir den Generator ab u. verstecken uns sofort rechts hinter dem Vorhang.

Nachdem LI TANG den Generator wieder gestartet hat, verlassen wir unser Versteck, bedanken uns bei CHUN YIN u. gehen zu ISCHTAR.

Wir unterhalten uns u. es stellt sich heraus, dass sie die gesuchte KATE SULLIVAN ist.

Sie erzählt uns alles, gibt uns noch etwas **Spielgeld** u. wir gehen zu LI TANG, der uns einige Fragen stellt.

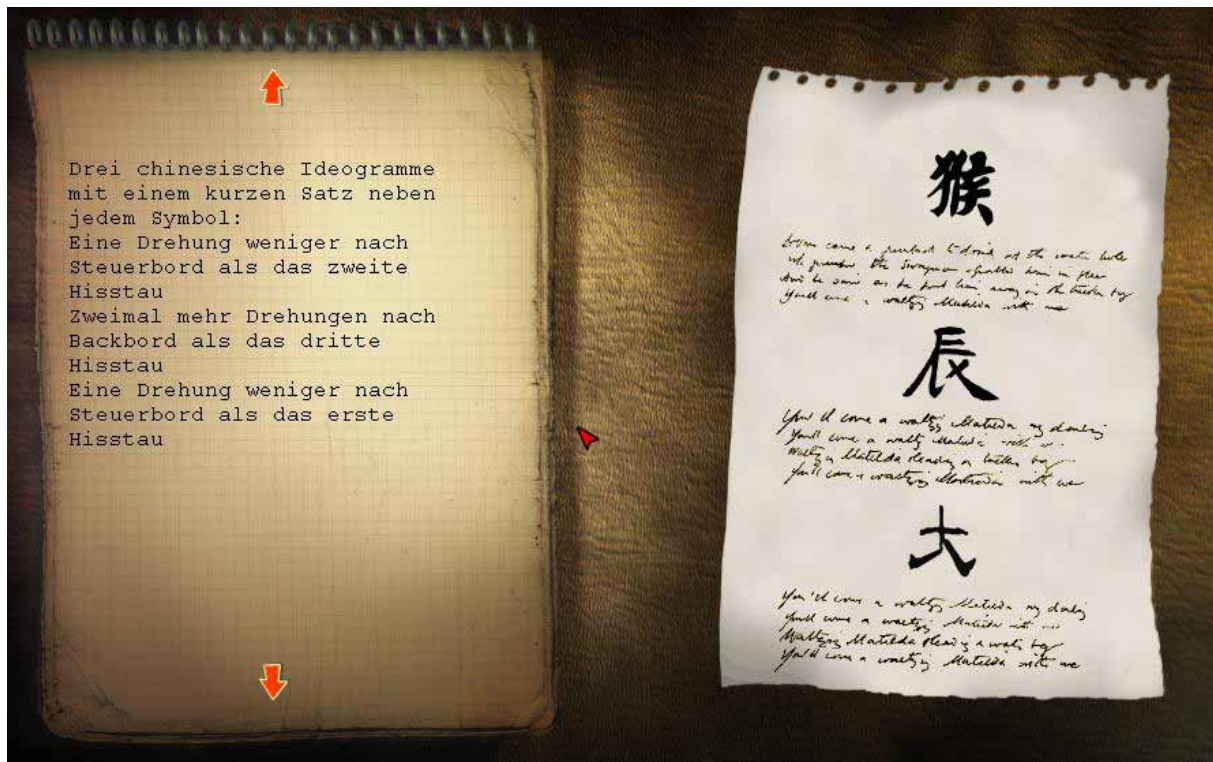
```
Frühling: Tiger
Sommer: Drache
Herbst: Affe
Winter: Hund
Neumond: Vierling
Erstes Viertel: Drilling
Vollmond: Zwei Paare
Letztes Viertel: Paar
Montag: Bube
Dienstag: Dame
Donnerstag: König
Samstag: Ass
```



Wir wählen den Tiger, den 3. König u. das As.

War es richtig, bekommen wir einen **Zettel** mit einer Hilfe für das Segelspiel.

Jetzt gehen wir, gemeinsam mit KATE, nach oben.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Ausgangsstellung



Endstellung

Nachdem wir diese kleine Hürde geschafft haben treten wir ein, reden mit KATE u. setzen uns.

Am Tisch sitzt u. a. JAMES ELLIOT. Mit ihm u. den Anderen unterhalten wir uns u. spielen dann.

Wir müssen versuchen den SKIPPER soweit zu bringen, dass er das BASRELIEF als Einsatz auf den Tisch legt.



In der ersten Runde müssen wir 3x gleichziehen u. dann erhöhen.



In der 2. u. 3. Runde müssen wir passen.



In der 4. Runde müssen wir 3x gleichziehen, erhöhen u. wieder gleichziehen.



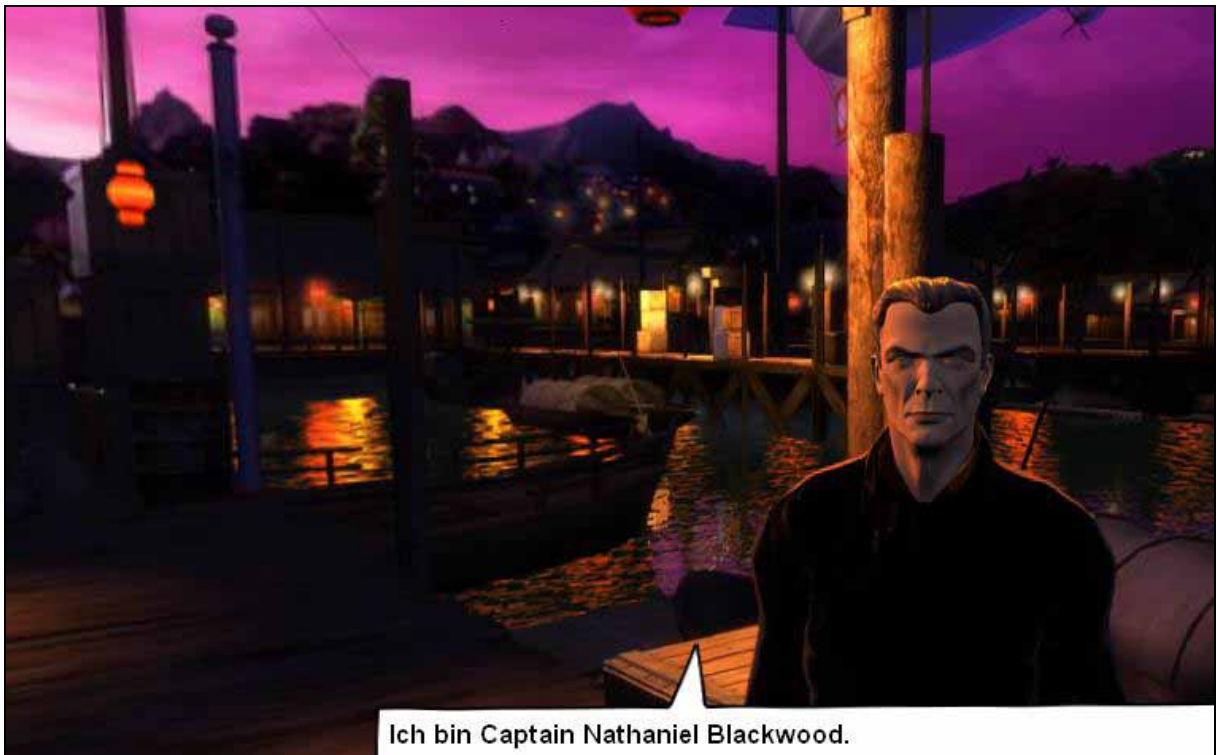
In der 5. Runde müssen wir gleichziehen, erhöhen, gleichziehen u. wieder gleichziehen.

