

Atlantis Evolution

by Atlantis Interactive Entertainment

Komplettlösung von Hartmut Kratz für gamepad.de - v.3.0



Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir bedanken uns bei Beate und Anja, die zum Lösungstext und zur Lösung der Minispiele, sowie zu einigen Grafiken viel beigetragen haben.

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!

Curtis befindet sich auf einem Boot, das in einem Sturm zu sinken droht. In seiner Kabine kann er eine Kiste mit seinen persönlichen Dingen anklicken. Vorerst braucht er sie nicht, verlässt die Kabine, geht draußen in Richtung der Stufen nach oben und erfährt, dass die Mannschaft bereits das Schiff verlässt. Die Tür nochmals anklicken und dann zurück in die Kabine, um sich die Kiste mit den persönlichen Gegenständen zu holen (2x anklicken und ins Inventar befördern).

Offenes Meer:

Danach findet man sich schließlich nach einer Filmsequenz in einem Rettungsboot allein auf dem offenen Meer wieder. Neben der Kiste mit den eigenen Gegenständen liegt ein Messer.

Unser Held klickt es an, ein komischer, doppelköpfiger Vogel kommt angefliegen und wenn das Messer im Inventar verstaut ist, dann erscheinen, wenn man mit der Maus über den Vogel fährt, 2 Köpfe, die darauf schließen lassen, dass man mit dem Vogel reden kann. Es gibt 2 Themen.

Wenn man das Vogelsymbol anklickt wird man hinaufgezogen in eine Art

Raumschiff:

Sich dort umsehen, eine Laterne finden, diese mit den Streichhölzern im Inventar anzünden und sich weiter umsehen. Man findet an den Wänden verschiedene Bilder, die, wenn man sie anleuchtet, Sterne zeigen, die man sich merken muss. Die Namen der Götter auf den Bildern erfährt man erst später, aber der Zuordnung wegen werden sie bereits jetzt aufgeführt:

Zanat: Gott mit erhobenem Arm - links und rechts gelber Stern, oben und unten blauer Stern

Rechte Wand:

Sama: Göttin des Tages - oben und unten blaue Sterne

Kama: Göttin der Nacht - mit erhobenen Armen zum Mond und oben und unten gelber Stern.

Linke Wand:

Enna: sitzende Göttin - links und rechts blauer Stern, oben und unten gelber Stern

Cosmo: Gott des Todes, der brennende Pfeile wirft; mit einem blauen Stern oben und einem gelben Stern unten.

Hat man sich das notiert, dann weiter nach rechts bis zu einer Wand mit blinkendem, blauem Knopf (rechts neben einem seltsamen Gerät). Ihn drücken und ins

Cockpit:

Sich umschaun. Hier dann rechts so ein Gerät wie draußen finden, dessen Tür aber klemmt und so das Messer auf diese anwende. Das Messer geht uns damit verloren, aber die Tür ist offen. Im Innern dann einen Helm finden und ihn mitnehmen.

Nun sich umdrehen und in der Ecke hinten links eine Art Bildschirm finden. Den Helm auf den Bildschirm anwenden, klickt man ein weiteres Mal, sieht man eine bewaldete Welt und bemerkt, dass das Rettungsboot dorthin gebeamt werden soll. Schnell zum Boot und so landet unser Held dort, wird aber von einer Wache bedroht.

Im Atlantis Orientation Center:

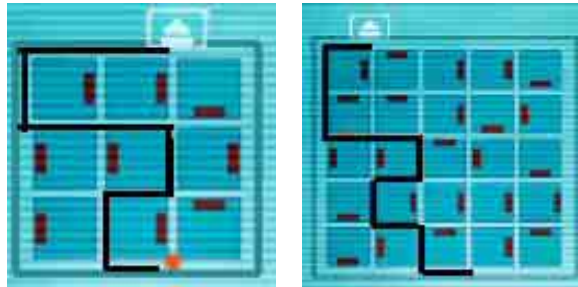
Rechts steht ein weiterer Wächter mit dem man reden kann und Curtis erfährt, wo er ist und wer die Gottheiten sind.

Das Ruder aus dem Boot nehmen. Hier ist momentan kein Rauskommen. Man kommt nirgendwo durch und kann auch nicht angreifen, unsere Feinde wollen uns entsorgen und wir können sterben.

Man hat jedoch ein wenig Zeit, sich umzuschauen und kann zu einem Bildschirm, wo auch wieder ein Helm mit einer Brille hängt, den wir ergattern.

Werden wir jetzt in die Entsorgungskapsel gesetzt, dann sehen wir einen Plan. Wir können die Kapsel mit den Pfeiltasten steuern und müssen sie zum

Ausgang steuern, aber so, dass wir an keiner der roten Entsorgungstüren vorbeikommen. Es kann hier keine Lösung angegeben werden, weil ein Zufallsgenerator den Plan bestimmt. Unten jedoch eine der Möglichkeiten:



Ist man am Ausgang, dann kann man nach rechts oder links, aber vorläufig ist nur der Weg nach rechts offen (mit allem am Wegrand reden - nicht vergessen) zur

Community 49/4:



Weiter ins Dorf, auf der Brücke umdrehen und wieder mit der Frau reden und dann eine Statue mit immer funkelnden Augen finden. Sie sieht die Bewohner des Landes, aber nicht unseren Helden!



