

# Indiana Jones and the Fate of Atlantis Komplettlösung

## **Barnett College (Optional)**

Links die seltsame Statue untersuchen, damit wir die Falltür nach unten fallen. Hier nun das Seil nehmen und wir fallen wieder nach unten. In der Bibliothek links in dem Regal für Bücher über Statuen durchsuchen. Wir landen wieder ein Stockwerk tiefer. Hier nun die Katzenfiguren untersuchen. Nach dem Schreck liegen wir nun im Heizungskeller. Hier die 3 Schränke untersuchen und die gehörnte Statue mitnehmen.

## **New York City**

Nimm die Zeitung von dem Brett mit. Es gibt nun drei Wege um in Vorstellung zu gelangen:

### *Team*

Die Tür öffnen und mit dem Türsteher reden: 1/2/1/3/3. Wir dürfen nun hinein.

### *Intelligenz*

An der Hintertüre vorbeigehen und die unterste Kiste nach hinten drücken. Weiter nach rechts, und die hintere Kiste wegdrücken. Ein kurzes Stück weiter rechts die untere Kiste weg drücken. Den Weg nach links und dann nach hinten folgen. Vor der Leiter die Kiste wegdrücken und die Leiter hochzusteigen.

### *Kampf*

Die Tür öffnen und den Türsteher reizen: 3/2/3. Nun können wir uns mit ihm prügeln. Sobald er besiegt ist können wir durch die Tür zur Vorstellung.

Nun mit dem Bühnenarbeiter reden: 1. Klappt leider nicht. Wenn wir nun den Bühnenarbeiter erneut ansprechen sehen wir den ersten Teil der Show.

Nochmals mit dem Bühnenarbeiter reden um den zweiten Teil zu sehen.

Jetzt noch ein drittes Mal mit dem Bühnenarbeiter reden und wir erfahren, dass er gerne liest: 3/1/1. Ihm nun die Zeitung geben.

Jetzt den linken Hebel nach oben drücken, dann den Rechten. Jetzt noch den roten Knopf drücken und die Vorstellung ist vorzeitig beendet. Sophia erklärt uns jetzt einiges. Die Antworten die wir sind Vorzugsweise: 1/2/4/4/1/1.

## **Island**

Die Höhle betreten und mit Heimdall reden: 3/3/2/2/3/1/3/4. Die Höhle wieder verlassen und den Truck benutzen um zum Flughafen zu kommen. Als Erstes nach Tikal fliegen.

## **Tikal**

In den Dschungel gehen. Hier gibt es sechs Pfade. Ein Nagetier sucht hier nach Futter. Das Dschungeltier flieht vor uns. Das Dschungeltier vor die vierte Höhle von links treiben und dann mit der Peitsche Richtung Schlange befördern. Hinterher und den Baum Benutzen um über die Schlucht zu gelangen.

Mit Sophia reden: 1/1. Am Trödelstand die Petroleumlampe nehmen. Mit Sternhart reden: 1/1/2/2/2/2/4.

Den Papagei ansprechen und nach dem Titel fragen. ....Wieder die Petroleumlampe nehmen. Sternhart nun die richtige Antwort geben: 3/Hermocrates.

Im Tempel Sophia ansprechen, und ihr sagen, dass Sie Sternhart ablenken soll: 2. Den Tempel verlassen und die Petroleumlampe vom Trödelstand nehmen. Die Lampe öffnen. Das Petroleum mit dem linken Spiralmuster benutzen und die Spirale nehmen. Das Spiralmuster links in den Tierkopf stecken und daran ziehen.

Die Orichalcum Kugel aus dem Grab mitnehmen. Den Tempel verlassen und rechts zum Dschungel gehen. Das Auto benutzen und nach Island fliegen.

## **Island**

Die Höhle betreten. Das Orichalcum in den Aalkopf stecken. Die Aalfigur mitnehmen. Die Höhle wieder verlassen und Laster verwenden. Auf die Azoren fliegen.

## **Die Azoren**

Die Tür öffnen und mit Costa reden: 1/1. Mit Sophia reden und sie es versuchen lassen: 2. Die Tür öffnen und mit Costa reden: 1/1/1/1/4/1/2/1/1. Mit Indy reden: 1. Die Tür wieder öffnen und nochmals mit Costa reden: 1/1. Wir erfahren nun in welcher Sammlung Platos Dialog steckt. Das Barnett College hat die Sammlung.

## **Barnett College**

Welche Antworten wir Sophia geben ist egal. Es gibt nun 4 verschiedene Orte, wo das Buch sein kann.

### *Katzenfigur*

Die Treppe nach oben gehen. Den Stuhl ansehen und den Kaugummi nehmen. Zwei Etagen runter gehen in den Keller. Den Kaugummi mit dem Kohlerutsche verwenden und die Kohlerutsche nach oben gehen. Eine Katze mitnehmen, diese ist aus Wachs. Die Kohlerutsche wieder herunter gehen, den Ofen öffnen und die Katze hinein werfen.

### *Bücherregal*

Die Treppe hinunter in den Keller gehen und den dreckigen Lappen mitnehmen. Zwei Stockwerke nach oben gehen und das Seil nach oben klettern. Im Regal rechts die Pfeilspitze mitnehmen. Die Pfeilspitze mit dem Lappen verwenden. Nach unten klettern und die umwickelte Pfeilspitze mit den fünf Schrauben im umgefallenen Bücherregal verwenden. Das umgestürzte Bücherregal öffnen.