Nun haben wir gewonnen u. das BASRELIEF geht für einen Moment in unseren Besitz über.



Aber wie gesagt, nur für einen Moment!

Wir verlassen die Dschunke u. treffen auf BLACKWOOD.



Wir unterhalten uns, besteigen das Luftschiff u. fliegen nach

Indien

Wir unterhalten uns mit BLACKWOOD u. gehen dann nach unten in den Tankraum.
Hier können wir das **Messer** von LOU GARETTI mitnehmen u. aus dem Funkraum noch **Papier** u. **Bleistift**.
Nun verlassen wir das Luftschiff u. sehen KATE gefangen in einem Käfig.



Wir unterhalten uns mit ihr, gehen dann in den Palast u. die Treppe hoch.



Durch die Tür dürfen wir nicht gehen, da sich unsere Widersacher im Nebenraum befinden.
Links der Tür bemerken wir eine **Inschrift**, die wir kopieren u. damit zu KATE gehen.



Hier wird ein „Buch der Wahrheit“ erwähnt, vielleicht finden wir es in der umfangreichen Bibliothek.
Wir gehen zurück u. machen uns auf die Suche danach.



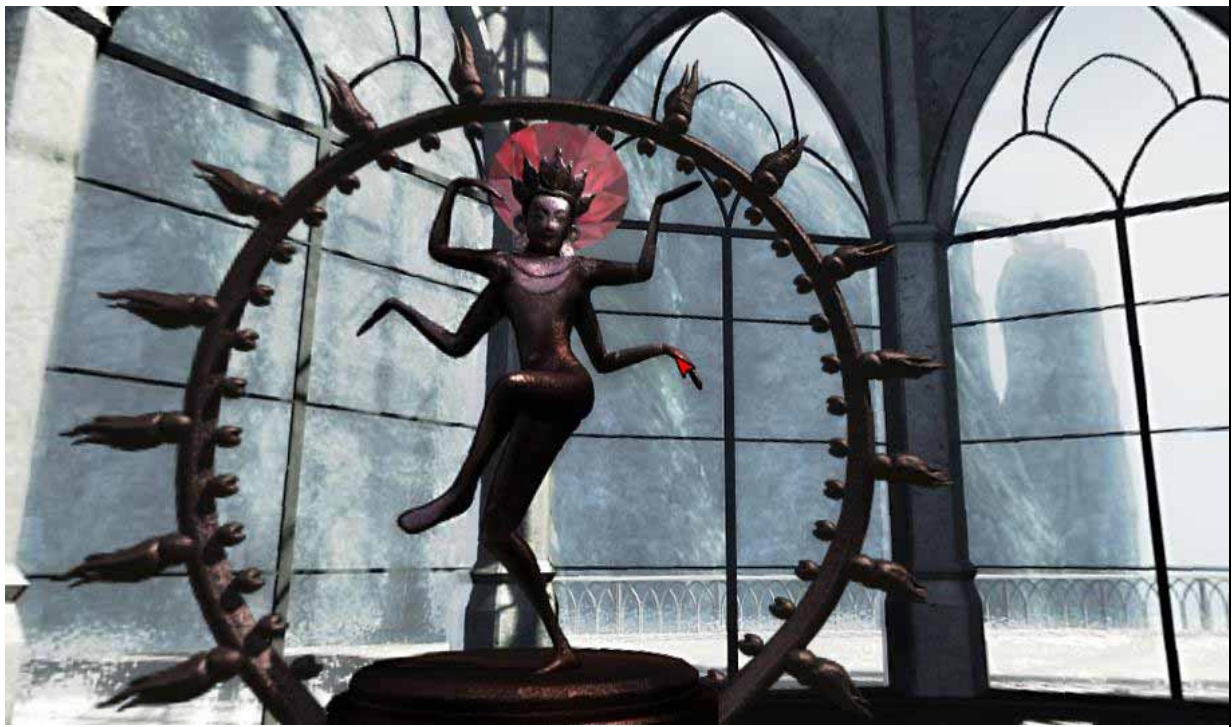
Wir finden es auch u. entnehmen ihm einen **Saphir** u. lesen in einem weiteren Buch.



Auf der rechten Seite, neben BLACKWOOD, finden wir ein weiteres Buch mit seltsamen Bildern.



Außerdem finden wir noch ein Buch über Edelsteine u. deren **Lichtreflexionen**.



Wir sehen uns weiter um u. bemerken einen wunderschönen Rubin, den wir aber nur bekommen, wenn unsere Arbeit am Sockel erledigt ist!

Von links nach rechts:

15, 11, 1, 7, 3, 13, 9, 10, 9, 15.

Haben wir es geschafft, verneigt sich die Göttin u. wir können den **Rubin** nehmen.

Bevor wir weiter gehen, wird sich noch die Stellung der **Gliedmaßen** gemerkt! Diese müssen wir rechts auf einer Kiste einstellen.



Nach dem Öffnen können wir einen **Smaragd** entnehmen u. zum Elefanten gehen.



Mit dem Messer entfernen wir eine **Perle** von seinem Rüssel u. gehen weiter zum Bücherregal.



Mit dem Messer entfernen wir das Grünzeug, stellen den **Smaragd** auf den Sockel u. gehen weiter.



Hier schneiden wir wieder das Grünzeug ab, stellen den **Saphir** auf den Sockel u. gehen zum nächsten Sockel.



Und wieder wird das Grünzeug abgeschnitten u. der **Rubin** auf den Sockel gestellt.

Nun gehen wir zu BLACKWOOD, zeigen ihm die Perle u. erhalten einen **Mondstein**, mit dem wir nun an die Tür gehen.



Wir stecken ihn ins Schlüsseloch u. der nun reflektierte Strahl fällt auf eine Säule in der Halle.