Von der 2. Hütte rechts einen Eimer mitnehmen.

Weitergehen zur nächsten Hütte, vor der Mutter und Kind sitzen und etwas über die Götter erfahren.

Nun in die Kapelle hinter dem Brunnen (größtes Haus) und den Monitor dort anklicken und eine Bildfolge über Zanat sehen.

Jetzt ins Haus links von der Kapelle und mit dem Häuptling ausführlich über alles reden, dann in die Hütte und alles ansehen.

Wieder zurück zur Frau auf der Brücke und mit ihr über den Häuptling reden.

Statuen und Brunnen:

Bei einer Statue das Atlantean-device mitnehmen. Es kann für Informationen sofort benutzt werden. Die Sterne auf den Statuen anklicken.

Dann mit dem Mann am Brunnen reden. Irgendwann hat es keine Lust mehr und lässt das Seil zurück und geht. Jetzt im Inventar das Seil mit dem Eimer kombinieren, auf den Brunnen anwenden und so dann einen Eimer Wasser heraufbefördern.

Wasser trinken - was für Curtis verboten ist - und man soll verhaftet werden. Ist man schnell genug kann man auf der anderen Seite des Brunnens in den Wald entkommen.

In den Wäldern:

Von nun an wird man von Wachen und vom Raumschiff gesucht. Man muss Stellen/Höhlen finden, um sich zu verstecken und dann auch auf den Schatten des Raumschiffes achten, wenn man weitergehen will.

1. Aufgabe:

1x vorgehen, dann nach links drehen, 2x vorgehen, leicht nach rechts drehen und in ein Muschelhaus. Hier den Boden absuchen und die Scherbe eines Gesichtes ins Inventar übernehmen. Zurückgehen zum Bach und dann nach links bis zu einer Brücke. Diese nicht überqueren, sondern sich drehen und einen anderen Weg finden.

2. Aufgabe: Diesen Weg jetzt einschlagen, 3x vor, nach links und dann rechts in den Baum. Den Ausgang beobachten und wenn der Schatten des Raumschiffes weg ist, die Baumhöhle verlassen. Wieder auf den Hauptweg und 4 Bilder vor. Hier jetzt einen Stock mitnehmen, der an einer Felswand lehnt. Zurück zum Hauptweg und zur Brücke (7 Bilder vor).

Über die Brücke und danach dann nach 4 Bildern links eine Höhle finden, die Schutz bietet. Evtl. warten, bis der Schatten des Raumschiffes verschwunden ist. Dann die Höhle verlassen, nach links und sich immer links haltend 7 Bilder nach vorne und dann rechts in eine weitere Höhle.

SOFTWARESERVICE KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Auf dem mittleren Weg nach vorne und auf einem Stamm eine Echse bemerken. Links hinten an der Wand sieht man ein Steinbild, bei dem ein Stück fehlt. Haben wir das fehlende Teil im Inventar? Wenn wir hingehen, dann töten uns die Krebse. Also muss eine Lösung gefunden werden. Reden wir mal mit der Echse. Sie wird ihren Stamm verlassen und wenn unser Held jetzt den Stock auf den Stamm anwendet kann er die Krebse umleiten und der Weg zur halben Steinmaske wird frei. Die 2. Hälfte einsetzen und es geht abwärts in einen unterirdischen See. Nun in Richtung des Loches gehen und durch den Wasserfall hindurch.

Wenn man wieder handeln kann, dann 2 Bilder vor und man landet an einer Weggabelung.

Nach rechts abbiegen und wieder 2 Bilder vor und wir entdecken eine Enna-Büste. Sich nach links drehen und eine Pflanze entdecken, auf deren Blätter Würmer herumwandern. Einige Würmer mitnehmen, sie könnten vielleicht noch Leben retten.

Zurück zur Weggabelung, den linken Weg nehmen, 3 Bilder vor und sich umdrehen. Ein roter Vogel sollte gesichtet werden. Füttert man ihn mit den Würmern, dann fliegt er weg und wir können eine Astgabel ergattern. Zurück zum Hauptweg, diesmal rechts halten und schließlich zu einer großen fleischfressenden Pflanze kommen (möglicherweise beim nächsten Abzweig links halten!).

Man könnte ja versuchen, an der Pflanze vorbeizukommen, aber das wird wohl tödlich enden, also könnte man sie eventuell mit der Astgabel blockieren!? - Dies auch tun und so an der Pflanze vorbei. Einige Schritte vor und ein Fangnetz wird uns zum Verhängnis. Kopfüber bemerken wir, dass 2 Frauen kommen und den Fang begutachten.

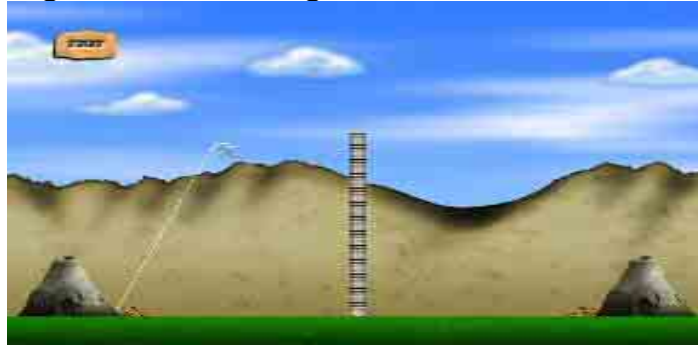
Mit Miranda reden und dann später mit ihrer Großmutter, die unseren Helden befreit. Wieder in Freiheit mit allen ausführlich reden. Es wird schließlich Nacht; wir erfahren etwas über Chel auf der anderen Seite des Vulkanes und dass wir dem Weg folgen sollen, der zum Source führt.