### *Buch*

Die Treppe nach oben gehen. Den Stuhl ansehen und den Kaugummi nehmen. Zwei Etagen runter gehen in den Keller. Ein Stück Kohle nehmen. Den Kaugummi mit dem Kohlerutsche verwenden und die Kohlerutsche nach oben gehen. Durch das Loch in der Decke sehen wir ein Buch. Das Stück Kohle mit dem Buch verwenden.

### *Truhe*

Über die Strasse in das Büro gehen. Den Eisschrank öffnen und das Glas mit Majonäse nehmen. Das Büro wieder verlassen. Und die Treppe nach oben gehen. Das Seil nach oben klettern. Die Majonäse mit dem Totempfahl verwenden und diese zwei Mal ziehen. Jetzt über den Totempfahl nach oben durch das Loch klettern. Die Urne öffnen und die Asche nehmen. Die Falltür nach unten klettern. Hinten die grosse Kiste zur Seite drücken. Die Truhe mit dem Schlüssel öffnen.

In das Büro gehen und Sophia das Buch zeigen. Im nun folgenden Gespräch entscheidet sich der weitere Weg. Sophia wird einen Vorschlag machen, dies auf Basis, wie wir am Anfang bei Biff dem Türsteher vorbeigekommen sind. Daher kann es vorkommen, dass am Ende das Gespräch mit Sophia etwas abweicht, da eine Bestätigung des Weges verlangt wird.

## Team

Das Gespräch mit Sophia: 2/1/1/1/1/4/2/2/1/2. Dann nach Algerien fliegen.

### Algier

Nach Links gehen und dort in den Hinterhof. Die Maske anschauen und nehmen. Dann mit dem Händler reden und nach dem Preis fragen: 3. Den Hinterhof verlassen und nach rechts gehen, den staubigen Weg zum Flughafen nehmen. Nach Monte Carlo fliegen.

### Monte Carlo

Sophia schlägt vor eine Séance mit Trottier durchführt: 3/3/4/2. Nach Trottier suchen, er trägt einen braunen Anzug. Wenn wir gefunden haben mit ihm sprechen. Bei der späteren Lösung kann es Wichtig sein, folgende Dinge über Trottier zu wissen: Warum er spazieren ging, seine grösste Angst und was er am meisten braucht. Er verrät diese Dinge innerhalb der Gespräche mit ihm. Man muss so alle Gesprächsoptionen durchgehen und seine Frage über Plato erst falsch beantworten.

Um Trottier zur Séance zu bekommen: 2/3/3/\*/2/1.

\* Antworten auf Trottiers Fragen findet sich in Platos Buch.

Um den Sonnenstein zu erhalten gibt es zwei Möglichkeiten:

### Indy

Im Gespräch mit Sophia antworten mit: 2. Während Sophia nun mit Trottier redet, öffnen wir den Schrank und nehmen die Taschenlampe heraus. Vom Bett nehmen wir das Laken. Nun öffnen wir den Sicherungskasten an der Wand. Durch Benutzen des Stromunterbrechers schalten wir den Strom ab. Jetzt benutzen wir das Laken, die Taschenlampe und die Maske.

### Sophia

Im Gespräch mit Sophia antworten mit: 1. Sophia beginnt die Séance und frage nach einem Artefakt für Nur-Ab-Sal. Nun muss Sophia alle Fragen richtig beantworten. Die letzte Frage nach der Zahl ist reine Glückssache.

Das Hotel verlassen und das Taxi zum Flughafen nehmen um nach Algier zu fliegen.

### Algier

Nach Links zum Lebensmittelhändler gehen und mit ihm reden: 3/2/2/2/2/2. Nun in den Hinterhof gehen und mit dem Verkäufer reden: 1/1/3/1/1/1/1/2/1/1/1. Mit dem Baseball gehen wir nun zum Lebensmittelhändler und bieten Sie ihm den Baseball an.

Wenn er ihn nicht haben möchte, verrät Ihnen ungefähr, wie die Tauschware aussehen soll. Gehen Sie zurück zu Omar und tauschen Sie den Baseball mit dem nächsten Gegenstand. Diesen können Sie nun dem Lebensmittelhändler anbieten. Dies so lange wiederholen, bis wir die Taube am Stiel bekommen.

Nun mit dem Messerwerfer sprechen: 1. Danach mit Sophia reden: 3/1. Wenn Sie sich die Messer genauer anschaut, einfach Sophia drücken. Weiter rechts mit dem Bettler reden: 1 und ihm die Taube am Stiel geben. Um den Ballon zu besteigen die Treppe nach oben auf das Dach gehen.

Dem Mann die Ballon Fahrkarte geben und in den Ballon steigen. Wenn wir oben sind, mit dem Messer das Seil durchschneiden.

Den Ballon und die Richtung bestimmen wir in dem Wir Gas ablassen oder Ballast abwerfen. Die Nomadendörfer anfliegen um den Nomaden zu fragen was er auf der Karte sieht. Er gibt uns dann die neue Richtung an. Wenn wir nahe der Grabung sind erscheint ein rotes X auf der Karte, welches wir ansteuern.

