

Atlantis 1 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Eno, der Held dieses Spieles, sucht die Königin Rhea. Sie soll entführt worden sein. Eno kann bei manchen Gesprächen mit "ja" oder "nein" antworten. Das wird in Bildern mit einem Daumen nach oben für "ja" und einem Daumen nach unten für "nein" angezeigt. In diesem Spiel kann Eno ziemlich oft das Falsche tun oder auch ums Leben kommen, aber keine Angst, man wird meist nur ein Stück vor dem Ereignis wieder ins Spiel eingesetzt und kann alles beliebig oft wiederholen. Speichern kann man im Spiel selber nicht, aber das Spiel speichert selber in ganz regelmäßigen Abständen an bestimmten Stellen. Man kann frühere Spielstände ohne Probleme aufrufen. Nach dem Vorspann landet Eno vor dem Palast. Und los geht es.

Der Anfang:

- Eno geht nach rechts zu den beiden Wachen vor der Treppe
- er spricht mit ihnen und fragt nach der Königin und dem König
- dann nach den Unterkünften der Gefährten erkundigen
- Eno soll die Treppe nach oben gehen und dort die Wache fragen
- also geht Eno die Treppe nach oben zur nächsten Wache
- dort fragt er nach den Unterkünften der Gefährten
- die Wache möchte aber erst einen Beweis das er auch wirklich ein neuer Gefährte ist
- im Inventar das Gefährtenabzeichen anklicken und dann einen von der Wache damit anklicken (das Inventar erreicht man durch Drücken der rechten Maustaste)
- die Wache sagt er soll die Treppe nach oben gehen und zur ersten Tür links
- Eno geht die Treppe nach oben und dreht sich nach links zur nächsten Treppe
- diese Treppe nach oben gehen
- dann nach rechts gehen bis Eno zu einer Tür kommt
- durch diese Tür gehen
- hier trifft Eno auf Agatha und spricht mit ihr
- es kommen einige Leute und berichten das die Königin Rhea entführt wurde und alle Gefährten tot sind
- ein Gefährte (Malschand) sagt zu Eno das er ihm etwas zu trinken holen soll
- Eno sagt er soll es selber tun (Malschand anklicken und dann den Daumen nach unten anklicken für Nein)
- nun spricht Eno mit Agatha und sagt ihr das jemand von den Gefährten herausfinden sollte wo die Königin ist und Agatha sagt das Eno das tun sollte
- Eno antwortet mit Ja (Daumen nach oben anklicken beim Gespräch)
- er verläßt den Raum und geht die Treppe nach unten, dann die Treppe nach unten gehen wo die Wache steht (die Zwischenebene, nicht ganz nach unten gehen)
- von dort aus nach links gehen zu einer weiteren Treppe und diese nach oben gehen
- dort geht Eno nach rechts zu einer Frau und spricht mit ihr, aber sie weiß nichts
- den Weg in der Mitte geradeaus bis zum Ende gehen und dann nach links drehen
- dort ist ein Mann
- mit ihm sprechen
- er sagt das die Königin auf der Küstenstraße überfallen wurde

- Eno geht nun von dem Mann aus geradeaus und die Treppe rechts von ihm nach oben
- es ist eine Art Balkon
- wieder nach unten gehen und weiter nach links
- Eno sieht auf dem Weg jeweils rechts und links ein Gittertor, aber keines läßt sich öffnen
- wenn Eno den Weg noch weiter geht, stellt er fest das es eine Sackgasse ist
- also geht Eno den ganzen Weg zurück bis zur Treppe (wo er mit der Frau gesprochen hat)
- die Treppe nach unten gehen und die nächste auch noch (bis zum Ausgangspunkt von Eno am Anfang des Spieles)
- den langen Weg entlang gehen (immer weiter bis Eno auf der Küstenstraße ist)

Küstenstraße:

- Eno geht so lange den Weg entlang bis rechts ein Abzweig kommt
- nach rechts gehen und dort in die Fischerhütte gehen
- ein Fischer kommt in die Hütte und Eno fragt ihn nach der Königin
- der Fischer sagt er weiß von nichts
- Eno zeigt ihm sein Gefährtenabzeichen und der Fischer gibt ihm ein Ohring
- noch mal mit dem Fischer reden (über die Königin und den König)
- den Weg zurückgehen zum Palast

Im Palast:

- Eno wird von der Wache (der zweiten) in Empfang genommen und zum König gebracht
- der König will wissen ob Eno etwas gefunden hat, aber Eno sagt Nein und darf zu den Unterkünften der Gefährten zurück
- dort spricht er mit Agatha
- sie sagt das er mehr über den Ohring herausbekommen muss
- Eno verläßt die Unterkünfte und geht nach links (2x)
- dort trifft er auf einen Mann und spricht mit ihm
- der Mann sagt wie er heißt Gaspor
- Eno fragt ihn nach Malschand, Agatha und der König
- die Treppe nach unten gehen
- auf die gegenüberliegende Seite gehen und dort mit dem Mann reden
- erst fragt ihn Eno nach dem Mann, den er bei den Unterkünften gesprochen hat
- dann fragt er ihn ob er Lascot ist
- nun zeigt ihm Eno den Ohring
- Lascot erzählt das Leute von einem Geheimbund solche Ohrringe tragen
- weiter erzählt er das dieser Geheimbund die Königin entmachten möchte und lieber einen König regieren lassen möchte, aber diesen Geheimbund soll es nicht mehr geben
- Eno fragt noch nach Malchant, der Königin, Agatha und den König
- Lascot erzählt das es eine neue Verschwörung geben soll, aber es gibt auch einige Gefährten die sich zusammengeschlossen haben, um etwas dagegen zu unternehmen
- Eno sagt das er bei der Gruppe mitmachen möchte und Lascot sagt ihm das er zum Gasthaus Roter Gockel kommen soll
- Lascot erzählt Eno von einem Geheimgang der direkt durch den Palast zum Gasthaus führt und er gibt ihm noch eine Art Abzeichen (goldenes Lamm)
- Eno spricht noch einmal mit Lascot und der sagt das er die Wache ablenken wird