Am nächsten Morgen stehen wir wieder vor Miranda.

Mit ihr ausführlich reden und sie schickt uns ins Dorf zurück. Sich umdrehen, zum Bach und dann nach rechts zurück ins Dorf. Mit der Dame am Ortsanfang erneut reden. Sie hält uns für Lord Cosmo. In das Haus des Häuptlings gehen und dort rechts neben der Büste in einem Fach eine Fernbedienung finden. Sie mitnehmen und dann draußen mit allen Bewohnern reden. Sie halten uns auch für Lord Cosmo, den Gott des Todes.

Den Häuptling finden wir in der Kapelle und er gibt uns auch einen Hinweis, wo wir die gefundene Fernbedienung benutzen können. Auf der Rückseite von Zanat kann sie angewendet werden (Zanat steht vor der Kapelle, also nach dem Verlassen einfach geradeaus).

Die Fernbedienung in die Vertiefung einsetzen und dann den Helm benutzen.



So wird ein weiteres Minispiel aktiviert (rechten roten Knopf drücken!), um mit einer Kanonenkugel eine Hütte zu zerstören. Die Schussrichtung richtig wählen, auch die Länge der Linie und dann mit der linken Maustaste feuern. Hat man das Haus zerstört, dann steht die Zielvorrichtung mitten im Meer. Ist das geschehen, den grünen Knopf drücken. Unser Held wird von der Dorfgemeinschaft gefeiert - als Gott und bekommt 2 Sterne auf die Stirn.

Nun landet man automatisch wieder bei Miranda und redet mit ihr. Es erfolgt der Aufbruch zum Vulkan.

Wenn Curtis wieder handeln kann, zu den Wachen gehen, auch sie halten unseren Heden für einen Gott und so geschieht der Gefangenen nichts. Sie ist wieder frei, aber spuckt uns als Dank dafür noch an. Wir reden wieder mit Miranda, die gesehen hat, wie während der Gefangennahme etwas von der Undankbaren weggeworfen wurde. Ein Schritt vorgehen in Richtung Felsen und dort dann auf dem Boden eine Kette finden. Nochmals mit Miranda reden.

Von der Fundstelle einen Schritt zurück sich nach links drehen und dann den linken Weg nehmen. 4x vor zum Stein-Bogen und hindurch. Sich nach rechts drehen und neue Wege finden; den direkt hinter dem Felsen mit der blauen Pflanze nehmen.

Nach vorne gehen, über den Baumstamm hinüber, 1x vor und man sollte neben einem großen Felsen stehen. Ganz umdrehen und je einen Pfad links und rechts von einem Baum sehen.

Den Weg bis zum Ende gehen, mit Miranda reden und dann auf dem Boden einen gebogenen Ast finden und mitnehmen. Wieder mit Miranda reden und dann zurück und über den Baumstamm und weiter vor an einem Specht vorbei, bis ich der Weg teilt. Etwas drehen und dann den linken Pfad 4x vor bis zu einem von 2 Bäumen geformten Bogen.

Durch den Bogen und nach 1 Bild rechts Miranda finden und mit ihr reden. Sich dann den Boden ansehen und unter Pilzen eine Flaschenzugrolle ergattern. Dann vorwärts gehen (von der rechten Seite Mirandas aus - 3x) und am Bach 2x entlang. Sich drehen, 1x vor und dann wieder Miranda finden und mit ihr reden.

Sich nach rechts drehen, einen Pfosten mit einem Seil finden und es anklicken. Es löst sich, unser Held geht über das Wasser, dreht sich um und klickt das andere Ende des Seiles am Pfosten an. So wandert das Seil in das Inventar.

Sich umdrehen, zurück über das Wasser und vor in den Wald. Ein Affe wird den Weg kreuzen. Sich nach rechts wenden und vor, bis Stämme über dem Weg liegen. Sich umdrehen und eine weitere - blaue - Flaschenzugrolle finden.

Weiter vorgehen bis zu einem riesigen Baum, der einmal eine Markierung hat und 2. ein Loch.

Nun die Halsketten mit dem gebogenen Stock verbinden und daraus wird dann ein hölzerner Schlüssel, den wir auf das Zeichen anwenden. So öffnet unser Held die Tür im Baum und natürlich steht er vor einem neuen Problem. Auf dem Boden liegt eine Platte mit einem Ring. Daran befestigt unser Held einen Flaschenzug und dann findet er noch einen Ring an der Decke und befestigt dort den 2. - Nun noch das Seil auf den Flaschenzug am Boden anwenden, am Seil ziehen und der Abgang wird frei.

In das Loch steigen und wenn wir wieder handeln können, einen Schritt vor und wir befinden uns vor einem unterirdischen See. Sich umsehen und vom Boden ein paar Steine aufheben.