Nachdem wir abgeschossen wurden gehen wir nach links zu Grabung.

Zum Loch gehen und mit Sophia reden: 1. Weiter hinten bei der Grabung die Leiter hinunter klettern. Hier ist es erst sehr dunkel. Hier muss man etwas warten, bis man sich an die Dunkelheit gewöhnt hat um Umriss zu erkennen. Um uns herum befinden sich diverse Dinge. Folgende aufnehmen: Tonding und röhrenförmiges Ding. Nun hinten wieder die Leiter nach oben gehen zum Truck. Den Benzintank öffnen. Den Schlauch mit dem

Tank benutzen und danach den Becher mit dem Schlauch. Den Schlauch wieder mitnehmen und die Leiter runterklettern. Hier befindet sich noch ein Metallding, dies ist ein tragbarer Generator. In der Nähe befindet sich eine Metallkappe. Dies öffnen und das Benzin hineingeben. Am Generator befindet sich noch ein kleines Metallding. Dieses benutzen.

Jetzt hinten die Schiffsrippe nehmen und rechts vom Tisch den Holzstift. Mit der Rippe rechts die Wand einigen und dann den Holzstift einsetzen. Nun die Sonnenscheibe auf den Holzstift setzen und benutzen. Wie der Stein eingestellt werden muss steht in Platos Buch. Wenn die Scheibe eingestellt ist, den Holzpflock in der Mitte drücken. Nachdem Sophias befreit ist, die Scheibe und den Pflock wieder von der Wand nehmen.

Den Generator öffnen. Dann diesen ausschalten und die Zündkerze (Keramikding) mitnehmen. Jetzt die Leiter nach oben zum Truck. Die Zündkerze und die Verteilerkappe einsetzen. Die Motorhaube schliessen und den Truck benutzen. Dann auf nach Kreta.

## **Kreta**

Nach Links zum Weg gehen und damit zu den Ruinen. Über die Brücke gehen und weiter nach Links bis zum Vermessungsgerät, diesen mitnehmen. Zurück über die Brücke und hinunter unter der Brücke durch zu den Ruinen. Die Eingänge absuchen bis wir die Wandgemälde gefunden haben. Das Gemälde betrachten.

Draussen befinden sich Steine, zwei sind lose. Diese zu Seite drücken. Den Vermesser auf Kopf stellen und das linke Horn anvisieren. Beim Verlassen des Messinstrumentes sollte nun eine Bestätigung geben. Das Vermessungsgerät nehmen und auf Schwanz stellen und das rechte Horn anvisieren. Auch hier sollte es beim Verlassen des Messinstrumentes eine Bestätigung geben und wir erhalten eine markierte Stelle. Mit der Schiffsrippe beim X graben.

Nach rechts gehen und das Gelände verlassen. Auf dem Steinpodest ist ein Stift im Boden. Den Sonnen- und Mondstein einsetzen. In Buch Platos nachschauen, wie die Steine eingestellt werden müssen und zum Abschluss den Stift in der Mitte drücken. Die Steiner wieder an sich nehmen und durch die Tür gehen.

Weiter durch den Durchgang hinten.

Zwei Köpfe vom Regal nehmen und durch die Tür nach hinten gehen. Mit der Peitsche den dritten Kopf angeln. Die Treppe nach oben gehen und dann nach Links und gleich oberhalb der Treppe durch den linken Durchgang. Die Peitsche mit dem Kopf der Statue verwenden. Neben den Kopf stellen und wir fahren nach unten. Den Stab und den Weltstein unterhalb von Sternhart nehmen. Die Notiz in Sternharts Hand lesen.

Den Wasserfall anschauen. Die Kette benutzen um an ihr hoch zu klettern. Zur Statue gehen und dann durch den linken Durchgang. Alle drei Köpfe auf das Regal legen und durch die Tür gehen. Die Treppe nach oben gehen und dann nach rechts. Rechts am Gewicht befindet sich ein Keil. Diesen mit dem Stab entfernen.

Gehen Sie nach Links, dann nach hinten, dann zweimal nach rechts und dann den Stab in den Mund stecken. Die Goldkiste nehmen. Die Orichalcum Kugeln auch mitnehmen. Jetzt zurück nach links, dann nach hinten, weiter nach Links, die Treppe nach oben durch die linke Tür und zum Kopf gehen.

Unten angekommen nach hinten gehen. Das Gitter, der Hebel dahinter und das Loch ansehen. Versuchen das Loch zu benutzen. Jetzt mit Sophia reden um sie durch das Loch zu befördern: 2/3/2/1. Durch die Tür gehen.

Die Goldkiste im Inventar öffnen und alle Orichalcum reinlegen und sie wieder verschliessen. Jetzt den Fisch aus dem Inventar benutzen. Mit Sophia reden, damit sie ihr Halsband in die Kiste legt: 3/3/1/1/1.

Jetzt in dem Raum den Fisch verwenden um Orichalcum zu finden. Wenn der Fisch angibt, die Schiffsrippe an der Wand verwenden. Die Tür öffnen und durchgehen.

Nach rechts gehen und alle drei Scheiben auf den Stift legen. Die Scheiben nach Platos Buch einstellen und den Stift drücken. Die Scheiben nehmen und durch die Tür gehen. Die Scheiben müssen wir nun Kerner geben: 1/1. Rechts die Steine an der Wand mit der Schiffsrippe lösen. Zum U-Boot gehen.