- kurz warten und dann zur Tür vorgehen
- während Lascot sich mit der Wache unterhält, schleicht sich Eno durch die Tür
- im Raum rechts von Eno ist eine Wache
- deshalb muß Eno erst einmal in Richtung der Tür geradeaus gehen
- nun kann ihn die Wache nicht sehen
- wenn Eno sich entfernende Schritte hört muß er schnell in den Raum gehen (wo die Wache war) und dann die Treppe links nach oben und nach rechts (aber nicht warten bis gar keine Schritte mehr zu hören sind, denn sonst ist die Wache wieder zurück und Eno landet im Gefängnis und man darf dann das Ganze wiederholen)
- Eno sieht sich um und sieht eine Löwenstatue in dem einen Raum und im hinteren Raum sind Sonne, Mond und Erde zu sehen
- Eno geht in den hinteren Raum und zwar nach ganz hinten
- dort steht ein Kasten mit 2 Kurbeln
- mit der linken Kurbel wird die Sonne gesteuert und mit der rechten Kurbel werden Erde und Mond gleichzeitig gesteuert
- Sonne, Erde und Mond müssen in eine Linie gebracht werden (die Sonne steht dabei links vorn von Eno aus gesehen und Erde und Mond in einer Linie dahinter)
- wenn Sonne, Erde und Mond richtig stehen öffnet die Löwenstatue im vorderen Raum das Maul und Eno kann das goldene Lamm (was er von Lascot bekommen hat) mit dem Löwenmaul benutzen
- es öffnet sich eine Geheimtür und Eno geht durch diese Tür
- die Tür hinter der Geheimtür öffnet Eno mit dem Ohrring
- nun geht Eno zu dem Fenster und springt nach draußen

Außerhalb des Palastes:

- Eno geht zur Treppe und geradeaus
- dann nach rechts gehen und dort die Treppe nach oben (ist eine Art Balkon)
- hier oben findet Eno einen Blumentopf und er steckt ihn ein
- außerdem sieht er in der Gasse unter sich einen Mann hin- und herlaufen
- diesen Mann muß Eno mit Hilfe des Blumentopfes ausschalten
- tut er es nicht oder verfehlt er ihn, dann wirft der Mann ein Messer nach ihm
- wahrscheinlich braucht man hier mehrere Anläufe ehe man es schafft den Blumentopf auf den Mann zu werfen (ich hab es so versucht, das sich Eno an der Stelle wo der Blumentopf stand etwas nach rechts gedreht hat; dann habe ich aufgepasst wie weit der Mann immer läuft und habe dann den Blumentopf etwas eher abgeworfen als der Mann an der Stelle des Abwurfes war)
- jetzt den Balkon verlassen und in die Gasse gehen wo der Mann liegt
- das Messer mitnehmen
- zu der großen Tür, mit dem Bild von einem Hahn darüber, gehen
- das ist das Gasthaus Roter Gockel
- Eno geht hinein und spricht mit Lascot
- dann kommt Malchant herein und sagt das er Eno nicht leiden kann
- Eno muß sich nun schnell nach links drehen und die Treppe nach oben gehen
- dort oben über die Brüstung sehen
- das Messer mit dem Seil benutzen und dann mit dem Seil nach unten schwingen (auf Malchant klicken)
- dabei geht Malchant zu Boden und Eno verläßt das Gasthaus
- eine Stimme ruft ihn (es ist Agatha)
- Eno rennt nach rechts und weiter bis zu den beiden Gartentoren
- durch das linke Tor gehen

- hier wartet Agatha auf Eno
- Eno spricht mit Agatha und sie sagt ihm das er Kreon ausspionieren soll und das sie sich mit ihm im Obstgarten treffen will
- Eno nimmt sich die Leiter, die hier in der Ecke steht
- dann benutzt er die Leiter mit der Bank und klettert nach oben
- nach rechts drehen und zum Ende der Mauer gehen
- Eno sieht jetzt das Fenster, aus dem er gesprungen ist
- die Leiter mit dem Mauervorsprung unter dem Fenster benutzen und nun kann Eno durch das Fenster wieder einsteigen

Im Palast:

- Eno geht durch die Tür und findet an der Stelle wo die Geheimtür ist einen Metallhaken rechts daneben
- zur Tür umdrehen und links oben neben der Tür benutzt Eno den Metallhaken und erhält so eine Ratte
- zu dem Bild mit der Katze gehen und dort die Eindellung des einen Steines ansehen
- Eno benutzt die Ratte mit der Delle und rechts von ihm öffnet sich eine Tür
- in den Raum gehen und mit dem Rattenfänger sprechen
- Eno erzählt ihm das er Kreon ausspionieren will
- der Rattenfänger möchte erst mit Eno ein Spiel machen, bevor er ihm sagen will wie er Kreon ausspionieren kann
- Eno sagt ja und klickt das Spielbrett auf dem Tisch an
- die blaue Figur auf dem Spielbrett ist Eno
- Eno darf sich nun pro Spielzug ein oder zwei Felder vor oder zurück (nach oben oder unten) bewegen
- der Rattenfänger hat zwei Figuren, die er zwar immer nur ein Feld weiter bewegen darf, aber dafür in alle Richtungen (auch diagonal)
- ab und zu taucht auf dem Spielbrett kurz die Königin auf, so das man sieht wo man ungefähr hin muß
- wenn Eno als erster bei der Königin ist hat er gewonnen
- schafft es Eno nicht beim ersten Spiel, dann muß er es immer wieder versuchen bis er einmal gewinnt
- wenn Eno gewonnen hat spricht er mit dem Rattenfänger
- dann sagt ihm der Rattenfänger das er die Perle des Nordens holen soll
- Eno landet in einem Raum mit einem Springbrunnen
- zuerst nimmt Eno der Figur vom Springbrunnen den Dreizack ab
- dann geht er zu dem großen Dreieck an der Wand und drückt den Stern ganz oben
- jetzt in Richtung der Tür laufen und noch vor der Tür zur Decke schauen
- dort ist ein Loch in der Decke und Eno benutzt den Dreizack mit dem Loch
- Eno belauscht ein Gespräch des Königs und zieht sich dann wieder zurück
- den Dreizack gibt Eno der Figur vom Springbrunnen wieder zurück
- dann drückt er noch einmal den Stern an der Wand, damit sich das Loch wieder schließt und alle Spuren seiner Spionage wieder beseitigt sind
- nun geht Eno durch die Tür und befindet sich wieder dort, wo im Nebenraum die Wache ist
- Eno wartet wieder bis sich die Schritte entfernen und dann läuft er schnell in den nächsten Raum (links von ihm) und dann weiter und durch den Gang und die Treppe nach oben (auch hier nicht zu lange warten; schon nach den ersten beiden Schritten die zu hören sind, gleich hinterher laufen, sonst läuft Eno der Wache in die Arme)