Rechts findet man eine Leiter, die zu einer Art Seilbahn nach oben führt. Aber wie hinkommen, denn im Wasser, durch das wir rechts ein Stück müssen, ist ein Ungeheuer, das uns tötet. Nun denn, wir müssen es ablenken. Im Wasser finden wir verschiedene Hotspots. Nehmen wir den ganz rechts und werfen einen Stein dorthin. Wenn das Monster auftaucht, dann schnell nach rechts in Richtung Leiter (es sind vielleicht mehrere Versuche nötig), aber wenn es geklappt hat, die Leiter hoch und dann das Seil aus dem Ring lösen. Nun sollte oben an der Decke ein Holzgriff vorhanden sein. Ihn greifen und die Fahrt geht los. Während der Fahrt erscheint dann ein Maussymbol. Drückt man es nicht, wird man zerschmettert, drückt man es rechtzeitig, macht man den Absprung.

Chel finden: Die Leiter in der Höhle hinauf und vorgehen und wir sind wieder in einer farbenprächtigen Welt. Ein Bild vor, sich umsehen, den linken Weg nehmen und vorgehen, bis wir auf der linken Seite einen Monolithenstein sehen, ihn sich anschauen und dann bis an das Ende des Weges gehen und vor einem See landen, bei dem es kein Weiterkommen gibt.

Zurück zur Wegkreuzung und nach links. Dann vor, bis wir zu einem Wächter kommen, der sich als Chel entpuppt. Schließlich lässt der Affe die Strickleiter runter.

Mit dem Affen reden, dann mit Chel über alle Themen und erfahren, dass die Wächter die Frau, die unser Held gerettet hat, erneut festgenommen haben. Sie ist die Frau von Chel, der sie befreien möchte, aber was ihm unmöglich erscheint. Da aber unser Held für den Gott gehalten wird, könnte es bei ihm klappen und so erklärt er sich bereit, es zu versuchen.

Automatisch finden wir uns dann vor einem bewachten Rundbau wieder. Den Ast hinter uns aufheben, nun in die Mitte zum Wächter gehen, der uns immer noch für Cosmo hält und dann am Haus den blauen Knopf drücken. Leider finden wir die Frau nicht sondern nur einen Stuhl. Ob dieser uns zu ihr führt???? Unser Held setzt sich drauf und drückt den grünen Knopf.

Ein weiteres Minispiel kommt. Wir müssen Lebensdiamanten einsammeln, werden aber beschossen und müssen den Pfeilen der Gegner ausweichen. Mit der rechten Maustaste können man Bomben auf die Angreifer von unten

werfen. Nach einer gewissen Zeit kommt ein Gott, den wir mit der linken Maustaste vernichten müssen. Immer in Bewegung bleiben, damit man ausweichen kann bzw. nicht getroffen wird. Weitere Lebensedelsteine müssen gesammelt werden und wieder kommt ein Gott, der sich dann aber noch dazu in einen "schlimmen" Gott verwandelt, der 3 Kugeln auf einmal abschießt. Ist auch der geschafft, sollte man bei der Gefangenen angekommen sein (Weitere Taktik: hinter Felsen verstecken, damit man nicht getroffen wird, aber auch herunterfallende Pfeile richten bei uns Schaden an.)

Sind wir bei Lani angelangt, wecken wir sie durch Anklicken. Ausführliches Reden veranlasst sie, unserem Helden zu folgen. Durch die Tür (blauer Knopf!) nach draußen. Vom Wächter haben wir nichts zu befürchten und hinter einem Busch erwartet uns dann schon Chel, der uns bringt in das

Baumhaus: Lani geht es nicht gut und Miranda geht auf Pflanzensuche, um einen Heiltrank herzustellen. Ins Schlafzimmer und Lani ansehen, dann mit Chel draußen reden. Er hat ein Boot, mit dem unser Held entkommen könnte. Außerdem soll jeder Bewohner von Atlantis einen Chip im Gehirn implantiert haben, mit dem er geortet werden kann; da Curtis diesen nicht hat, kann er von Enna nicht gesehen werden. Wenn dann Miranda zurück ist, erzählt sie etwas von einem Lufthafen, denn alles ist bewacht und auf der Suche nach Curtis, so dass das Boot nicht benutzt werden kann..

Curtis muss in einen Transporter des Lufthafens; **ab jetzt sehr oft speichern!**

Lufthafen:

Curtis muss durch ein Gebäude zum Transportschiff und der Weg dorthin führt über den bewachten Platz, vor dem er nun steht.

Vor der Büste von Enna findet unser Held wieder kleine Steinchen. Nun muss man sich schrittweise vorarbeiten. 2 Schritte vor, 1x nach links (wenn der Wächter, der nach links marschiert, nicht mehr zu sehen ist!) und dann rechts in eine Hütte mit "senkrechten Streifenwänden" - speichern.

Hier rechts neben dem Eingang Hotspots finden und die Steine durch einen Spalt (dem am weitesten rechts) werfen. Wird der Wächter rechts sichtbar, das Gebäude verlassen, nach links, umdrehen und wieder zurück und zwischen den beiden Gebäuden nach rechts durch bis zur Mauer. Nach links drehen, 2 Bilder vor und dann wieder nach links und zwischen den Hütten hindurch bis zur gegenüberliegenden Mauer. Dort einen Stock aufheben (speichern!). Wieder 2 Bilder zurück, nach links, bis zum Wächter und ihm mit dem Stock eins überbraten! (evtl. speichern!). Schnellstens 1 Bild zurück und rechts zwischen den Häusern durch bis zur Mauer. Dann nach rechts zum Ausgang und der 1. Teil der Aufgabe ist geschafft.

