

Komplettlösung Atlantis 3

von Kerstin Häntsch

Die Heldin dieses Spieles ist eine junge Ägyptologin (die leider namenlos ist). Sie sucht ein Bauwerk und vermutet es in der Wüste Hoggar. Im Vorspann sieht man die Heldin mit einem Jeep durch die Wüste fahren und etwas später baut sie einen kleinen Unfall. Ein Targi hilft ihr und sie sitzen zusammen an einem Lagerfeuer. Der Targi hat noch eine Sache zu erledigen und sagt der Ägyptologin sie soll auf ihn warten. Aber das tut sie natürlich nicht. Sie geht ihm nach und damit fängt das Spiel an. Wie immer gilt, alles genau ansehen, alles mitnehmen und mit jedem über alles reden (außer mit dem Wachposten am Wachturm, doch dazu später).

Camp in der Wüste:

Zuerst geht man immer dem Weg (Pfeil) nach bis zu dem Camp mit dem Wachturm. Dort steht ein Wachposten mit einem Gewehr in der Hand. Hier darf man nur eine Frage stellen und die Antwort lautet immer nur das man verschwinden soll, sonst wird man erschossen. In dem Fall hat es also keinen Zweck weiter zu fragen. Man geht nun nach links um einen Felsen herum und dann durch einen Bogen. Hier bekommt man zum Glück Hilfe und während der Targi den Mann, den er gerade erledigt hat, zur Seite räumt, geht man wieder durch den Bogen zurück und dann nach rechts und geradeaus und dann nach links. Hier sieht man Kabel auf dem Boden liegen. Nun geht man nach links (dorthin wo die Kabel gehen) und kommt zu einem Gang, der zu einer Höhle führt.

In der Höhle sieht man sich erst einmal um. Es gibt hier viele Geräte und in der Felswand gibt es eine Art Bullauge. Auf dem Boden (vor dem Bullauge) ist ein Kreis aufgezeichnet und oberhalb von dem Kreis sind 5 Symbole (eine linke Hand, ein Kopf, eine rechte Hand, ein rechter Fuß, ein linker Fuß). Im Inventar befindet sich eine Scheibe. Diese Scheibe legt man in den Kreis. Dann nimmt man den Stab aus dem Inventar und benutzt ihn mit der Scheibe. Das ergibt nun einen Kreisel. Den Kreisel muss man nun in der richtigen Reihenfolge mit den Symbolen benutzen. Dann erscheinen 5 Sterne rund um den Kreis und das Bullauge öffnet sich. Man benutzt den Kreisel zuerst mit dem rechten Fuß, dann mit der linken Hand, dann mit der rechten Hand, dann mit dem linken Fuß und zum Schluss mit dem Kopf. Das Bullauge ist nun offen.



www.kersting.de

Grabkammer:

Jetzt geht man durch das offene Bullauge und findet sich in einer Grabkammer wieder. Wenn man so steht das man den Sarg vor sich hat (in der Länge), dann dreht man sich nach rechts und findet unten an der Säule einen hölzernen Vogel. Den nimmt man mit. Anschließend sieht man sich die Wand rechts an. Dort gibt es Zeichnungen und eine Zeichnung zeigt eine Linie mit Dreiecken, die rechts oder links neben der Linie sind. Von oben nach unten sieht es so aus:

**ein Dreieck links
zwei Dreiecke rechts
ein Dreieck links
ein Dreieck rechts**

Am Ende des Raumes gibt eine Treppe, aber die kann man noch nicht benutzen. Über der Treppe ist ein Scarabäus. Nun sieht man sich die Wand links an. Dort ist ein großer Stern aufgezeichnet und es gibt jeweils links und rechts einen Zacken bei dem sich der

Cursor ändert (so das man die Zacken anklicken kann). Nun klickt man den Zacken links bzw. rechts in der Reihenfolge an, wie es auf der Zeichnung der rechten Wand zu sehen war. Also erst einmal auf den Zacken links klicken, dann zweimal auf den Zacken rechts klicken, dann einmal auf den Zacken links klicken und noch einmal auf den Zacken rechts klicken.