Das Licht fällt auf eine Steinplatte, die wir öffnen u. ein Fragment des BASRELIEFS entnehmen können.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

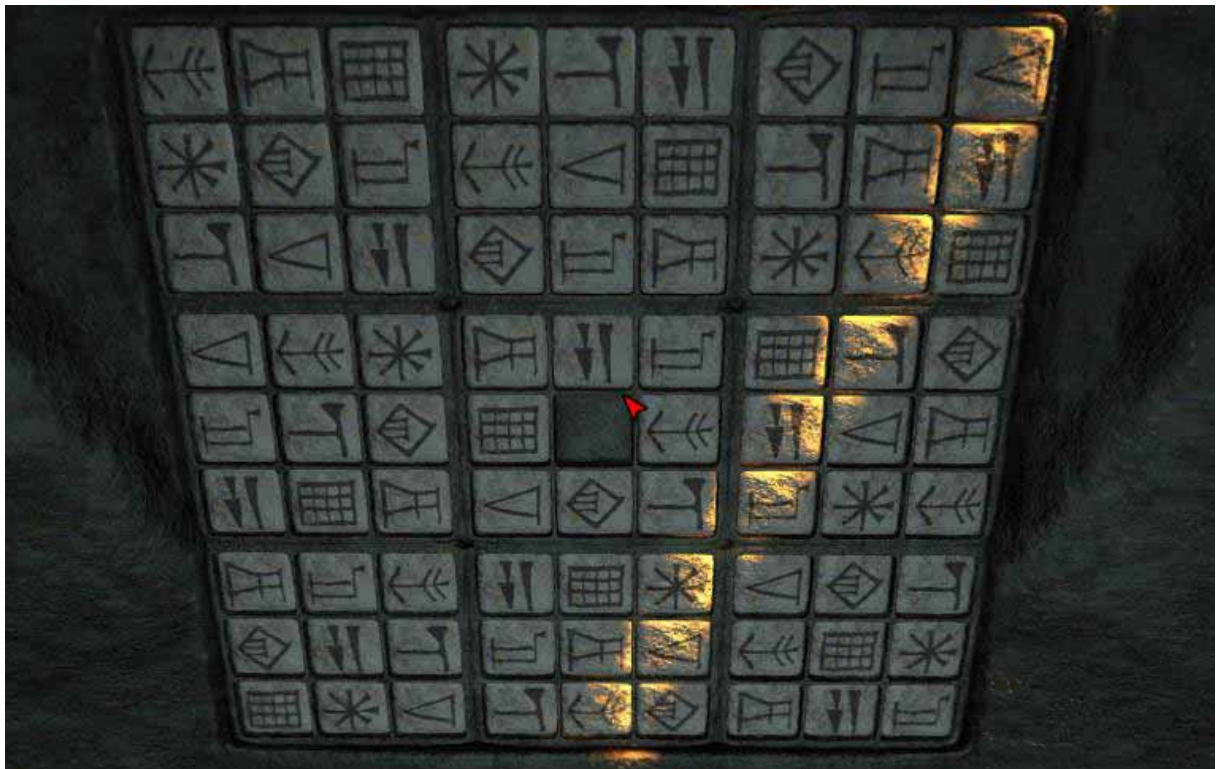


Kaum im Besitz des BASRELIEFS, werden wir von BLACKWOOD nieder geschlagen u. wachen, mit dröhnendem Kopf in einem Verlies auf.

Wir können die feinen Herrschaften noch etwas beobachten u. kümmern uns dann um unsere Freiheit.



Das ist nicht schwer, wenn man sich schon einmal mit SUDOKO beschäftigt hat!



Nachdem wir uns nun befreit haben, nehmen wir den **Dreizack** u. gehen zu KATE, um sie damit zu befreien.





Es hat geklappt u. wir gehen gemeinsam zurück in den Palast.
KATE stellt sich auf die Druckplatte u. wir betätigen die halben
Reliefs.



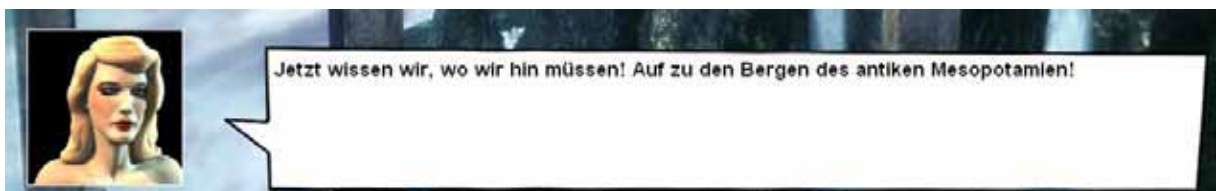


Die Lösung dieses Rätsels ergibt sich aus der **Laufrichtung** der Elefanten!

Gemeinsam verlassen wir den Palast u. sehen uns die Wandmalereien an.



Hier können wir nichts mehr ausrichten, also begeben wir uns zum Luftschiff u. fliegen ins alte Mesopotamien.





Hier, auf dem Berg NISIR, treffen wir den Kräuterkenner ZIREK u. unterhalten uns mit ihm.

Dann tauschen wir unsere Perle gegen ein **Kräuterglas** ein.

Diese Kräuter sollen bei **Schlangenbissen** verabreicht werden! Wir gehen weiter u. kommen in ein Dorf, welches unterhalb des MARDUK Tempels liegt, u. schauen uns um.

Vor dem 1. Haus an der rechten Seite steht eine große Holzkiste aus der wir das Weinen eines Kindes vernehmen können.



Im Haus gegenüber finden wir BLACKWOOD, der nur wirres Zeug redet.

Wir sehen uns um, nehmen das **Sieb**, eine **Schere** u. verlassen das Haus.

Die am Haus lehrende **Hacke** nehmen wir ebenfalls mit u. gehen weiter zur nächsten Tür.

Diese ist leider verschlossen, wir nehmen das **Gitter** von der Wand u. gehen weiter.



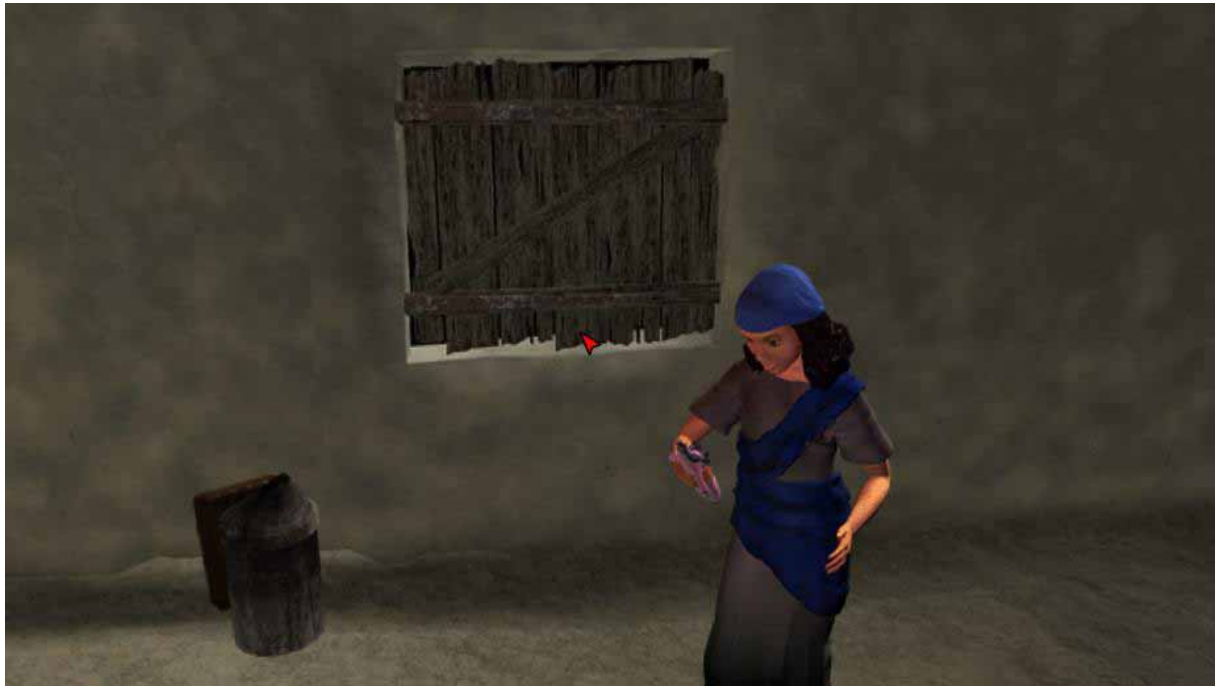
Wir unterhalten uns mit AZADE, die für ihre hungernden Kinder Brot bäckt.