## **U-Boot**

Rechts die Luke öffnen. Den Kapitän mit der Antwort 2 im Zweikampf besiegen oder mit der Antwort 1 auf die bequeme Art erledigen.

Das U-Boot anwählen damit man rein sieht. Die Gegensprechanlage verwenden und die Mannschaft in den Bug befehlen. Die Leiter untersteigen und nach Links gehen. Wurst, Brot und die Porzellantasse mitnehmen. Die Wurst mit dem Brot verwenden. Rechts die Falltür öffnen und die Batteriesäure mit der Tasse aufnehmen. Nach oben klettern und nach Links gehen. Den Hebel und den Knopf drücken. Damit steuern Sie das U-Boot.

Zurück zur Leiter und noch einmal weiter nach rechts. Dort die Falltür öffnen und den Safe mit der Batteriesäure öffnen. Wieder nach oben und ganz nach Links. Die erste Falltür runter und nach rechts gehen um mit Sophia zu reden: 2/2. Zur Haupttreppe gehen und runter klettern. Den Pömpel nehmen und auf den Wächter zugehen und mit ihm sprechen: 1/1/1.

Die Notfall Ruderkontrolle anschauen. Den Schlüssel verwenden das Schloss zu öffnen. Wenn wir nun das Rad drücken, bekommen wir eine weitere Kontrolle. Die Leiter ganz nach oben gehen und den grossen Hebel drücken. Den abgebrochenen Hebel mit dem Pömpel ersetzen. Diesen auch drücken, und wir haben alle Kontrollen. Richtungswechsel mit dem Hebel ist nur möglich wenn das U-Boot still steht.

Im Wasser gibt es eine Luftschleuse, das Boot dort hinein steuern.

Das Gespräch mit Sophia: 2/1/1/1/1/4/2/2/3/1. Dann nach Monte Carlo fliegen.

### Monte Carlo

Die umhergehenden Leute betrachten, eine Person im braunen Anzug ansprechen, dies ist Trottiert: 1/2/3/1/\*.

\* Antworten auf Trottiers Fragen findet sich in Platos Buch.

In das Taxi steigen um zum Flughafen zu gelangen und nach Algier fliegen.

### Algier

Mit dem Bettler reden und nach Omar fragen: 1/1/1. Nach Links zum Hinterhof gehen und mit dem Ladenhüter reden: 1/1/1. Nun die Karte von Trottier geben. Den Angestellten nun verfolgen bis in die Strassen der Grosstadt.

Die Karte von oben zeigt eine Person rot markiert. Wenn dieser in der Nähe des Markts ist, ebenfalls den Markt betreten. Nun sollte die Person mit dem roten Fez hier sein. Wenn es nicht geklappt hat einfach wiederholen. Wir sprechen mit dem Mann: 4/3/1/3/1/1 und bekommen so den Fez.

Jetzt wieder in den Hinterhof gehen und dem Diener den Fez geben um mit ihm zu reden: 3. Gleich nochmals mit ihm reden damit er nochmals nach Omar sieht: 1. Gleich verfolgen, den diesmal sehen wir die rote Mütze. Verfolgen und das gleiche Haus betreten. Das Haus lässt sich nur betreten, wenn Sie zu dem Zeitpunkt in derselben Strasse sind. Wenn es nicht klappt, den Diener im Hinterhof einfach erneut nach Omar fragen.

Wir sprechen nun mit Omar: 1/1/1/1. Jetzt den Wandschrank betreten. Omar folgt uns, und sobald er drin ist schliessen wir die Wandschrank Tür. Jetzt können wir wieder mit Omar sprechen: 1/1/1/1). Den Stab nehmen und damit das Tuch von der Wäscheleine holen. Die Rabenstatue und die Statue nehmen. Nun Mar freilassen und das Kamel benutzen. Mit dem Kamel in die Wüste reiten und an den Nomadendörfern den Nomaden fragen, was er auf der Karte sieht. Wir erhalten so die Richtung, in der wir gehen müssen. So bis zum X reiten. Wenn Sie von Wächtern geschnappt werden, lassen sich die ersten Beiden nach einem Gespräch: 1/1 mit einer Statue bestechen, danach wird man zur Stadt zurückgebracht.

Nach Links zur Grabung gehen und die Leiter runter steigen. Das röhrenförmige Ding und das Tonding nehmen. Die Leiter nach oben gehen zum Truck. Den Tankdeckel öffnen und den Schlauch mit dem Benzintank benutzen. Dann den Lehmbecher mit dem Schlauch verwenden. Den Schlauch nehmen und wieder die Leiter runter klettern. Zum Metallding gehen und die Metallkappe öffnen. Das Benzin im Tonkrug in den Einfüllstutzen leeren. Nun das kleine Metallding drücken. Die Schiffsrippe nehmen und Links zum Gemälde gehen. Das Runde Objekt drücken. Die Statue nehmen und die Orichalcum Perle hineinstecken. Den Generator öffnen und dann ausschalten. Das Keramik Ding herausnehmen. Die Leiter nach oben gehen und die Motorhaube des Trucks öffnen um die Zündkerze einzusetzen. Dann die Statue mit der Zündkerze verwenden. Den Truck benutzen und nach Monte Carlo gehen.