Hat man durch das Tor dieses Gebiet wieder verlassen, dann wartet man bei der Büste und sieht, wie 2 Kistenträger aus einer Lagerhalle kommen. Sind sie in der anderen verschwunden, dann 1 Bild vor, nach rechts und hinten rechts hinter das hinterste Gebäude.

Dort finden wir das Gerät mit Bildschirm, das wir mit unserem Helm aktivieren können.

Jetzt geht es an das bekannte Spiel Kistenschieben. 4 Levels sind zu bewältigen.

Level 2:



B-> 15, B-> 16, B-> 12, B-> 24, B-> 22

A-> 6, A-> 15, A-> 16, A-> 12, A-> 24, A-> 23

C-> 9, C-> 15, C-> 16, C-> 12, C-> 24

Level 3:



B-> 15, C-> 8, B-> 14, A-> 24, B-> 11, B-> 19, B-> 20, B-> 25,

D-> 15, D->11, D-> 19, D-> 20, C-> 7, C-> 15, C-> 11, C-> 19,

nicht sofort erkannt wird. Einen Schritt vor und dann auf die Wache achten; hat sie sich umgedreht, nach vorne am Regal vorbei. 1 oder 2 Schritte weiter vor gibt es rechts einen Gang, der betreten wird. Bis an das Ende gehen und in einer anderen Halle einen knienden Arbeiter sehen. An ihm vorbei und hinter ihm links aus einer Kiste ein paar Bolzen mitnehmen. Erst dann weiter nach vorne gehen, wenn der Wächter von rechts nach links gegangen ist. Man versteckt sich in einer Nische, aber auf der rechten Seite ist noch ein störender, halb verdeckter Wächter.



Die Bolzen nun in Richtung der Fässer vorne werfen und wenn der Wächter dorthin geht, dann ebenfalls nach vorne aber in Richtung des großen Behälters (links) bis man in Deckung ist und den Wächter links vom großen Behälter sieht. Wir müssen einen Ausgang finden.

Rechts kann man auf ein Tor ins Freie schauen. Nun in diese Richtung 2 Schritte vor und man sieht, wie von links ein Wächter kommt.

Jetzt schnellstens zurück und den großen Behälter entgegen dem Uhrzeigersinn umrunden und dann in den Gang ganz links. Vor und schließlich vor einer buchstabengesicherten Türe stehen, die mit dem nächsten Minispiel dann geöffnet werden kann. Dies ist ein Spiel in der Art von Frogger, nur dass man hier die Affen auf die andere Seite zum ? bringen muss.

Hat man mit dem Affen das ? erreicht, dann bekommt man eine Zahl zum Öffnen der Tür. Man muss 4 Affen erfolgreich auf die andere Seite schaffen, aber das Spiel muss nicht beendet werden - nur wenn Ihr Ehrgeiz es nicht zulässt, dann finden Sie die Ziffern selbst. Ansonsten geben Sie an der Tür 4411 ein und drücken den rechten Knopf.

Wir landen in einer Art Teleporter und jeder Knopf (Knopf drücken und dann die Mitte der Spirale) führt uns in eine andere Welt.

Oben links in ein Gebiet außerhalb von Kama's Apartment.

Mitte links in ein Gebiet außerhalb von Sama's Apartment.

Unten links in Enna's Garten.

Oben rechts in Zanat's Garten.

Der mittlere Knopf teleportiert uns zurück

Über den blauen Knopf werden wir erst später was mit Cosmo's Code erfahren.

Klicken wir also mal den oberen Knopf links und dann die Mitte der Spirale an. Wir erreichen so einen Garten, gehen nach vorne und können mit einem Mann reden, von dem wir aber so gut wie nichts erfahren. Am Abzweig geht es dann nach links bis in eine größere Halle, wo wir von Enna zusammengestaucht werden, dass Cosmo nicht in solchen Klamotten herumlaufen soll. Um diese

Halle herum sind die Gemächer der Gottheiten mit ihrem eigenen Garten. Also jetzt erst mal in Cosmos Räumlichkeiten.

Halleneingang

Cosmo

Enna

Sama

Kama

Cosmo's Apartment: Sama, die Tochter Enna´s steht vor dem Durchgang zum Garten vor diesem Raum und beschwert sich auch über die Kleidung. Wir gehen als in den Garten und sehen, wie jemand eine riesige Statue putzt. Mit der Dame reden und dann weiter zum Eingang. Mit der Wache dort reden, dann die Räumlichkeiten Cosmo´s betreten. Auf der linken Seite auf einer Couch ein Stück Seide finden und es ins Inventar befördern. Dann zur gegenüberliegenden Seite und mit Lord Cosmo reden. Er ist entsetzt, dass es einen Doppelgänger gibt. Wenn man verschiedene Themen ansprechen kann, alles durchgehen. Danach dann das Stück Seide auf den echten Cosmo anwenden, ihn damit fesseln und so seine Kleidung ergattern. Viel über die "Feuersäule" erfahren (dass Enna einen Schlüssel hat und alles kontrolliert wird durch Schlüssel, die man drücken kann). Wieder zurück in die

Runde Halle: Jetzt - mit der richtigen Kleidung - kann man überall hin. In der Halle also nach rechts und gleich durch den nächsten Durchgang. So gelangen wir zu Enna, Sama und Kama. Über alles mit allen reden. Neues erfahren und schließlich von Enna den Schlüssel bekommen, der aussieht, wie ein Messer/Dolch; außerdem hat man erfahren von der Zanatstatue, die man ganz links im Raum findet und der ein Auge fehlt. Hier ist jetzt erst mal alles getan. Aber wir müssen jetzt, nachdem wir den Schlüssel haben auch noch die Kombination für den Teleporter finden, damit er uns zur Feuersäule bringt.