Sie erzählt uns von den fremden Männern, die im Tempel ein großes Sakrileg begangen haben u. dem Atem des Drachen. Dann unterhalten wir uns noch über den alten blinden Heiler OMARIM.

Dieser liebt Honigbrote u. könnte uns vielleicht nützlich sein. Aber dazu müssen wir uns zuerst etwas **Honig** besorgen.

Wir nehmen noch die **Streichhölzer** mit u. machen uns auf die Suche nach einem Rauchgerät.

Dabei finden wir an der Seite des nächsten Hauses einen **Holzeimer**, eine **Eisenstange** und befreien das weinende Mädchen welches unter der umgestürzten Kiste gefangen war.



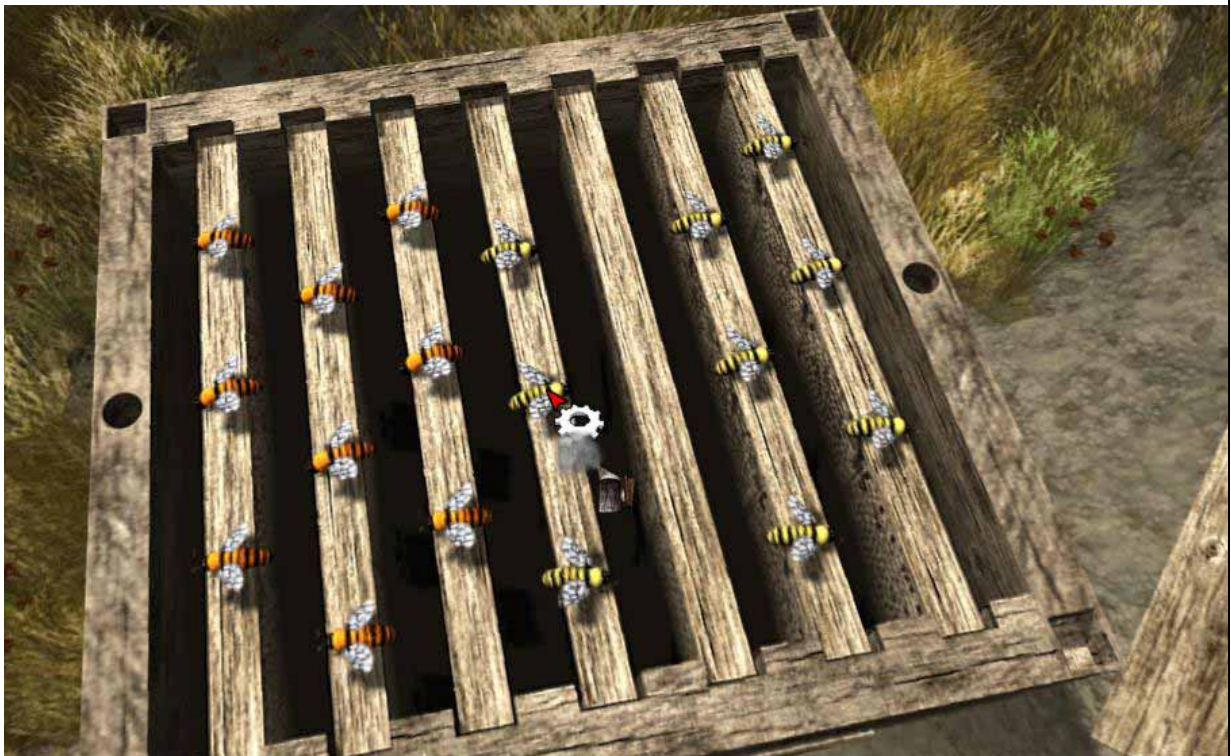
Wir unterhalten uns ausführlich mit JYAN, nehmen das **Rauchgerät** hinten mit u. gehen dann zum Tempel u. den Bienenstöcken.



Rechts neben dem Tempeleingang können wir eine Pflanze ausbuddeln u. deren **rote Wurzeln** mitnehmen.
 Von dem Steinhau, der an der Mauer liegt, nehmen wir noch **4 Steine** mit.
 Nun schauen wir uns noch im Tempel um u. bemerken ein BASRELIEF in dem 4 Steine fehlen.
 Wir nehmen unser Gitter u. messen damit die Größe der fehlenden Steine aus.



Hier können wir nichts mehr tun also kümmern wir uns um die Bienen u. deren süßes Produkt.



Wir zünden unser Rauchgerät an, verscheuchen die Bienen vom Dach u. öffnen den Bienenstock.
 Nun müssen wir mit dem Rauchgerät die gelben Bienen dazu überreden, mit den orangefarbenen Bienen die Seiten zu tauschen. (G = gelb, O = orange)

Lösung mit 7 Wabenrahmen:

G1-O1-O2-G1-G2-G3-O1-O2-O3-G1-G2-G3-O2-O3-G3

Lösung mit 9 Wabenrahmen:

G1-O1-O2-G1-G2-G3-O1-O2-O3-O4-G1-G2-G3-G4-O1-O2-O3-O4-G2-G3-G4-O3-O4-G4

Lösung mit 11 Wabenrahmen:

G1-O1-O2-G1-G2-G3-O1-O2-O3-O4-G1-G2-G3-G4-G5-O1-O2-O3-O4-O5-G1-G2-G3-G4-G5-O2-O3-O4-O5-G3-G4-G5-O4-O5-G5

Nun entnehmen wir einen **Rahmen**, gehen ins Dorf, geben ihn AZADE u. machen einen Rundgang.



Nach einer Weile kommt OMARIM, nimmt sein Honigbrot u. setzt sich auf die Bank, um es genüsslich zu verzehren.



Sie sind die Erben, die Nachkommen der Atlanter. In Ihren Adern fließt das Blut von Atlantis. Die Medaillons, die Sie tragen, sind das Symbol Ihrer Pflichten. Seien sie nun aus Bronze, Zinn oder Orichalcum, die Medaillons sind die Schlüssel zu den geheimen Heiligtümern. Die Heiligtümer beschützen das Erbe vor den Begierden der Menschen mit schlechten Absichten.