### Monte Carlo

Wieder Trottier ansprechen und vor den Nazis warnen: 1. Trottier nochmals ansprechen: 1. Wenn wir ihn jetzt noch ein drittes Mal ansprechen: 1 wird er von den Nazis entführt. Dem Wagen folgen und rammen bis er stehen bleibt. An der Unfallstelle mit Trottier reden: 2/2/4/3/2/1/2/3/1). Nun die Strassenecken ablaufen und das Schild mit den Strassennamen ansehen. Die Kreuzung finden, diese kann auch kein Strassenschild tragen. Die Abflüsse überprüfen. Den Deckel öffnen. Zum Hotel zurückkehren und das Taxi nehmen. Nach Thira fliegen.

### Thira

Links das Fischernetz nehmen. Nach links in die Berge gehen. Es gibt hier Klüfte in den Bergen. Diese absuchen, in einer gibt es eine Höhle. Hier die Kiste schliessen und die Rechnung nehmen. In die Höhle gehen und durch die Tür links. Den Klappspaten nehmen und die Tür links schliessen. Den Sonnenstein bei dieser Tür rechts in den Rahmen setzen und ihn nach Anleitung in Platos Buch einstellen und den Stift in der Mitte drücken. Die Tür öffnen und das Schild nehmen. Tür wieder schliessen und den Sonnenstein mitnehmen. Nach rechts gehen und den Klappspaten öffnen. Mit dem Spaten den Eingang freischaufeln. Solange schaufeln, bis der Eingang frei ist. Zu den Docks zurückkehren. Den grossen Korb nehmen. Dem Besitzer die Inschrift für den Korb geben: 1. Jetzt

dürfen wir den Korb nehmen. Den Korb mit dem Fischernetz verbinden. Rechts am Steg befindet sich eine Kiste. Diese versuchen zu öffnen: 1. Wir geben ihm die Rechnung und können nun die Kiste öffnen und den Ballon nehmen. Den Ballon mit dem Korb verbinden. Zurück in die Berge zur Höhle. Den Ballon mit dem Schlauch verbinden und dann mit dem Luftschaft verwenden. Den Ballon besteigen. Über dem Wasser das U-Boot suchen und darauf landen.

### **U-Boot**

Oben die Luke öffnen und in das Boot gehen. In die Sektion darunter gehen und nach links in die Küche. Brot und Wurst nehmen. Die Wurst mit dem Brot benutzen um daraus ein Sandwich zu machen. Zur Leiter gehen und der Wache das Sandwich geben. Die Schränke öffnen und den Mondstein sowie die Torpedoleitung nehmen.

Nun warten bis wir in Kreta angekommen sind. Nochmals die Leiter runter klettern und rechts die Wäscheleine nehmen. Weiter nach rechts und im Torpedoraum die Lappen nehmen. Nun ganz nach links in den Torpedoraum. Den Lappen mit den Drähten verwenden. Die Kontrolleinheit anschauen. Die Torpedoleitung anschauen. Die Leitung mit der Kontrolleinheit verwenden. Den Starthebel drücken. Die Falttür öffnen und in den Torpedoraum nach rechts gehen. Auch hier die Anleitung mit der Steuereinheit verwenden. Die Wäscheleine um den Starthebel legen. Das untere Torpedrohr öffnen und das Rohr benutzen. Jetzt noch an der Wäscheleine ziehen.

### **Kreta**

Zum Steinpodest gehen, Sonnen- und Mondstein einsetzen. Die Steine nach Platos Buch einstellen. Die Steine wieder nehmen.

Durch den Eingang gehen. 2 Köpfe nehmen und durch den Durchgang nach hinten gehen. Mit der Peitsche nun den dritten Kopf angeln. Die Treppe nach oben gehen und dann nach Links. Hier oberhalb der Treppe durch die linke Tür gehen. Mit der Peitsche der Statue den Kopf abtrennen. Zum Statuenkopf gehen. Unten den Weltstein, den Stab und den Schal nehmen. Die Notiz in der Hand von Sternhart lesen. Die Wäscheleine mit dem Kamm verbinden. Jetzt den Schal mit dem Kamm benutzen. Jetzt den Wasserfall anschauen. Die Kette benutzen um hoch zu klettern. Zur Statue gehen und dann durch die Tür links. Die Köpfe auf das Regal legen. Durch die Tür gehen und die Treppe nach oben durch den Durchgang. Hier nach rechts gehen. Den Stab mit dem Keil unter dem Gewicht benutzen. Nach links gehen, nach hinten durch den Durchgang, jetzt nach rechts und nochmals nach rechts. Den Stab in den Mund stecken. Die goldene Kiste nehmen. Nach hinten durch die Tür gehen. Den Kopf der Statuen in die Klappe tun. Nun noch eine Orichalcum Kugel reingeben und gleich durch das Loch kriechen. Die Scheiben auf die Achse legen und wieder nach Platos Buch einstellen.