- Eno befindet sich in der Bibliothek
- es gibt hier 2 Wachen und die Dielen knarren (beim dritten Knarren der Dielen fängt die Wache Eno)
- erst geht Eno von der Treppe aus drei Mal geradeaus und dann nach rechts und zwei Mal auf die Wache zu
- dann biegt er nach rechts ab (vor dem Regal) und stellt sich hinter das Regal
- Eno wirft das Regal um und springt aus dem Fenster

Im Obstgarten:

- Eno sieht hier Agatha mit einem Mann stehen und geht zu ihr
- Eno spricht mit Agatha über Karbonek und die Macht des Wissens
- leider wurde Agatha von dem Mann, dem sie vertraut hat, verraten und die Wache kommt
- Eno dreht sich zu der einen Wache um und ersticht ihn mit dem Messer
- unterdessen hat aber der Mann Agatha erstochen, doch sie hat ihn auch in den Tod geschickt
- Eno spricht noch mal mit Agatha und sie sagt ihm das er zu ihrem Bruder Hektor gehen soll; Hektor ist Pilot und beim Hangar zu finden
- Eno nimmt sich noch den Armreif von Agatha mit (Agatha anklicken)
- jetzt verläßt Eno den Obstgarten und geht durch das andere Tor
- dort nimmt er sich wieder die Leiter und benutzt sie mit der Bank und dann mit dem Mauervorsprung und steigt durch das Fenster ein

Im Palast:

- Eno geht durch die Tür und dann durch die gegenüberliegende Geheimtür (einfach nur anklicken)
- nun ist er wieder in dem Raum mit der Löwenstatue
- Eno geht die Treppe ein Stück nach unten und wartet bis er die Schritte der Wache hört, die sich entfernt
- nun schnell die Treppe nach unten gehen und nach rechts in den Raum und dann wieder in die Ecke stellen wo die Wache Eno nicht sehen kann
- beim nächsten Rundgang der Wache verläßt Eno den Raum durch die Tür ins Freie
- Eno geht nach rechts und durch die nächste Tür
- hier liegen viele Fässer und es gibt einen Aufzug
- Eno steigt in den Aufzug und benutzt ihn
- oben steigt er aus und geht nach draußen
- den langen Weg bis zum Ende gehen und dann rechts die Treppe nach oben
- Eno läuft jetzt von einem Luftschiff zum anderen und sieht sie sich alle an bis er müde wird und in einem der Luftschiffe einschläft
- Eno wird von Hektor geweckt und gefragt was er in seinem Schiff tut
- nun erklärt ihm Eno das Agatha ihn geschickt hat und das sie tot ist
- er zeigt Hektor als Beweis den Armreif
- Hektor bringt Eno mit dem Luftschiff nach Karbonek

Karbonek:

- hier angekommen sagt Eno das Hektor auf das Luftschiff aufpassen soll, während er die Königin suchen will
- günstig ist es jetzt, wenn man mit Eno mal alle Wege abläuft, die es hier gibt

- es ist wichtig das man sich hier später gut auskennt
- Eno kommt auf allen Wegen zu einem Fluß
- dabei kommt er bei dem Weg links über eine Brücke, bei dem Weg in der Mitte über eine Furt und bei dem Weg rechts muß er durch das Wasser gehen (oder darüber springen)
- am Ende kommt man auch immer zu einer Art Gebäude aus lauter Säulen, die im Kreis stehen
- in der Nähe dieser Säulen gibt es zwei Höhlen; wenn Eno sich die Höhlen ansieht oder zu lange davor stehen bleibt, wird er von der Wache geschnappt; also vorsichtig sein
- Eno muß vom Luftschiff aus den Weg nach links nehmen
- dabei kommt er zu einer Brücke
- links neben der Brücke ist ein Höhleneingang unter Wasser
- Eno schwimmt durch die Höhle und geht dann den Gang bis zum Ende
- dort erwartet ihn ein Rätsel
- auf einem Deckel ist eine Schlange aufgemalt und dazu gibt es noch Puzzleteile von einer Schlange
- diese Puzzleteile muß man so verschieben, das die Teile genau so liegen, wie die aufgemalte Schlange
- dabei darf aber jedes Teil nur einmal gegen ein anderes ausgetauscht werden
- wenn man den Mauszeiger über ein Puzzleteil hält, wird durch einen Pfeil die Richtung angezeigt
- man kann nun entscheiden ob das Teil nach rechts oder links verschoben werden soll
- durch einen Druck (Anklicken) auf die Fläche in der Mitte werden alle Puzzleteile wieder in die Ausgangsposition gebracht und man kann sein Glück erneut versuchen
- und so funktioniert das Rätsel:
- den Kopf nach rechts verschieben
- das untere Teil mit dem links angrenzenden vertauschen
- das jetzt ganz unten liegende Teil mit dem Schlangenkopf ersetzen
- die obere Platte mit der links oben ersetzen
- den kleinsten Stein mit dem dicksten tauschen
- das dicke Teil mit dem oberen Teil tauschen
- nun geht der Deckel auf und Eno kann nach unten klettern
- Eno spricht mit der Frau in diesem Raum (es ist die Küche) und sagt ihr das er ein Gefährte ist
- er beweist es ihr, in dem er ihr das Abzeichen zeigt
- vor diesem Raum steht eine Wache, deshalb geht Eno schnell zu der Truhe und öffnet sie
- er zieht sich die Kleider an und sieht nun wie eine Priesterin aus
- Eno nimmt sich den Krug mit der auf dem Tisch steht
- nun geht er zur Wache an der Tür und gibt dem Wachposten den Krug
- er sagt das er den anderen Wachposten auch etwas zu trinken bringen möchte und darf passieren
- Eno kann sich nun überall umsehen
- immer wenn er auf die Wache trifft, geht er auf sie zu und gibt ihnen etwas zu trinken (auf diese Art und Weise kann er sich ungestört umsehen)
- Eno findet so auch die beiden Wachen, die vor den Höhleneingängen stehen
- bei dem einen Höhleneingang stehen zwei Wachposten