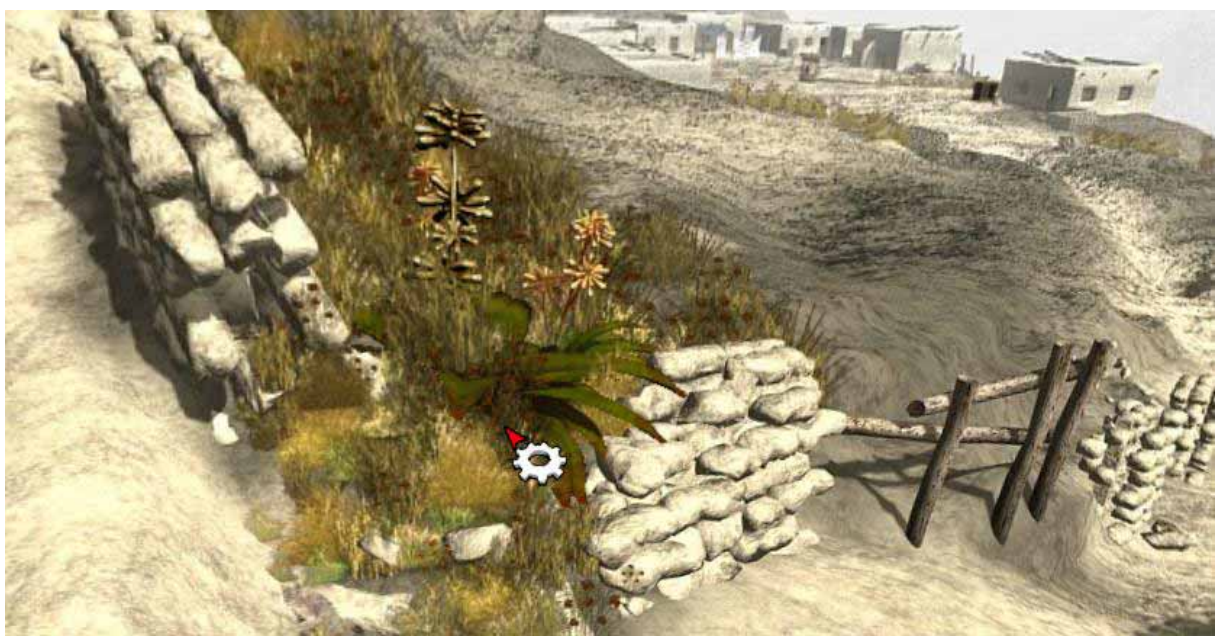
Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm (auch das Amulett zeigen!) u. erfahren, das BLACKWOOD geheilt werden kann. Allerdings müssten wir Aloeblätter besorgen.

In diesem Moment hören wir JYAN rufen, denn ihre Puppe ASKA ist in den Brunnen gefallen.

Wir gehen den Weg nach unten, schneiden ein Stück. **Draht** aus dem Zaun u. gehen weiter zum Kräutersammler.



Leider hat er keine Aloeblätter, aber er gibt uns den Rat, es mal bei den Bienenstöcken zu versuchen.



Wir pflücken einige Blätter u. stören dabei eine Giftschlange die sich rächt u. uns in den Arm beisst.



Aber Dank den Kräutern ist es nicht so schlimm u. wir können zum Brunnen gehen.

Wir nehmen den Holzeimer u. den Draht als Henkel u. retten damit ASKA.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

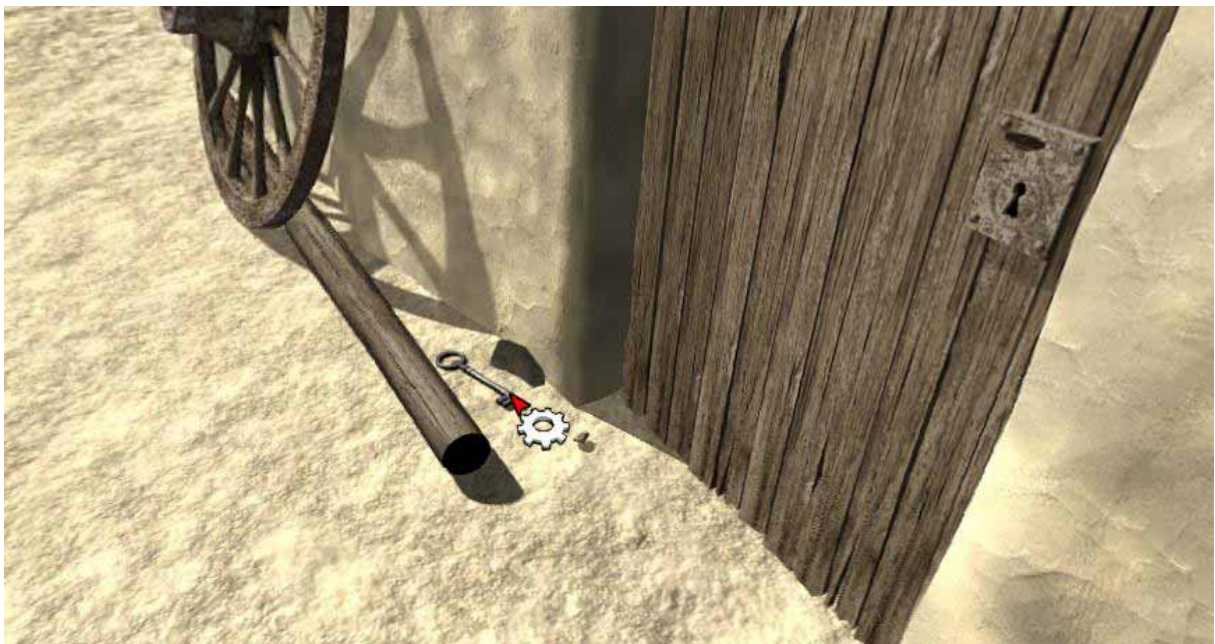
<http://www.gamepad.de>



Wir reden nochmals mit ihr u. sie verrät uns, wo ihr Onkel den Haustürschlüssel versteckt hat.

Nun gehen wir zu OMARIM, geben ihm die Aloeblätter u. erhalten eine **Tinktur**, die wir sofort BLACKWOOD kredenzen.





Jetzt gehen wir zur Werkstatt, nehmen den Schlüssel, öffnen die Tür u. treten ein.

Auf der Fensterbank liegen ein **Hammer** u. ein **Meißel**.

Wir nehmen das Werkzeug mit, gehen vor die Tür u. meißeln unsere Steine zu der richtigen Größe zurecht.

2 Steine 7 Schläge, 1 Stein 4 Schläge u. 1 Stein 2 Schläge!

Damit gehen wir nun zum Tempel u. füllen damit die Löcher im BASRELIEF aus!



Sie passen wunderbar, nur an der farblichen Gestaltung müssen wir noch arbeiten.
Wir gehen wieder in die Werkstatt, legen das Sieb auf den Ständer u. nehmen den Stößel aus der Schale.