Jetzt öffnet sich der Sarg und eine Gestalt erscheint. Die Gestalt sagt er wäre ein Psychopomp und man bekommt ein Kästchen. Jetzt redet man erst einmal mit dem Psychopomp und fragt ihn nach der Treppe, dem hölzernen Vogel, dem Kästchen und den Aufgaben. Der Psychopomp sagt das man eine Aufgabe erfüllen muss, er sich aber nicht mehr richtig erinnern kann. Man sieht sich das Kästchen genauer an (im Inventar das Kästchen anklicken und dann noch mal mit links klicken, dann öffnet sich das Kästchen) und findet einen Scarabäus darin. Den Psychopomp nach dem Scarabäus fragen und dann den hölzernen Vogel mit der Treppe benutzen.

Tempel des Hohen Priesters, Federkammer, Henkelkreuz, Tempel der Isis und Fischer:

Jetzt steht man vor einem Luftschiff, in dem der Psychopomp sitzt. Man steigt in das Flugschiff und wird vor dem Eingang eines Gebäudes abgesetzt. Nun spricht man noch einmal mit dem Psychopomp und fragt nach der Karte und dem Ort. Es ist der Tempel des Hohen Priesters und er wird die Aufgabe erklären. Also geht man in das Gebäude und zum Hohen Priester. Der Priester sagt das man die Feder des Urteils und das Symbol des Lebens suchen muss, damit der Pharaos sterben und wiedergeboren werden kann. Da der Priester nicht gerade gesprächig ist, geht man wieder zum Flugschiff und spricht mit dem Psychopomp. Man fragt ihn nach dem Pharaos, den Visionen und dem Symbol des Lebens. Dann steigt man in das Flugschiff und klickt auf der Karte das Gebäude links unten an.

Hier findet man ein Kästchen zwischen vier Säulen, aber man kann es noch nicht öffnen. Deshalb geht man wieder zum Psychopomp und fragt ihn nach dem Ort (Federkammer). Dann ins Flugschiff steigen und auf der Karte den Felsen unten rechts anklicken.

In dem Raum findet man ein Kästchen auf einem Podest und öffnet es. Hier liegt das Symbol des Lebens drin (Henkelkreuz) und man steckt es ein und geht wieder zum Flugschiff, um erst mit dem Psychopomp zu sprechen und dann einzusteigen und auf der Karte das große Gebäude oben anzuklicken.

Diesmal landet man beim Tempel von Isis. Isis sagt das man die Geschichte wieder zum Leben erwecken soll. An der Wand gibt es zwei Reihen mit jeweils 6 Kacheln. Auf jeder Kachel ist ein Bild. Unter jeder Kachel ist noch eine kleinere Kachel mit Schrift. Klickt man eine Kachel mit Schrift an, dann liest Isis vor was dort steht. Hat man alle 12 Texte zusammen, dann muss man daraus eine Geschichte machen und erst alle Textkacheln von oben links nach unten rechts richtig anordnen und dann ordnet man noch die richtigen Bilder zum jeweiligen Text, so das die Geschichte wieder stimmt. Hier die 12 Texte (noch in ungeordneter Reihenfolge):

1. der eines Tages seinen Vater, den König des Totenreiches rächen wird.
2. Er findet ihn und verstreut die 14 Teile des zerstückelten Leichnams über ganz Ägypten.
3. Während eines Festes bietet Seth jedermann eine herrliche Truhe an, deren Inneres

perfekt ausgestattet ist.

4. Sie versteckt Osiris in einem Sumpf, aber Seth erfährt davon und beschließt, seinen Bruder ausfindig zu machen.

5. Sie setzt den Leichnam wieder zusammen, präpariert ihn mit Ölen und Düften und wickelt ihn in Bandagen.

Er sieht fast wie wiedergeboren aus !

6. Osiris, Sohn der Erde und des Himmels, ist Pharao und Isis, seine Schwester, ist Pharaos Frau. Er bringt Wissen nach Ägypten.

7. Alle Gäste probieren die Truhe aus, aber nur Osiris kann sich darin niederlegen.

8. Isis sucht nach ihrem vermissten Mann. Bei Byblos entdeckt sie die Truhe, verfangen in den Ästen eines Baumes

9. Danach legt sie sich zu ihm und empfängt ihren Sohn, Horus den Falken...

10. Bevor Osiris wieder aus der Truhe steigen kann, wird sie schnell von Seths Dienern verschlossen und in den Nil geworfen.