- nach dem Eno ihnen etwas zu trinken gegeben hat, geht er nach links
- schon von weitem sieht Eno zwei Wachen vor einer Tür stehen
- Eno will ihnen auch etwas zu trinken anbieten, aber sie lassen sich nicht bestechen
- Eno geht nun hinter die linke Säule und belauscht von dort aus ein Gespräch
- er nimmt das Holzstück, das neben der Säule liegt
- nun steht nur noch ein Wachposten da und Eno geht hin und benutzt das Holzstück mit der Wache
- der Wachposten ist außer Gefecht und Eno geht durch die Tür
- hier ist die Königin
- Eno spricht mit der Königin
- dann geht er vor die Tür und zieht den Wachposten in den Raum, wo die Königin ist (einfach den Wachposten anklicken)
- jetzt nimmt sich Eno die Sachen von dem Wachposten und zieht sie an
- so sieht er aus, als ob er zu den Wachen gehört
- der Königin gibt Eno die Sachen der Priesterin (mit denen er sich erst verkleidet hatte)
- die Königin sagt das Eno sich umdrehen soll und Eno dreht sich in Richtung der Tür bis die Königin sagt das sie fertig ist
- Eno spricht mit der Königin über Kreon und über die Macht des Wissens
- dann sagt er ihr noch das sie ihre Maske abnehmen soll, damit sie nicht erkannt wird
- die Königin tut es und Eno verläßt mit ihr den Raum (am unteren Bildschirmrand wird nun das Bild der Königin angezeigt)
- Eno geht mit der Königin zur Küche zurück
- die Wache will wissen wohin Eno mit der Priesterin will und Eno sagt es sei ein Befehl des Majors (unteres Bild beim Gespräch anklicken)
- Eno geht in die Küche und verschwindet mit der Königin durch den Kamin
- durch das Wasser schwimmen die beiden bis zu einem Ausgang
- nach oben klettern
- Eno sieht sich das Loch an durch das sie gekommen sind, nachdem die Königin gesagt hat, das sie nun bestimmt verfolgt werden
- von hier aus geht Eno nach rechts und nach oben (über den Wall) und zur Brücke
- über die Brücke gehen und weiter geradeaus
- an der Gabelung nach rechts in Richtung Luftschiff gehen
- Hektor kommt aus einem Gebüsch
- das Luftschiff wird bewacht
- Hektor soll sich mit der Königin verstecken und Eno will die Wachen ablenken
- dazu dreht sich Eno in Richtung der Wachen, die vor dem Luftschiff stehen und ruft sie
- dann schnell in die entgegengesetzte Richtung drehen und bis zum Fluß geradeaus gehen
- jetzt über den Fluß gehen und nach rechts bis zur Felswand und dann nach links drehen
- Eno steht an einer Felswand (es ist eine Sackgasse) und denkt das ist sein Ende
- da hört er eine Stimme (der Bildschirm wird grau und ein Pfeil geradeaus wird angezeigt; den Pfeil auf keinen Fall drücken)
- Eno steht so lange unbeweglich vor der Felswand, bis eine Stimme sagt das er die Augen öffnen kann
- nun geradeaus direkt auf die Felswand zugehen
- durch den Vorhang gehen
- hier sieht Eno eine Hexe stehen

- die Hexe spricht mit ihm
- er soll für sie Rätsel lösen
- zuerst soll er ein Huhn zum Eierlegen bewegen
- dazu dreht sich Eno um und sieht ein goldenes Huhn auf einer Art Wand
- am Boden liegen mehrere Zahnräder und die muß Eno in der richtigen Reihenfolge anbringen

- hier die Reihenfolge von links oben nach rechts unten
- als erstes die goldene Schlange unter dem Symbol der Sonne anbringen
- jetzt die blaue Schlange darunter
- rechts daneben die Sonne
- rechts daneben die grüne Schlange
- rechts darüber den Mond
- rechts darunter die rote Schlange
- darunter das kleine goldene Zahnrad

- jetzt kann Eno viermal am Ende des unteren Zahnrades ziehen und das Huhn legt jeweils ein Ei



s-spieleloesungen.de

- die Hexe ist zufrieden und will nun das Eno die Eier in ein Nest legt
- dazu das Labyrinth am Boden anklicken
- nun verteilt Eno die vier Eier auf jeweils ein Loch (ich nehme an das es egal ist welches Ei wo liegt)
- es tauchen dann vier Schlangenköpfe auf
- Eno soll jede Schlange zu ihrem Ei in der passenden Farbe dirigieren ohne das sich die Schlangen dabei kreuzen
- durch anklicken des Schlangenkopfes (das heißt kurz vor den Kopf) bewegt sich die Schlange in die angegebene Richtung