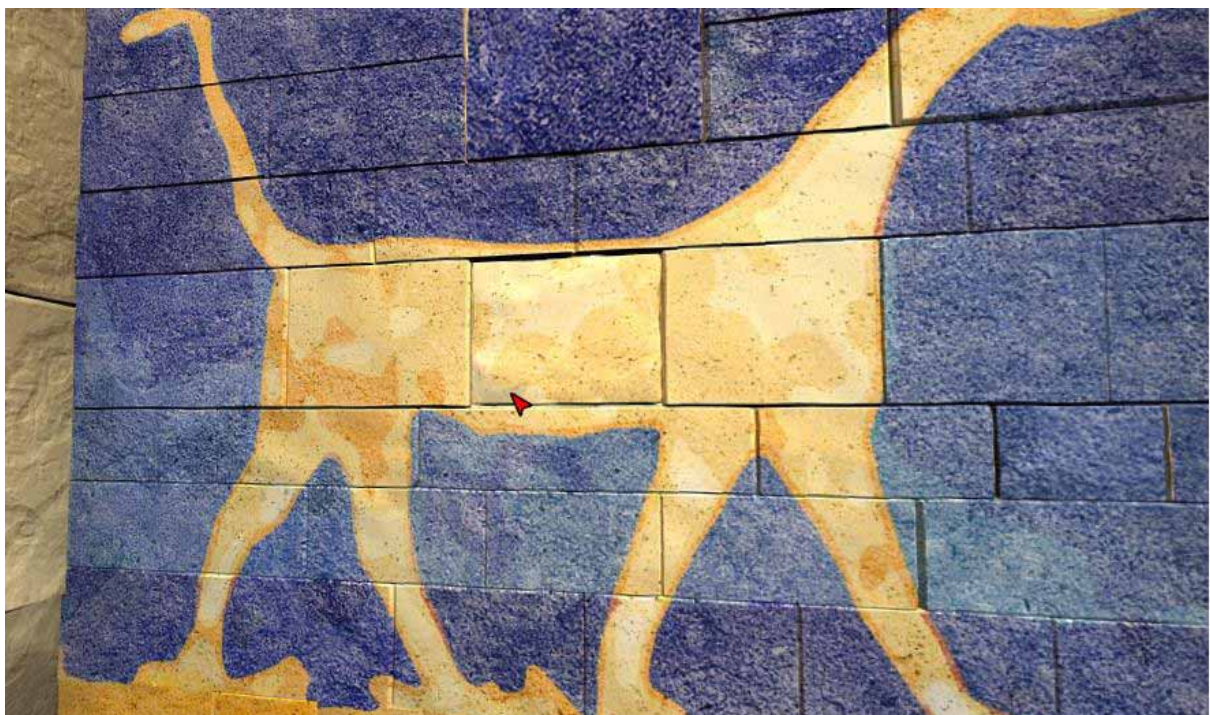
Dann legen wir die rote Wurzel hinein u. zerkleinern sie.
Die Stücke legen wir in das Sieb u. rütteln es.
Wir erhalten ein **rotes Pulver** welches wir in die Schale des Farbkochers kippen.





Nun zünden wir den Ofen an u. können, je nach Ventilstellung, verschiedene Farben kochen u. entnehmen.

Wenn wir 4 Farben (hellgelb, gelb, blau u. hellblau) haben, gehen wir zum Tempel u. malen die Steine an.



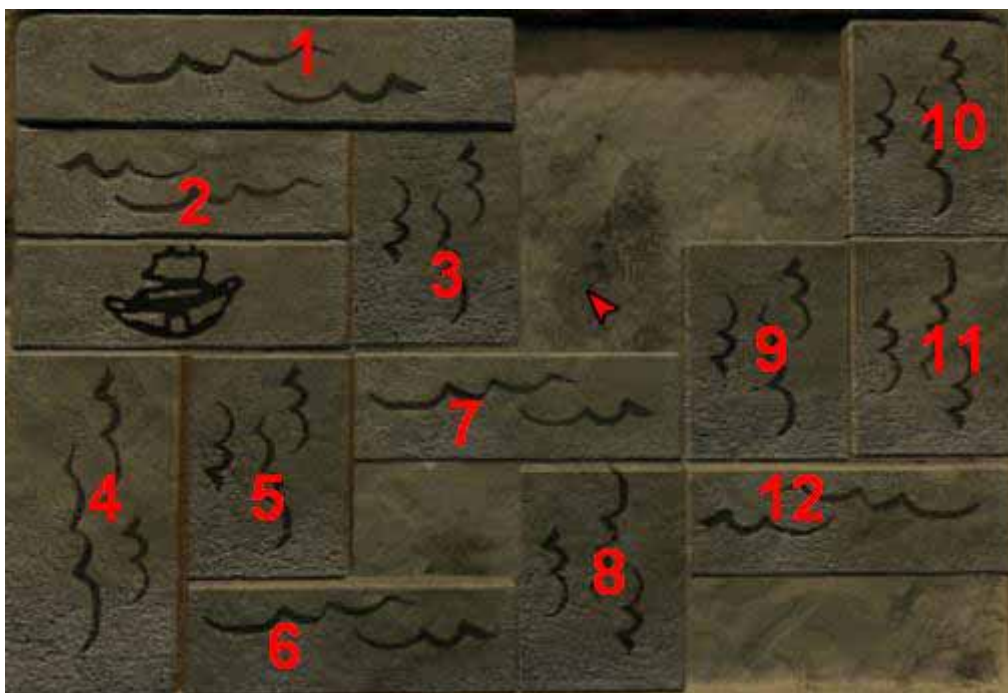
Das sieht doch nicht schlecht aus, denken wir, u. halten unser Bronzemedallion dem Lama vors Auge.

Das Wasser fließt ab, wir können einen atlantischen Kristall aus dem Trog nehmen u. auf die andere Seite gehen.



Hier benutzen wir unser Bronzemedallion 2x mit dem Dreizack u. ein Mauerteil öffnet sich.

Wir gehen hin, aktivieren das Rätsel mit dem Kristall u. versuchen nun das Schiff auf die andere Seite zu bekommen.



9 oo, 7 r, 3 uu, **S** rrr, 2 rr, 1 r, 4 ooo, 5 oo, 6 l, 3 u, 7 ll, 3 o,
8 o, 6 rrrr, 3 u, 8 u, 7 rrr, 4 uuu, 3 uuu, **S** ll, 1 l, 2 ll, 7 ll,
8 oooo, 6 l. 12 l, 11 u.



Haben wir das geschafft, fällt das Ganze um u. wir gehen weiter.