Die Halle verlassen.

Im Garten zum Gebäude, das mit Säulen umgeben ist und auf dem Baum darin 2 Symbole entdecken. Das sind Zeichen, die wir im Teleporter oben links und in der Mitte rechts auf den Knöpfen finden.

Einen Seitenpfad finden, ihn bis zum Ende gehen und in einer Nische Kleidungsstücke für später finden. Zurück über die Brücke in die große Halle. Von hier aus wieder in

Cosmo's Apartment: Neues erfahren, dass man 4 Knöpfe drücken muss und dass der Schlüssel ein Kästchen öffnet mit einem roten Knopf. Cosmo verlassen, zurück zur großen Halle und dort sich nach links wenden und durch den Ausgang zu Sama´s Gartenbereich und zu

Sama's Apartment: Im Garten steht ein Teleporterhaus, doch ins Apartment selbst kommt unser Held nicht, da Sama nicht zuhause ist. Zurück in die Halle, nach links und zu

Kama's Apartment: Auch hier im Garten gibt es ein Teleporterhaus, erreichbar über einen Seitenweg der rechts abgeht. Hinein zu Kama, versuchen mit den Bediensteten zu reden. Im Schlafzimmer auf Zanat's Büste neben dem Bett klicken. Die Statue dreht sich und der Bildschirm wird sichtbar, aber unser Held braucht mehr Disks.

Kama befindet sich im hochmodernen Badezimmer. Mit ihr reden und Tipps bekommen.

Dann mit dem Teleporter ein paar Orte aufsuchen:

Enna's Garten (unten links beim Teleporter): Wir landen im Garten von Enna.



Hier eine riesige Statue ansehen und die nebenstehenden Zeichen sehen. Danach dann in den Teleporter und den Knopf oben rechts drücken. Wir landen in

Zanat's Garten:



Auf der rechten Seite finden wir eine zerstörte Statue aber auf dem Boden die letzten beiden Zeichen.

Feuersäule:

Zu einem Teleporter gehen



Oben links, Mitte rechts, unten links und den blauen Knopf. Das wären die 4 Zeichen und wenn wir die Mitte der Spirale drücken landen wir vor der Säule und der Kanone.

Vor zur Säule und versuchen, sie zu zerbrechen. Das wird nicht gelingen!

Die Maschine anklicken und den Schlüssel aus dem Inventar unten ins Loch stecken; ein Bildschirm wird frei und ein weiteres Minispiel muss erledigt werden.

Ziel ist es, ein kleines Gebiet für die blauen Linien übrig zu lassen und solange selbst "zu laufen", bis die blaue Linie keine Möglichkeiten mehr hat. Man selbst ist die grüne Linie; Steuerung mit den Pfeiltasten. Tipp: Beim Eingrenzen möglichst bis an die Wand heranlaufen und dann umlenken, so dass die blaue Linie keine Möglichkeit hat zu entweichen. Dann den roten Knopf oben rechts an der Maschine drücken und danach dann aus dem grünen Feld einen blauen Kristall nehmen. Jetzt ist es Zeit für die

SOFTWARESERVICE KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Suche nach Zanat:

In Cosmo's Apartment: Mit ihm reden erfahren, dass die Konsole in Ennas Apartment den Zugang zu Zanat's Labor gewährt, aber 5 Disks notwendig sind.

Kama's Apartment: Mit Kama über ein Plan reden, wie alle Disks zu ergattern sind. Vom Schminktisch die 1. Disk nehmen; danach zu

Sama's Apartment: Mit ihr reden und erfahren, dass Enna's Apartment das von Zanat war. Es ist auch der Zugang zu Zanat's Labor. Die 2. Disk links von Sama mitnehmen. Zurück zu:

Kama's Apartment: Mit ihr nochmals im Bad reden und dann ins Schlafzimmer. Hier steht rechts eine Büste, die sich beim Anklicken dreht und man so kommt zum:

1. Hanoi-Puzzle (mit 2 Disks): Die Aufgabe, wer es noch nicht kennt, die Scheiben in der gleichen Anordnung vom linken Stab auf den rechten Stab zu schaffen. Mit 2 Disk ist das einfach. Mit mehreren dann immer schwerer.