- klickt man hinter dem Schlangenkopf, geht die Schlange wieder rückwärts
- jetzt muß man also die rote Schlange zum roten Ei, die grüne Schlange zum grünen Ei usw. bringen
- diese Aufgabe ist eigentlich nicht allzu schwer
- es könnte dann so wie im folgenden Bild aussehen



- nach dem Lösen dieser Aufgabe will die Hexe noch blutgetränkte Erde und etwas was ihr gehört
- sie gibt Eno einen Beutel und sagt er soll im Wald suchen
- Eno verläßt die Höhle und geht in den Wald
- den Weg nehmen, der zur Brücke führt
- über die Brücke gehen und den Weg nach oben
- neben einem Baum stehen Pfeil und Bogen, die sich Eno einsteckt
- nun zu der Stelle am Fluß gehen, wo die Furt ist
- Eno stellt sich auf die Furt (die Erde, die im Fluß ist) und hier wäscht Eno Pfeil und Bogen im Wasser des Flusses
- nun geht Eno zu den Höhlen
- zu der linken Höhle gehen und noch ein Stück weiter nach links gehen und dabei nach links sehen
- jetzt hört Eno etwas rascheln und er nimmt sich Pfeil und Bogen
- nach einer Weile kommt ein weißes Wildschwein über den Weg gerannt
- Eno zielt auf den Kopf und trifft das Wildschwein (sollte man daneben schießen, dann bleibt man einfach an der Stelle stehen und wartet bis das Wildschwein wieder auftaucht)
- er nimmt sich den Nasenring des Wildschweines, bevor es sich auflöst
- dann benutzt Eno noch den Beutel mit der blutgetränkten Erde (nun hat er die Erde im Beutel)

PS: Sollte es beim ersten Mal nicht klappen die blutgetränkte Erde mitzunehmen, dann muß Eno erst einmal so zur Hexe gehen und ihr nur den Ring zeigen; sie sagt dann das er auch die blutgetränkte Erde braucht; Eno geht dann noch mal los; nochmal auf das

Wildschwein schießen und den Ring nehmen und dann die blutgetränkte Erde (ich habe Atlantis 2x gespielt und mußte diese Szene immer 2x machen bevor Eno die blutgetränkte Erde hatte)

- Eno geht zurück zur Hexe
- er spricht mit ihr über alle Themen und zwar so lange bis die Hexe sagt das er sich schlafen legen soll
- nach der Zwischensequenz spricht Eno noch mal mit der Hexe (über alle Themen)
- die Hexe gibt Eno ein Flakon mit Pulver
- Eno spricht mit der Pristerin, die ihn im Flieger nach Atlantis bringen soll
- nun geht Eno von der Höhle der Hexe weg und die Priesterin fragt ihn wo sie ihn absetzen soll und Eno sagt er möchte beim Fischer landen

Atlantis:

Küstenstraße:

- Eno landet beim Fischer und spricht mit ihm
- dann geht er zur Fischerhütte
- der Fischer sagt Eno er sollte erst einmal schlafen
- Eno tut es auch und nach dem Aufwachen sagt der Fischer ihm noch das er zu ihm kommen kann, falls er Atlantis verlassen muß
- Eno geht nun zum Palast

Palast:

- auf dem nun schon bekannten Weg wieder in den Palast einsteigen
- durch die Tür gehen und mit dem Haken die goldene Ratte links neben der Tür entfernen und einstecken
- zu dem Bild mit der Katze gehen und die goldene Ratte mit der Einbuchtung links neben dem Kopf der Katze benutzen
- die Tür rechts von Eno öffnet sich und Eno geht zum Rattenfänger und spricht mit ihm
- der Rattenfänger will wieder mit Eno spielen
- diesmal ist es eine Art Flipper (hängt an der Wand)
- Eno muß die Ratte richtig steuern
- das tut er mit den Knöpfen an der rechten und linken Seite
- aber erst betätigt er den Hebel damit die Ratte erscheint (siehe Bild unten; dort wo der Pfeil steht)



- es müssen insgesamt 8 Hebel in der richtigen Reihenfolge betätigt werden

- 1 = erster Hebel links
- 2 = zweiter Hebel links
- 3 = dritter Hebel links
- 4 = vierter Hebel links
- 5 = erster Hebel rechts
- 6 = dritter Hebel rechts
- 7 = fünfter Hebel links
- 8 = sechster Hebel links

- die Hebel sind immer von oben nach unten zu zählen
- den Hebel Nummer 6 etwas länger drücken, damit die Ratte mit Schwung oben aus dem Schlauch fällt und auf das Förderband
- hat Eno es geschafft das die Ratte unten die Glocke läutet, dann fällt er mal wieder nach unten
- Eno geht den Gang entlang und die Treppe nach oben
- durch die Tür gehen
- hier steht ein Soldat und außerdem noch Malchant
- Eno dreht sich nach links, nimmt die Vase, die am Boden steht und wirft sie zu dem Soldaten
- dann einfach auf Malchant zulaufen und Eno kriecht ihm durch die Beine
- durch die Tür rechts gehen und den Speer neben der Tür nehmen und damit die Tür verriegeln
- nun geht Eno zum Thron und besieht ihn sich von hinten
- eine Art Code muß hier eingegeben werden (mit den 4 Hebeln in den Ecken wird die jeweilige Farbe gesteuert und mit dem Rad in der Mitte unten wird der Thron geöffnet, nachdem alles richtig eingestellt ist
- aussehen muß es dann wie auf diesem Bild hier