Durch die soeben geöffnete Tür gehen. Hier rechts durch den Durchgang. Die goldene Truhe öffnen, die verbleibende Kugeln in die Truhe geben und diese schliessen. Jetzt den Kamm benutzen. Die Knochen auf dem Boden ansehen. Zurück zum vorherigen Raum gehen und den Kamm wieder mit dem Schaal aufladen. Den Kamm wieder benutzen. Der Kamm markiert eine Stelle an der Wand, diese mit dem Klappspaten aufgraben. Die Tür öffnen und durchgehen. Die Orichalcum Perle vom Boden auflesen. Die goldene Box öffnen und eine Perle in den Mund der Bahn stecken. Wir fahren nach Atlantis.

## **Kampf**

Das Gespräch mit Sophia: 2/1/1/1/1/4/2/2/2/1. Dann nach Monte Carlo fliegen.

### **Monte Carlo**

Die umhergehenden Leute betrachten, eine Person im braunen Anzug ansprechen, dies ist Trottiert: 1/2/3/1/\*.

\* Antworten auf Trottiers Fragen findet sich in Platos Buch.

In das Taxi steigen um zum Flughafen zu gelangen und nach Algier fliegen.

### **Algier**

Mit dem Bettler reden und nach Omar fragen: 1/1/1. Nach Links zum Hinterhof gehen und mit dem Ladenhüter reden: 1/1/1. Nun die Karte von Trottier geben. Den Angestellten nun verfolgen in die Strassen der Grosstadt. Dem roten Punkt folgen bis er das Haus von Omar betritt. Man muss in derselben Strasse sein, sonst lässt sich das Haus nicht betreten. Wenn es nicht klappt, den Diener im Hinterhof einfach erneut nach Omar fragen.

Auf den Nazi zugehen und ihn niederschlagen und mit Omar reden: 3/1.

Den Stab nehmen und damit das Hängende Tuch von der Leine holen. Die Rabenstatue und die Statue nehmen, danach das Kamel benutzen. Mit dem Kamel in die Wüste reiten und an den Nomadendörfern den Nomaden fragen, was er auf der Karte sieht. Wir erhalten so die Richtung, in der wir gehen müssen. So bis zum X reiten. Wenn Sie von Nazis geschnappt werden, diese einfach niederschlagen.

Bei der Grabungsstelle die Leiter hinunter klettern. Das Metallding suchen und das kleine Metallding drücken. Den Tonkrug und den Stift vom Tisch nehmen. Die Schiffsrippe nehmen und Links beim Gemälde das runde Objekt drücken. Die Steinscheibe nehmen. Jetzt rechts mit der Schiffsrippe die brüchige Wand reinigen. Den Holzstift einsetzen und die Sonnenscheibe drauf stecken. Die Scheibe nach Platos Buch einstellen. Die Sonnenscheibe nehmen und durch die Tür gehen.

Den Nazi beruhigen: 1. Jetzt mit der Peitsche dem Nazi die Waffe aus der Hand schlagen und ihn dann niederschlagen. Nach links gehen und über die Strickleiter in den Ballon gehen. Nach Norden zum Meer fliegen um nach Kreta zu gelangen.

### **Kreta**

Nach Links zum Weg gehen und damit zu den Ruinen. Über die Brücke gehen und weiter nach Links bis zum Vermessungsgerät, diesen mitnehmen. Zurück über die Brücke und hinunter unter der Brücke durch zu den Ruinen. Die Eingänge absuchen bis wir die Wandgemälde gefunden haben. Das Gemälde betrachten.

Draussen befinden sich Steine, zwei sind lose. Diese zu Seite drücken. Den Vermesser auf Kopf stellen und das Linke Horn anvisieren. Beim Verlassen des Messinstrumentes sollte nun eine Bestätigung geben. Das Vermessungsgerät nehmen und auf Schwanz stellen und das rechte Horn anvisieren. Auch hier sollte es beim Verlassen des Messinstrumentes eine Bestätigung geben und wir erhalten eine markierte Stelle. Mit der Schiffsrippe beim X graben.

Nach rechts gehen und das Gelände verlassen. Auf dem Steinpodest ist ein Stift im Boden. Den Sonnen- und Mondstein einsetzen. In Buch Platos nachschauen, wie die Steine eingestellt werden müssen und zum Abschluss den Stift in der Mitte drücken. Ein Nazi tritt uns entgegen. Erst mit ihm reden: 2/1/1/1. Da es nicht hilft ihn niederschlagen.

Die Scheiben mitnehmen und durch den Eingang gehen. 2 Köpfe nehmen und durch den Durchgang nach hinten gehen. Mit der Peitsche nun den dritten Kopf angeln. Die Treppe nach oben gehen und dann nach Links. Hier oberhalb der Treppe durch die linke Tür gehen. Mit der Peitsche der Statue den Kopf abtrennen. Zum Statuenkopf gehen. Unten den Stab nehmen und die Notiz in der Han von Sternhart lesen. Jetzt den Wasserfall anschauen. Die Kette benutzen um hoch zu klettern. Zur Statue gehen und dann durch die Tür links. Die Köpfe auf das Regal legen. Durch die Tür gehen und die Treppe nach oben durch den Durchgang. Hier nach rechts gehen. Den Stab mit dem Keil unter dem Gewicht benutzen. Nach links gehen, nach hinten durch den Durchgang, jetzt nach rechts und nochmals nach rechts. Den Stab in den Mund stecken. Die goldene Kiste nehmen. Zurück nach Links gehen, dann nach hinten durch den Durchgang, jetzt wieder nach links gehen, die Treppe nach oben und durch den linken Durchgang. Zur Statue gehen und dann durch den rechet Tür. Den geschlossenen Durchgang viermal rücken. Hindurchgehen und den die Peitsche mit dem Felsvorsprung