Die obere Disk in die Mitte legen 1->2, dann die untere nach rechts 1->3, dann die mittlere nach rechts 2->3 (wenn von links nach rechts mit 1, 2 und 3 nummeriert wird). So kommt man zur Disk 3. Zurück zu

Cosmo's Apartment: Mit ihm reden, in den Wohnbereich, das Bücherregal rechts vom Schlafzimmer ansehen und dann das Buch (hell auf der rechten Seite am Vorhang ohne Pflanze) anklicken und so wird es die 3. Maschine geben an der linken Wand. Es geht zum

2. Hanoi-Puzzle (mit 3 Disk):

1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 1 - 3, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3

War man erfolgreich gibt es die Disk 4. - Jetzt zu

Enna's altem Apartment: In den Garten und dann rechts in eine Nische. Man erreicht zwar nichts, aber wenn man sich umdreht bekommt man gesagt, dass SAMA TROTZ ALLEM NICHT KOMMT. Also jetzt zu

Sama's Apartment: Sama fragen, warum sie nicht zum vereinbarten Platz gekommen, Brauchen wir jetzt einen neuen Plan?

Kama's Apartment: Mit Kama reden über die neue Situation und ihr sagen, dass er sich nicht als Cosmo in Nebenräume/Hinterzimmer schleichen kann.

Versammlungsraum: Hier gibt es Beeren für Zanat ganz hinten am Tisch. Wir haben schon bemerkt, dass der Statue ein Auge fehlt und die Tür neben der Statue verschlossen ist. Den blauen Kristall aus dem Inventar auf das Auge benutzen und die Tür öffnet sich. Hinten ist dann eine weitere Maschine, aber man darf sie nicht benutzen. Jetzt zu

Ennas Privatgemächern: Mit ihr ausführlich reden, versuchen weiter in die Privatgemächer vorzudringen und erfahren, dass das nur Bedienstete tun dürfen. So diesen Bereich verlassen und wieder zu den Kleidern eines Bediensteten zurück, die wir jetzt nehmen können (Die Kleidung des Dieners haben wir in einer Nische eines Gartens entdeckt, konnten sie aber bisher noch nicht nehmen!) Unser Held zieht sich um! Jetzt zu

Sama's Apartment: In ihr Schlafzimmer und dort am Schminktischspiegel oben rechts den Hotspot anklicken, damit sich die Maschine öffnet zum

3. Hanoi-Puzzle mit 4 Scheiben:

1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 1 - 3, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 3 - 1, 2 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 3 - 1, 2 - 3, 2 - 1, 3 - 1, 2 - 3, 1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 1 - 3, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3

War alles richtig, dann gibt es Disk 5 und es geht zu.

In ihrem Badezimmer finden wir auf dem Rand der "Badewanne" eine Tonscherbe.

Enna's Apartment: Als Bediensteter können wir jetzt weiter in den Privatbereich. Im Bad links dann eine defekte Vase finden und die gefundene Tonscherbe einsetzen. So öffnet sich wieder eine neue Maschine.

4. Hanoi-Puzzle mit 5 Scheiben: Puzzle aktivieren und lösen.

1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 1 - 3, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 3 - 1, 2 - 1, 3 - 2, 1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 1 - 3, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3, 2 - 1, 3 - 2, 3 - 1, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3, 1 - 2, 3 - 2, 1 - 3, 2 - 1, 2 - 3, 1 - 3

War man erfolgreich hat sich links ein Gang geöffnet. Hindurch gehen in

Zanat's Labor: Um den Stuhl herum und sich dann auf ihn setzen. Mit dem Bildschirm reden, alles abarbeiten. Ist alles abgearbeitet (es gibt während des Gespräches weitere Gesprächspunkte!), dann aufstehen und die Erlaubnis bekommen im Gang beim Einäugigen weiterzumachen. Verlässt man diesen Ort, dann gibt es unter den Gottheiten eine Auseinandersetzung.

Nicht daran stören sondern in den

Gemeinschaftsraum:

Hier bei der einäugigen Statue den blauen Kristall einsetzen und dann durch den Gang zum Gerät, das nun benutzt werden darf. Jetzt gibt es ein weiteres Minigame, so ähnlich wie früher

Tennis: Die Wand muss zunächst zerstört werden und das geht nur, wenn man den gegnerischen Schläger nicht trifft, sondern eben die Wand. Dann muss das Insekt dahinter getroffen werden und das alles 3x hintereinander erfolgreich!

Das Spiel verlassen und zurück in den Gemeinschaftsraum. Die Wächter überzeugen, dass man Cosmo ist und man kann weiter zu

Zanat's Labor: Also in Ennas Bad, dann durch den Gang ins Labor, sich auf den Stuhl setzen und sich wieder mit Zanat unterhalten. Man darf durch die Wand/den blauen Bildschirm gehen. Wir landen danach im

Alten Atlantis vor 8000 Jahren:

Zanat erzählt einiges und man muss Zanat besiegen oder man ist selbst geliefert.

Sternen-Puzzle: Laserstrahlen verhindern das Weiterkommen unseres Helden. Auf der rechten Seite gibt es ein Sternen-Puzzle. Neun Sterne können aktiviert werden. Hat das etwas zu tun mit der Bemalung der Einwohner, die uns 2 Sterne auf die Stirn gemalt hatten? Versuchen wir es. Genau diese Sterne müssen im 9er-Feld aktiviert werden.

Einmal den mittleren Stern in der oberen Reihe anklicken und 2x den mittleren in der unteren Reihe. Die Laserstrahlen verschwinden und unser Held kann sich frei bewegen.