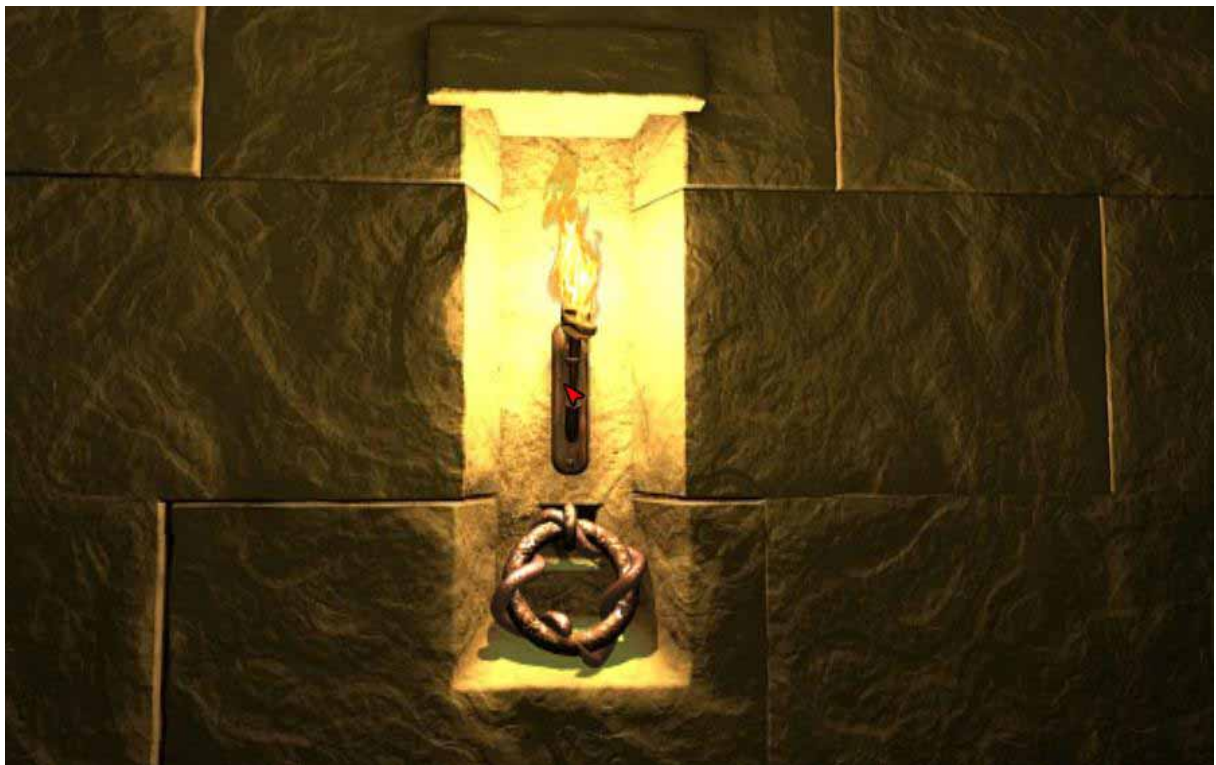
In der Halle finden wir eine Tasche u. entnehmen ein Tagebuch unseres Vaters, lesen darin u. gehen weiter.



Wir nehmen das falsche Medaillon vom Sockel u. ersetzen es durch Unseres.

Die Tür öffnet sich u. wir könnten eintreten, wenn nicht plötzlich ELLIOT aufgetaucht wäre u. uns in die Unterwelt befördert hätte.

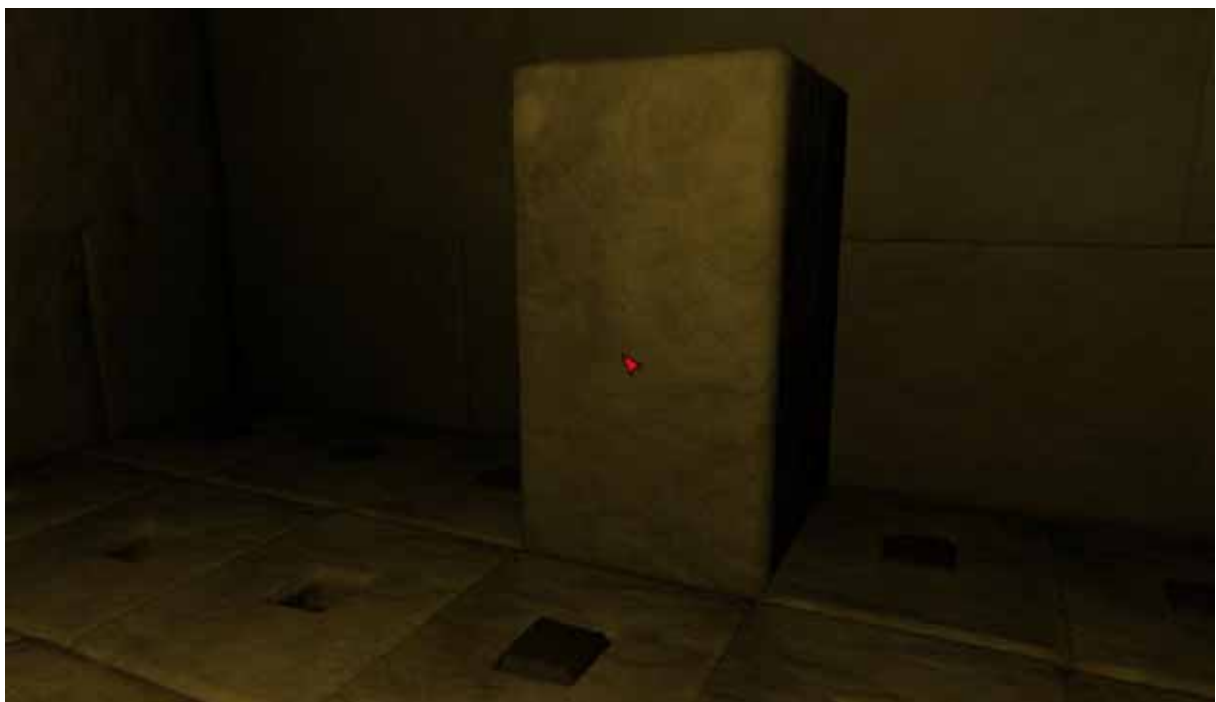




Wir finden einen leeren Fackelhalter, lassen uns von KATE ihren **Schal** geben u. stopfen ihn hinein.

Dieser wird nun angezündet u. es werde Licht!

3 mal drehen wir den Ring, wie es im Tagebuch erwähnt war u. eine Säule erscheint.



Dieser Ring u. die Säulen wurden ja in den Aufzeichnungen unseres Vaters erwähnt!

Wir kramen sie hervor u. lesen sie nochmals.

Eine handgeschriebene Seite mit dem Datum 11. März 1921. Der Text ist eine kurze Beschreibung eines Traums von Atlantis:

"In meinem Traum sehe ich die Königin von Atlantis neun Stufen emporsteigen und auf ihrem Thron Platz nehmen. Sie richtet ihre Augen auf mich. Sie sagt, dass sie mich von den Schatten befreien will, die mich gefangen halten. Dreimal dreht sie eine Bronzeschlange, die ihren Finger zielt. Unter ihrem Blick erscheinen mir nun fantastische Bilder. Ich sehe wertvolle Steine, die den Pfad zur Wahrheit erleuchten ...

Neun Stufen emporsteigen, damit sind 9 Säulen gemeint. Die **4te** ist uns ja schon erschienen, also benötigen wir noch **8** Säulen usw.