- nun öffnet sich der Thron und Eno hört die Wache vor der Tür
- deshalb schnell zu dem Loch nach unten sehen, um den Thron herum gehen und nun die Treppe nach unten gehen
- Eno ist erst einmal in Sicherheit
- hier unten gibt es zwei Gänge nach rechts, die beide mit einem Puzzle enden
- ein Gang führt nach links
- dorthin geht Eno zuerst und die Treppe nach oben
- auf dem Boden ist ein Puzzle
- das Prinzip ist folgendes: es gibt 4 verschiedene Figuren auf dem Boden, die man mit der rechten Maustaste auch drehen kann; in der Mitte liegen Puzzleteile; diese Teile bringt man so geschickt in einer der Figuren unter, das diese ausgefüllt ist - nun erscheint eine Statue - diese Statue muß man sich genau ansehen, denn man entdeckt an der Statue ein Puzzleteil (ist allerdings schwer zu finden) dann benutzt man das Puzzleteil mit dem Boden und kann mit einem Teil mehr eine andere Figur ausfüllen, woraufhin wieder eine Statue erscheint, bei der man ein weiteres Puzzleteil findet - auf diese Art und Weise kann man alle vier Figuren mit den Puzzleteilen ausfüllen - zum Schluß erscheint eine Figur, die man am Kopf anklicken muß, der Kopf dreht sich - von der Decke kommt ein Lichtstrahl (die Puzzleteile können auch mit der rechten Maustaste gedreht werden)
- hier noch die Bilder wie die Figuren ausgefüllt aussehen müssen:



kerstins-spieleloesungen.de

- nun noch mal die Figur anklicken und Eno geht eine Treppe nach oben
- Eno geht nach rechts bis zum Ende
- dort findet er in einer Nische eine Gabel und nimmt sie mit
- den Weg zurück gehen und nach links und die Treppe nach ganz oben
- hier steht ein Baum
- um den Baum gehen und dann die Gabel benutzen
- Eno bekommt eine große weiße Kugel
- wieder die Treppe nach unten gehen und auch die nächste Treppe nach unten gehen
- wenn Eno hier am Lichtstrahl vorbei geht erstrahlt die weiße Kugel und die Hexe

- spricht mit Eno und zeigt ihm einen weißen Bären
- nun geht Eno die Treppe nach unten und den Gang entlang
- nun den hinteren Gang nehmen und bis zu dem Puzzle gehen
- die Gabel mit dem Puzzle benutzen und nun die Teile verschieben, bis das Puzzle vollständig ist und einen Baum zeigt



- Eno kommt zwischen den Häusern unterhalb des Palastes heraus

Küstenstraße:

- Eno geht die Küstenstraße entlang zum Fischer
- er spricht mit ihm über den weißen Eisbären, Kreon und einen Flieger
- der Fischer sagt das seine Tochter Anna eine Vogelpristerin ist und ihm helfen kann
- der Fischer gibt Eno noch einen Kristall mit
- Eno läuft wieder zurück und geht zwischen den Häusern zu dem Puzzle
- wieder die Gabel mit dem Puzzle benutzen und das Puzzle richtig zusammen setzen

Im Palast und vor dem Palast:

- Eno geht nun den Gang entlang und benutzt den anderen Gang auf dieser Seite
- hier muß er wieder das Puzzle lösen (vorher Gabel mit Puzzle benutzen)
- Eno geht nach links und im nächsten Raum die Treppe nach oben
- hier stellt er wieder die Planeten ein, damit sich das Maul der Löwenstatue öffnet
- das goldene Lamm mit der Löwenstatue benutzen und durch die Geheimtür gehen
- durch die nächste Tür gehen und aus dem Fenster springen (die Tür wieder mit dem Ohrring öffnen)
- den Weg nach vorn laufen zu dem Haus mit dem Balkon
- hier die Frau, die da steht, nach den Priesterinnen fragen
- Eno geht nun den Weg nach vorn bis zur Treppe (da steht eine Wache unten an der Treppe)
- rechts ist ein Haus und dort geht Eno hinein
- er spricht mit der Frau und fragt auch nach Anna
- Anna kommt und Eno redet mit ihr
- dann verläßt er das Haus und Anna geht mit
- aber sie verschwindet einfach und Eno steht ohne Anna da
- er geht zum Gasthaus Roter Gockel
- hier trifft er auf Gaspar und Thomb
- er redet mit den beiden und erzählt Thomb das er die Königin umgebracht hätte
- dann spricht er noch mal mit Thomb und dieser sagt er würde Gaspar davon etwas zu tun was er nicht sollte
- Eno geht nun die Treppe nach oben und den Gang bis zum Ende
- er hört jemanden Reden und geht durch die Tür rechts
- dann verläßt er den Raum wieder
- Thomb kommt und fragt ob er Hilfe braucht