Jetzt nach vorne und das Flugschiff auf dem Tisch 2x anklicken, ebenso die Klangstäbe. Links vom Tisch geht es in das Schlafzimmer von Enna.

Die junge Enna: Die Schriftrolle links auf dem Schreibtisch anklicken. Nach rechts zum Fenster gehen und die junge Enna ansehen, aber reden kann man mit ihr nicht.

Sich nach rechts drehen und den Krug anklicken. Enna reagiert nicht, kann sie unseren Helden nicht sehen? Nochmals die Rolle auf dem Schreibtisch anklicken. und als diese dann auf dem Boden liegt ein weiteres Mal anklicken. So rollt sie nach draußen; jetzt muss sie auch noch jemand lesen können!

Tane's Eltern: Draußen zur Passage rechts neben dem Flugmodell gehen und eine Unterhaltung zwischen Lem und Sita hören; sie sind Tane's, Zanat's and Enna's Eltern. Die Mutter anklicken und es folgt eine Vision. Sie danach nochmals anklicken und dann den Vater. Links neben der Tür nach draußen geht es durch einen Vorhang in die Küche. Sie wieder verlassen und dann ganz nach draußen. Dort alles untersuchen und auch bemerken, dass für das Flugboot ein Kristall fehlt. Zurück ganz vor in den Vorraum.

Hier nun die Schriftrolle anklicken. Sita anklicken und da sie meint, ein Geist sei da, soll man sie ihr zeigen. Das Klavier anklicken und Sita wird die Schriftrolle lesen. Das Modell-Flugschiff anklicken, dann draußen das große untersuchen. Zurück und Sita anklicken. Hat Enna den Kristall? Jetzt zu Ennas Zimmer gehen und dort Sita anklicken. dann wieder in den Vorraum und Sita erneut anklicken. Jetzt müssen wir den Kristall finden!!!!

Die Suche nach dem Kristall:

Draußen den linken Pfad anklicken. 2 - 3 Bilder auf den mit Steinen gepflasterten Weg gehen und sich nach links wenden und eine Büste entdecken; diese anklicken und dann den blauen Vogel. Den Vogel fliegt auf

den Kopf der Statue. Dann rechts am Vogel vorbei zur Sonnenuhr und auch diese anklicken. Zurück und den Kopf der Büste anklicken. Irgendetwas muss unter der Büste sein. Zum Hautweg zurück und am Ende des gepflasterten Weges nach unten sehen und Steine aufheben.

Wächter-Haus: Hier findet unser Held 2 schlafendene Wächter. 3x den anklicken, der auf dem Stuhl sitzt. Er weckt auch nun seinen Kollegen. Beide dann mehrmals anklicken und sie erschrecken, da sie uns ja nicht sehen können. Sich nach rechts wenden und auf die offenen Fensterläden mehrmals klicken. So verstecken sich die beiden Angsthassen schließlich im Schrank und man kann sie durch Umlegen des Brettes darin einschließen. Jetzt in das andere Haus hinter dem Wächterhaus in den

Tempel: Drinnen gibt es einen weiteren Wächter, eine Priesterin und als Reliquie vorne ein versiegeltes Gehirn. Klickt man die Priesterin an, sieht man eine Videosequenz über ihren Tod. Klickt man das Gehirn an, dann gibt es Neuigkeiten. Jetzt ist es aber Zeit für das Kristall!

Zurückgehen zu Sitas Haus. Sita anklicken. Sie soll mitkommen, also die mitgenommenen Steine anklicken (in die Hand nehmen - evtl. die Steine immer auf Sita klicken) und sie wird nach draußen gehen. Sita bis dorthin folgen, wo sie steht und erneut die Steine in die Hand nehmen und den Weg nach vorne anklicken. Sie läuft jetzt bis zur Statue. Mit den Steinen in der Hand zur Büste und sie folgt, Dann mit den Steinen zur Sonnenuhr und schließlich zurück zur Statue. Jetzt noch den Vogel anklicken, dass er auf den Kopf der Büste fliegt und Sita erinnert sich, dass da ein Versteck ist, weiß aber nicht mehr, wie man dran kommt. Erneut Sita mit den Steinen zur Sonnenuhr führen und sie erinnert sich, dass das Versteck mit der Uhr zu öffnen ist. Mit den Steinen zurück zur Büste und Sita findet im Versteck das Kristall. Nun könnte sie weg mit dem Boot, doch die Reliquie hindert sie daran, sie muss mit. Etwas Vorarbeit ist ja nun geleistet.

Mit den Steinen Sita zum Tempel führen und auch in ihn hinein. Sita redet mit dem Wächter, doch der verweigert die Reliquie. Auf den Feuerständer hinter dem Wächter klicken, der schließlich k.o. geschlagen wird und die Priesterin wird helfen, die Reliquie in das Boot zu schaffen.

Zurück zum Haus und durch die Räume zum Flugboot. Enna will die Flucht mit einem Messer stoppen. Nacheinander Lem, die Priesterin, Sita. und auch die Reliquie anklicken; ebenso das Tier, das auf dem Boden schläft und somit aufwacht. Noch 1x oder 2x die Reliquie anklicken und das Ende des Spieles ist erreicht. Nicht zu früh abbrechen, denn nach dem Abspann und der Auflistung der Beteiligten kommt noch was.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

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).