Die Reihenfolge der zu drückenden Platten wäre dann :

4 8 5 3 1

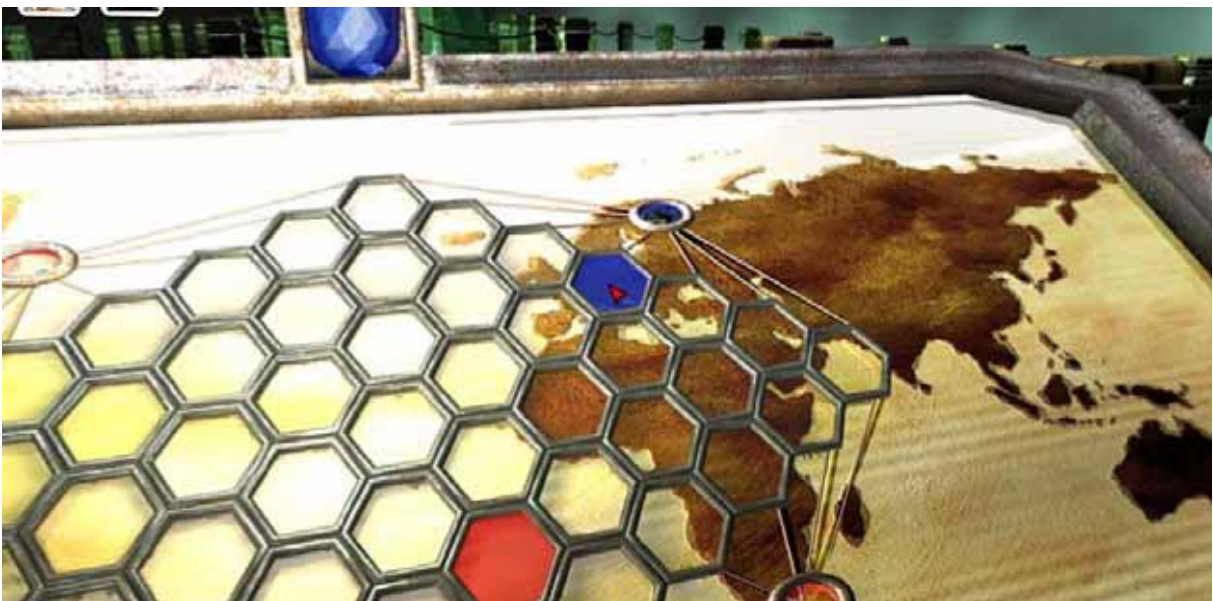
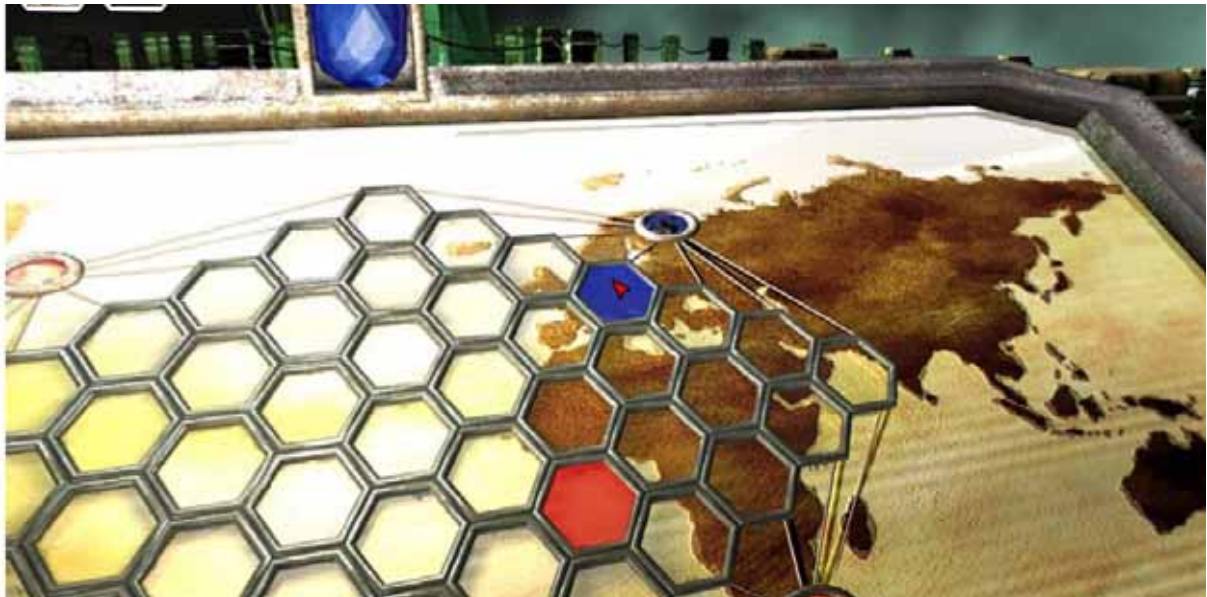
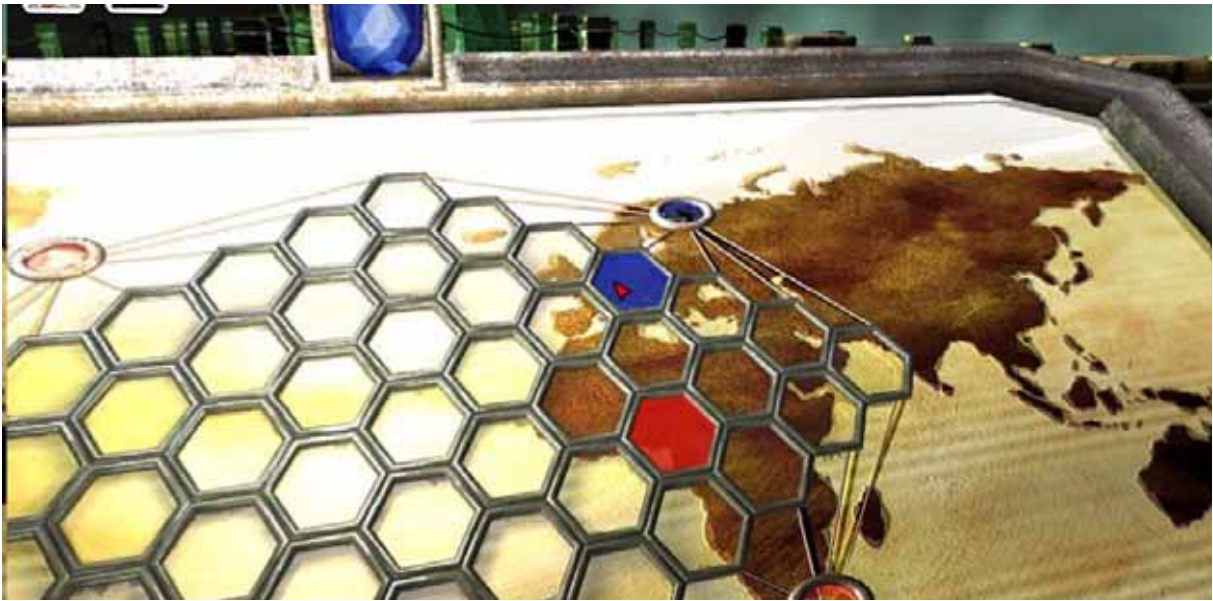


Wir steigen die Treppe nach oben, betätigen mit Hilfe der Stange den Öffnungsmechanismus u. gehen zur Arche.



Mit unserem Kristall aktivieren wir das Paneel u. müssen nun versuchen, zwischen beiden Polen eine Verbindung zu schaffen. Das Problem ist nur, dass die Roten etwas dagegen haben! Es gibt viele Möglichkeiten zum Erfolg zu kommen, u. da der Gegner immer anders agiert kann keine Hilfe angeboten werden!

Beispiel:





Wenn wir diese letzte Hürde geschafft haben können wir uns den Abspann anschauen!

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösung ganz herzlichst!

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

<http://www.gamepad.de/>

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

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