- Eno sagt ja und Thomb geht mit Eno durch die Tür links
- hier befinden sich Malschand, Lascot und Anna im Raum
- Eno spricht mehrmals mit Thomb und sagt ihm das er die beiden in Schach halten soll
- nun spricht Eno mit Anna und sagt ihr sie solle mitkommen, weil Kreon sie sehen wolle
- nochmal mit Thomb reden (auf das Bild von Thomb klicken, damit Eno ihm sagt er würde eine Beförderung erhalten)
- Thomb sagt zu Eno das er mit Anna gehen soll und Eno tut es auch
- Anna und Eno stehen im kleinen Garten und Eno erklärt ihr das er ein Gefährte ist und zeigt ihr auch das Abzeichen und dann zeigt er ihr den Kristall, den er von ihrem Vater, den Fischer bekommen hat
- nun nimmt sich Eno wieder die Leiter und klettert zusammen mit Anna wieder auf die Mauer und dann in durch das Fenster in den Palast
- durch die Tür gehen und durch die Geheimtür
- dann die Treppe nach unten gehen und durch die Tür nach draußen
- mit Anna durch die nächste Tür gehen (wo die Fässer sind)
- nun mit Anna den Fahrstuhl benutzen
- oben angekommen sagt Anna das sich Eno erst einmal allein umsehen soll, weil sicher überall Wachen stehen
- Eno geht zur Brücke und an der Wache vorbei bis zu den Fliegern
- bei einem der Flieger auf der linken Seite steht ein Pilot und Eno spricht 2x mit ihm
- wieder zurück zu Anna gehen und mit ihr reden
- Eno sieht sich um und findet auf der gegenüberliegenden Seite des Fahrstuhles einen Sack
- diesen Sack steckt er ein
- nun geht Eno wieder zu Anna, zeigt ihr den Sack und spricht mit ihr
- er sagt sie soll sich im Sack verstecken , aber Anna will nicht
- mehrmals mit Anna reden bis sie fragt ob sich Eno sicher ist das sie sich im Sack verstecken soll und dann sagt Eno ja (Daumen nach oben)
- Anna versteckt sich also im Sack und Eno nimmt den Sack und geht so zur Brücke
- die Wache fragt ihn wo er hin will und was er im Sack hat und Eno sagt es wäre die Königin
- zu dem Flieger gehen wo der Pilot steht
- den Flieger benutzen und Anna fliegt Eno zum weißen Bären

Beim weißen Bären:

- Anna und Eno gehen zum Dorf (in Richtung des Pfeiles)
- hier werden sie von Eskimos angesprochen, aber sie können sie nicht verstehen
- Eno zeigt ihnen den Ohrring der Königin
- Anna und Eno sollen mit den Eskimos mitgehen
- nach einer Zwischensequenz findet sich Eno in einem Iglu wieder
- Eno schneidet mit dem Messer das Seil ab und benutzt es mit dem Holzstab am Boden
- nun kann er das Ganze mit der Öffnung des Iglus benutzen und nach oben klettern
- Eno springt auf der anderen Seite des Iglus herunter, damit die wache ihn nicht sehen kann
- nun geht er auf Umwegen zu dem hell erleuchteten Iglu in der Mitte
- dort nimmt er die 3 Holzstücke, die zwischen den beiden Statuen liegen
- Eno sieht sich noch mal die Bilder an (auf einem Bild ist ein Mensch vor dem Iglu abgebildet)
- jetzt geht Eno zu dem Iglu ganz oben links
- er sieht sich die Symbole auf dem Fußboden an und setzt die Holzstücke an die jeweils

richtige Stelle und zwar so das sich aus den Holzstücken ein Stern ergibt (das Holzstück mit dem Symbol Stern muß an die Stelle wo der Stern ist usw./ mit den Zacken nach außen)

- es öffnet sich eine Tür und Eno steigt nach unten
- den Weg nach rechts gehen bis zum Ende
- Eno sieht was hier passiert und das Anna geopfert werden soll, aber auch die Eskimos sehen Eno
- deshalb nach der kleinen Zwischensequenz sofort umdrehen und den Weg zurück gehen und weiter den Weg nach links gehen
- Eno kommt nun von der anderen Seite in den Raum und muß schnell die Tür schließen (einfach die Tür anklicken)
- nun schnell zu der Statue gehen und dort die Maske nehmen
- nun denken die Eskimos Eno sei ihr Gott und sie lassen ihn in Ruhe
- Eno schneidet Annas Fesseln mit dem Messer durch und Anna ist frei
- nun spricht Eno mit Anna und sagt ihr das sie sich die Statue ansehen soll
- er sagt sie soll versuchen das Auge der Statue mit dem Kristall ihrer Mutter
- Anna sieht durch das Auge der Statue und sagt sie sieht einen Stern
- Eno sieht auf dem Boden Bilder und darunter auch einen Stern
- den Stern sieht sich Eno an und dann sagt Anna was sie als nächstes sieht und Eno sieht sich das jeweilige Bild auf dem Boden an
- zum Schluß steht eine kleine goldene Statue auf der Bank und Eno nimmt sie mit
- Anna und Eno verlassen nun den Ort und gehen nach draußen zum Flieger
- aber die königlichen Luftschiffe greifen an und Anna sagt zu Eno das sie die Gegner mit dem Luftschiff ablenken will
- Eno steht nun allein da
- er geht nach rechts und sieht schon von weitem vor der Höhle einen Eisbären stehen
- nun geht Eno nach links und um den Eisberg herum wieder in Richtung des Eisbären
- wenn Eno vor dem Bären steht, dreht er sich nach links und läuft auf den Eisberg zu und dann um den Eisberg und zur Höhle und durch die Höhle durch
- auf der anderen Seite sieht Eno einen Piloten stehen
- den spricht er an und fordert ihn auf zu einem bestimmten Ort zu fliegen
- der Pilot Juma fliegt Eno

Para Nua:

- nach der Landung spricht Eno mit Juma und dann dreht er sich um und spricht mit dem König von Para Nua
- dieser sagt das ein Krabbenrennen entscheiden wird, wer ein Verräter ist
- Eno geht mit Juma und dem König nach rechts und den Weg nach unten und dann wieder nach rechts zu der Steinhütte
- dort erklärt der König die Regeln
- Eno sucht sich eine Krabbe aus (immer die rote nehmen)
- nach dem Eno drei Rennen gewonnen hat und Juma vom Fels gestürzt ist nimmt er sich das Seil bei der Steinhütte und geht mit dem König zu der umgefallenen Statue
- dort spricht Eno mit dem Häuptling (rechte Maustaste klicken, wie fürs Inventar, und dann auf den König klicken)
- Eno fragt den König auch nach der Statue und der sagt das sie aufgerichtet werden müßte
- da kommt Hektor geflogen und Eno spricht mit ihm über alles
- nun das Seil mit dem Kopf der Statue benutzen
- Eno fragt Hektor ob er die Statue mit dem Flieger aufrichten kann