benutzen. Jetzt durch den Durchgang nach hinten. Zum rechten der beiden Steine gehen, und wenn der Nazi kommt diesen umwerfen. Wenn dies nicht klappt den Nazi einfach niederschlagen. Jetzt nach hinten durch den Durchgang. Den zweiten Nazi niederschlagen. Die Treppe hoch und durch den Durchgang nach hinten. Hier nach hinten durch den Durchgang neben dem Loch. Den Nazi wieder niederschlagen. Nach rechts gehen und dann durch die zweite Tür von rechts gehen. Und wieder den Nazi niederschlagen. Jetzt nach links gehen und wieder ein Nazi niederschlagen. Durch den Durchgang links gehen. Die Felssäule drücken. Nach Hinten gehen, dann durch den rechten Durchgang, dann wieder nach Hinten und nun durch den rechten Durchgang. Den Stalaktit nehmen. Jetzt nach rechts gehen und gleich nochmals nach rechts durch den Durchgang. Die Schiffsrippe mit der Kugel verwenden. Dem Weg folgen. Den Raum durchqueren damit der Nazi uns anspricht. Ihm ein Lied nennen. Dann nach rechts gehen und mit dem Stalaktit den Fels aus dem Durchgang entfernen. Zurück durch den Durchgang nach hinten. Arnold untersuchen. Die Goldkiste öffnen, die Perlen hineinlegen und die Kiste schliessen. In den vorherigen Räumen den Fisch verwenden um eine Grube im Boden zu finden. Mit der Grube sprechen um Sophia zu finden. Die Peitsche mit der Grube verwenden um Sophia raus zu holen. Jetzt zum erschlagenen Arnold zurückkehren und gehen nach rechts durch den Durchgang. Die Steine in der Mitte auf die Achse legen und mithilfe von Platos Buch richtig einstellen. Zum Schluss die Achse drücken. Die Scheiben wieder aufnehmen und durch die geöffnete Tür gehen. Den Steinzeiger anschauen. Nach hinten das Labyrinth verlassen und nach Thira gehen.

### **Thira**

Mit Sophia reden: 1. Nach links in die Berge gehen. Mit irgendeiner Antwort Sophia zurücklassen. Es gibt hier Klüfte in den Bergen. Diese absuchen, in einer gibt es eine Höhle. Beim Laster das Flickzeug nehmen und zu den Docks zurückkehren. Mit dem Kapitän auf dem Schiff reden: 1/1/\*/\*2/1/1.

\* Die Angaben finden sich in Platos Buch. Den Faktor 10 Fehler berücksichtigen, daher die Null weglassen. Und die Himmelsrichtung ist umzukehren, da wir ja auf dem Aussenposten sind!

Auf dem Boot den Lagerschrank öffnen und den Taucheranzug mit dem Flickzeug reparieren. Den Kompressor mit dem Hebel einschalten, den Schlauch in den Taucheranzug stecken. und dann den Anzug benutzen.

Die Winde mit Indy benutzen. Nun noch den richtigen Eingang suchen.

## Atlantis

Unten in der Mitte liegt im Dunkeln ein Holzding. Im Dunkeln nach rechts gehen. Da liegen Steine, hier die Leiter benutzen. Oberhalb der Leiter befindet sich ein Steinding, dieses untersuchen. Die Steinschachtel öffnen und das Metallding herausnehmen. Eine Orichalcum Kugel mit dem Stab verwenden.

Jetzt die Steine auf die Spindel setzen. Achtung, jetzt gilt noch der letzte Teil von Platos Buch, so dass alle 3 Scheiben entgegengesetzt eingestellt werden müssen. Also alle um 180° drehen. Nun eine Kugel in den Mund der Statue geben. Die 3 Scheiben und die Leiter wieder aufnehmen.

Die Räume sind nun zufällig verteilt. Daher macht es Sinn diese erst einmal abzuwandern. Damit sind alle Stellen markiert. Ebenfalls die Gitter öffnen und durchgehen, manche Orte sind nur durch diese erreichbar. Folgende Gegenstände müssen wir finden: Bronzerad mit Speichen (befindet sich auf einem zerstörten Roboter, der rechts an der Wand in einem Raum liegt), Bronz Zahnrad (befindet sich auf einem Stift an der Wand bei einem zerstörten Roboter, der hinten an der Wand in einem Raum liegt), den Brustkorb eines Skeletts (befindet sich im äußeren Gang, also in der Tunnelbahn), Die Kopf einer Statue (befindet sich auf einer Statue in einem Raum) und die Aalfigur (befindet sich in einer Nische, die nur durch ein bestimmtes Gitter erreicht werden kann).

Es gibt noch einen Raum in dem Sophia gefangen gehalten wird. Dort müssen wir den Zugang zum oberen Lüftungsschacht finden. Dann eine Kugel in die Statue stecken.

Einen Kampf mit einer Wache provozieren und gewinnen, dadurch erhalten wir sein Essen.