11. Der treuen Ehefrau gelingt es 13 Teile wieder zu finden.

12. Seth, der Zwillingsbruder von Osiris, ist eifersüchtig auf seinen Bruder und plant seine Ermordung.

Und jetzt der Text in der richtigen Reihenfolge von oben rechts nach oben links und dann weiter von unten links nach unten rechts .

1. Osiris, Sohn der Erde und des Himmels, ist Pharao und Isis, seine Schwester, ist Pharaos Frau. Er bringt Wissen nach Ägypten.

2. Seth, der Zwillingsbruder von Osiris, ist eifersüchtig auf seinen Bruder und plant seine Ermordung.

3. Während eines Festes bietet Seth jedermann eine herrliche Truhe an, deren Inneres perfekt ausgestattet ist.

4. Alle Gäste probieren die Truhe aus, aber nur Osiris kann sich darin niederlegen.

5. Bevor Osiris wieder aus der Truhe steigen kann, wird sie schnell von Seths Dienern verschlossen und in den Nil geworfen.

6. Isis sucht nach ihrem vermissten Mann. Bei Byblos entdeckt sie die Truhe, verfangen in den Ästen eines Baumes

7. Sie versteckt Osiris in einem Sumpf, aber Seth erfährt davon und beschließt, seinen Bruder ausfindig zu machen.

8. Er findet ihn und verstreut die 14 Teile des zerstückelten Leichnams über ganz Ägypten.

9. Der treuen Ehefrau gelingt es 13 Teile wieder zu finden.

10. Sie setzt den Leichnam wieder zusammen, präpariert ihn mit Ölen und Düften und wickelt ihn in Bandagen.

Er sieht fast wie wiedergeboren aus !

11. Danach legt sie sich zu ihm und empfängt ihren Sohn, Horus den Falken...

12. der eines Tages seinen Vater, den König des Totenreiches rächen wird.

Hat man die Kacheln mit dem Text richtig angeordnet, muss man nun noch die richtigen Bilder zum jeweiligen Text ordnen. Hier noch die Beschreibung der Bilder.

1. Isis und Osiris

2. Seth (Mann mit Maske)

3. Sarg mit Seth

4. Osiris im Sarg

5. 2 Männer werfen Sarg in den Nil

6. Sarg im Baum
7. Seth mit Hacke in der Hand
8. Körperteile
9. Isis mit Körperteilen
10. Isis mit Sarg, in dem Osiris liegt
11. Mann (Sohn) vor aufgehender Sonne
12. Sohn und eine weitere Person

Hat man die Kacheln mit dem Text und die Kacheln mit den Bildern richtig angeordnet, bekommt man einen Talisman für die gelöste Aufgabe. Nun geht man wieder zum Flugschiff und spricht mit dem Psychopomp.

Dann geht es weiter zu einem Fischer (Strand unten rechts auf der Karte anklicken). Man geht zum Fischer und spricht mit ihm. Er fängt keine Fische. Mit dem Psychopomp sprechen. Der sagt das der Fischer etwas Glück braucht. Nun geht man wieder zum Fischer und gibt ihm den Talisman. Nun fängt der Fischer wieder etwas und man nimmt eine Waage aus dem Netz und steckt sie ein. Vom Fischer bekommt man noch ein Steinsymbol. Jetzt geht es mit dem Flugschiff wieder zu dem Kästchen zwischen den Säulen (Federkammer).

Das Steinsymbol benutzt man mit dem Kästchen und es öffnet sich. In dem Kästchen liegen 10 Federn in den Farben gelb, weiß, orange, grün, schwarz, blau, rot, braun, lila und türkisfarben. An der Säule links neben dem Kästchen kann man die Waage befestigen (an der Säule gibt es eine Stelle wo sich der Cursor verändert). Jetzt muss man herausfinden welche Feder am schwersten ist. Dazu legt man eine Feder in die rechte Waagschale und eine Feder in die linke Waagschale. Die schwerere Feder läßt man in der Waagschale liegen und die leichtere nimmt man aus der Waagschale. Dafür legt man nun die nächste Feder in die Waagschale. Und wieder bleibt die schwerere Feder in der Waagschale liegen und die leichtere wird gegen die nächste Feder ersetzt. Das tut man so lange bis man die schwerste Feder gefunden hat. Bei mir war es die braune Feder. Nun legt man alle Federn in das Kästchen und nimmt sich nur die eine Feder wieder heraus, die am schwersten war (in dem Fall die braune/beim zweiten Mal spielen war es die grüne Feder). Dann geht es mit dem Flugschiff zum Tempel des Hohen Priesters.