- Hektor sagt ja, aber Eno soll ihm helfen
- Eno steigt ins Luftschiff, aber es klappt nicht
- Hektor fragt Eno ob er es noch einmal versuchen will und Eno sagt ja und steigt wieder ins Luftschiff
- aber auch diesmal klappt es nicht
- der König sagt das seine Tochter vielleicht helfen könnte
- alle gehen zum Boot hinunter und der König ruft seine beiden Töchter
- nach der Zwischensequenz steht die Statue
- Eno fragt den König nun nach den richtigen stehenden Gott
- der König sagt das Eno mit seiner Tochter mit dem Boot zum Gott fahren soll, das aber Hektor nicht mitfahren dürfte und Eno sagt ja dazu
- zum Boot gehen
- Eno kommt auf der Insel an und geht geradeaus
- er sieht sich das Puzzle auf dem Boden an
- hier liegen 4 Figuren, 4 Dreiecke und 4 Kreise am Boden und müssen richtig zugeordnet werden
- setzt man die Figuren auf den richtigen Platz, dann erzählen sie etwas und daraus kann man dann entnehmen wie das Puzzle gelöst werden muß
- die Lösung sieht folgendermaßen aus:

obere Reihe von links nach rechts (Figuren)

blaue Figur, rote Figur, gelbe Figur, grüne Figur

mittlere Reihe von links nach rechts (Dreiecke)

Dreieck mit Vogel, Wildschwein, Fisch, Krabbe,

untere Reihe von links nach rechts (Kreise)

Kreis mit Erde, Sternen, Mond, Sonne

- Eno gelangt durch einen Gang zu einer Frau, die in der Mitte sitzt
- von dem Gang gehen von links nach rechts 7 Gänge ab und in der Mitte sitzt die Frau
- Eno geht in den ersten Gang nach links
- anschließend steht Eno vor der Frau und sie sagt Eno das er ihr die weiße Kugel geben soll
- Eno tut es und die Frau sagt er müsse den Tod noch einmal herausfordern
- Eno geht in den zweiten
- im Raum schwebt jetzt ein blauer Würfel
- diesen anklicken
- jetzt sieht er orange/rot aus und Eno kann dem Würfel viele Fragen stellen, die dieser beantwortet
- Eno sollte alle Iconen anklicken, auch sein eigenes Bild und zum Schluß nach dem Kristall fragen
- Eno hat den Kristall im Inventar
- er dreht sich um und findet eine Bodenplatte, die er anklicken kann
- die Bodenplatte färbt sich grün und Eno kann sie nun benutzen um eine Etage höher zu kommen

- Eno geht nach rechts und kommt mit der nächsten Bodenplatte, die er anklicken kann wieder nach unten
- hier steht eine Art Turm im Raum
- Eno geht durch die Tür und nimmt sich hier die Fackel
- dann wieder zurück zum Turm gehen
- auf einer Seite kann Eno die Fackel mit dem Turm benutzen
- jetzt den Kristall mit dem Turm benutzen
- der Kristall hinterläßt ein großes Loch und Eno geht hinunter und faßt den Würfel an
- nun hat er die große Macht
- er befindet sich in einem Raum mit einem Flieger
- den Flieger benutzen

Atlantis:

- Eno landet beim Fischer
- er geht zu ihm in die Hütte und erzählt ihm das Anna tot ist
- dann fragt er nach Kreon
- Eno geht wieder zum Flieger und benutzt ihn
- er trifft auf Kreon`s Flieger und fliegt direkt darauf zu und springt auf das Schiff
- dann schnell zu Anna gehen (sie liegt auf dem Boden)
- Eno befreit Anna (Messer mit den Fesseln benutzen)
- da kommt Malschand und will Eno über Bord werfen
- jetzt schnell nach rechts laufen und Malschand stürzt selber über Bord
- nun mit Anna wieder auf den eigenen Flieger steigen und zum Palast fliegen
- Anna geht zu ihrem Vater und Eno geht die Treppe nach oben zur Löwenstatue
- hier stellt Eno wieder die Planeten richtig ein und benutzt das goldenen Lamm mit dem Löwenmaul
- er geht durch die Geheimtür und nimmt sich mit Hilfe des Hakens wieder die Ratte
- diese benutzt er mit dem Katzenbild an
- nun ist er wieder beim Rattenfänger
- Eno spricht mit ihm
- dann geht er durch die Geheimtür zurück, die Treppe nach unten, nach links, den Gang entlang und die Treppe zur Bibliothek nach oben
- in der Bibliothek noch eine Treppe höher gehen und nach links fast bis zum Ende
- das Walskelett an der Decke ansehen
- ein Auge läßt sich herausnehmen
- Eno steckt das Auge ein und geht wieder zurück und diesmal zu der Tür, wo der Springbrunnen mit dem Delfin dahinter ist
- Eno benutzt das Auge mit dem Auge des Delfins und gelangt nach unten
- hier gibt es viele Gänge und ab und zu taucht ein Minotaurus auf
- Eno darf nicht in die Gänge gehen, wo der Minotaurus war, weil er sonst stirbt
- Eno muß folgenden Weg gehen:

6x geradeaus
 1x links
 3x rechts
 2x links
 1x links
 2x rechts
 1x links

3x links
1x rechts
1x rechts

- Eno steht nun Kreon gegenüber und benutzt die Macht (blaue Hand) mit der Waffe
- dann kriecht Eno Kreon durch den Gang hinterher und sieht ihn hier mit dem Kopf
- Eno benutzt die Macht mit dem Kopf und dieser verwandelt sich in eine riesige Krake
- nun kriecht Eno schnell durch den Gang zurück
- Kreon hat leider nicht so viel Glück
- Eno hebt seine weiße Kugel vom Boden auf und benutzt sie mit der Riesenkrake
- damit ist alles zu Ende
- Eno und Anna fliegen

Ende !!!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 23.12.1999

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de