Folgende Dinge gibt es zu erledigt:

### *Krabbenraum*

Dort den Brustkorb mit der Bratwurst und/oder dem Sandwich und/oder Kaugummi verwenden. Diesen auf den Teich legen. Nach kurzer Zeit ist eine Krabbe darin gefangen. Die Krabbe mit dem Brustkorb nehmen.

### *Statuen-Raum*

Die Leiter über das Loch legen und den Steinbecher nehmen. die Tasse von der Statue. Wiederhinausgehen und die Leiter wieder mitnehmen.

### *Lava-Raum*

Den Steinbecher auf das Podest stellen rechts vom Lavabecken stellen. Den Kopf in die Vertiefung stecken. Den Becher mitnehmen.

### *Der Maschinen-Raum*

Das Bronzerad mit Speichen auf den Stift rechts stecken. Oben die Lava aus dem Becher in den Trichter leeren. Unten die Orichalcum Kugeln und das Bronzerad mit Speichen mitnehmen.

### *Wachraum*

Eine Orichalcum Kugel in die Aalfigur aus dem Inventar stecken. Und dann eine Kugel in die Fischfigur stecken. Durch die Tür erreichen wir das Gefängnis.

### *Gefängnis*

Statuen Teil vom Boden nehmen und wieder raus gehen. Den Kanal zum mittleren Kreis betreten.

### *Mittlere Kreis*

Die gefangene Krabbe mit dem Oktopus verwenden. In den Kanal springen um auf die andere Seite zu gelangen. Das Floss besteigen und eine Kugel in den Krabbenmund des Flosses geben. Mit dem Floss zum linken Tor fahren. Den Sonnenstein mit der Achse verwenden. Nachmals mithilfe des Mondsteins durch das linke Tor fahren. Hier das Floss verlassen und nach oben durch den Durchgang. An der Wand ist ein Halbmondförmiges Zahnrad. Dies mitnehmen. Diese Nische schliessen. Die Zeichnung an der Nischentür anschauen. Es zeigt wie ein Roboter korrekt zusammengesetzt wird. Zurück auf das Floss und das Tor links mit dem Weltstein öffnen. Hinten durch den Gang.

Die Kette mit dem linken Arm verbinden. Die Leiter an die Wächterstatue stellen, die Brustpatte öffnen und sich die Mechanik ansehen.

Das Bronzerad mit Speichen in die Mitte setzen, darüber das Statuenteil setzen. Das Halbmondförmige Zahnrad auf die rechte Seite stecken. Das Bronze Zahnrad auf den linken oberen Stift setzen und eine Kugel in das Loch stecken. Jetzt die Leiter runter gehen und die Kette mit dem Ring an der Tür verbinden. Wieder den Brustkorb des Wächters ansehen. Das Bronze Zahnrad neu auf den linken unteren Stift setzen und eine Kugel in das Loch stecken.

Am Boden liegt eine Gelenkstange, diese mitnehmen. Zum Kanal zurückkehren und zum Kerker zu Sophias gehen. Die Stange an Sophia geben und das Gitter anheben und mit Sophia reden: 3/3. Das Gitter erneut anheben um die Stange wieder zu bekommen. Mit Sophia zum Floss. Damit zum Durchgang mit dem Wächter und durch die Tür gehen. Sophia spürt die Anwesenheit von Nur-Ab-Sal. Sie auffordern den Weg zu zeigen: 2/1. Sophia folgen.

Nach Links gehen und das Zepter nehmen. Mit Sophia reden: 2/1/1/3/3. Nun Sophia ansehen und eine Kugel in das Halsband stecken. Sobald Sophia das Halsband in den Hände hält, dieses in die goldene Kiste stecken. Den Raum verlassen und nach links gehen. Rechts durch die Tür zur Maschine gehen und eine Kugel in den Mund stecken. Die Gelenkstange in den mittleren Schlitz stecken und diesen drücken. Das Zepter in den rechten Schlitz stecken und drücken. Den Gelenkbolzen nehmen und in den linken Schlitz stecken und drücken. Wenn sich die Maschine bewegt die Hebel drücken und ziehen, die Hebel auch umsetzen, bis die Maschine abstürzt. Im inneren Kreis den Ausgang weiter unten rechts anwählen. Hier durch die Tür rechts gehen, die Treppe hoch und durch die Tür rechts gehen, nach rechts durch die 1. Tür gehen, Treppe hoch durch die erste Tür gehen. Im Hintergrund ist eine Zeichnung zu sehen. Es ist eine neue Einstellung der Steine. Position der Sonne und des Mondes merken.

Durch die nächste Tür rechts gehen, durch die Linke Tür gehen. Treppe runter und nach rechts die Treppe hoch und durch die erste Tür. Wir sind am Lavafluss. Wir müssen einen Weg über die harte Lava finden. Achtung, es verschwinden einzelne Platten. Nun nach rechts die Treppen runter. Zur Mitte gehen. Die Steine auf die Achse setzen und die Scheiben nach dem Bild an der Wand einstellen.

Dr. Übermann möchte das Gerät der Macht ausprobieren und braucht Freiwillige. Nach einer langen Demonstration schaffen Sie es Dr. Übermann davon zu überzeugen, unter das Gerät zu gehen und es an sich selbst zu testen: 1/4/2/1/1/3/1/1/1/2/2/4/4/1/4/2/3/2/2/3.