Dort legt man auf das linke Podest die braune Feder (bzw. die grüne) und auf das rechte Podest das Henkelkreuz (Symbol des Lebens). In einer kleinen Zwischensequenz wird der Pharao wiedergeboren. Dann geht man zum Psychopomp und sagt ihm das der Pharao wiedergeboren wurde. Der Psychopomp sagt meine Aufgabe ist erfüllt und ich könnte mit Hilfe des Scarbäus durch den Schleier der Illusionen kommen.

Auf der Karte den Ort mit dem Henkelkreuz anklicken und dann zu dem Kästchen gehen wo das Symbol des Lebens drin war. Hier öffnet man das Kästchen mit dem Scarabäus (im Inventar das Kästchen anklicken und dann noch mal mit der linken Maustaste klicken, damit sich das Kästchen öffnet) und landet in einem Raum.

Raum hinter dem Bullauge:

In diesem Raum ist auf der Säule rechts eine Figur zu sehen (man kann aber noch nichts machen) und in der Mitte ist ein Podest mit einem Sockel. An der gegenüberliegenden Wand erscheint ein roter Pfeil, aber man kann noch nichts machen. Dreht man sich um,

sieht man hinter sich das Bullauge. Nun geht man durch das Bullauge und in Richtung Höhlenausgang. Dabei hört man Schüsse und vor dem Höhleneingang trifft man auf einen Mann mit einem Gewehr und den Targi, der gefangengehalten wird. Ein weiterer Mann spricht mit der Archäologin und geht mit ihr und durch das Bullauge in den Raum (läuft als Zwischensequenz ab). Hier legt der Mann einen Schädel auf den Sockel. Nun sieht man sich den Schädel an und landet in einer seltsamen Welt mit vielen Wegen und Blasen mit Bildern neben den Wegen.

Traumwelt:

Hier geht man die Wege entlang und findet an einem Weg einen Delfin. Man spricht mit dem Delfin und der Delfin sagt "Suche jenseits der Korridore. Gehe zuerst durch die erste Tür links und dann durch die dritte Tür rechts". Dann kann man noch einige andere Themen mit dem Delfin besprechen. Anschließend geht man zu dem Weg wo die Blasen mit den Bildern von den Türen sind. Nun klickt man eine dieser Blasen an und geht zuerst durch die erste Tür links und dann durch die dritte Tür rechts. Allerdings ist der Sinn noch nicht zu verstehen, da man immer wieder nur in einem weiteren Gang mit vielen Türen landet. Also geht man wieder durch die Eingangstür nach draußen. Man geht wieder zum Delfin und sucht dort die Blase mit dem Auge und klickt sie an. Schon landet man wieder in dem Raum mit dem Sockel, auf dem noch der Schädel liegt.

Raum hinter dem Bullauge:

In einer Zwischensequenz will der Mann wissen was man gesehen hat. Da er aber keine zufriedenstellende Antwort bekommt, geht er erst einmal und sagt das er später wieder kommt. Vor dem Bullauge steht ein bewaffneter Wachposten. Jetzt klickt man die Figur auf der Säule an, die nun lebendig wird. Ein weiterer Mausklick auf die Figur und man bekommt eine Geschichte erzählt (wenn man die Frage beantworten konnte was hinter den Räumen ist/Antwort weitere Räume). Vor der Wand hängt nun ein Glockenspiel. Klickt man die Figur wieder zwei Mal an und fragt nach dem Glockenspiel, dann bekommt man zur Antwort das man die Glocken läuten soll. Also geht man zu den Glocken und klickt sie an. Die Glocken läuten und man erhält einen Glaskristall mit vier Dreiecken darin und in jedem Dreieck ist ein Symbol (ist eine Art Fernbedienung). Klickt man das Symbol links oben (Eiskristalle) an, dann zerbricht das Glas an der Stelle. Klickt man nun das Symbol oben rechts (Feuer) an, dann öffnet sich die Wand (das Dreieck in der Mitte dient dazu, um zu diesem Raum zurück zu kommen und das Symbol unten (Ballon) führt zu einer weiteren Welt). Man geht nun durch die Öffnung in der Wand und landet in einer Eislandschaft (CD 1 einlegen).

Eislandschaft:

Nach einer kleinen Zwischensequenz findet man sich in einer Höhle wieder. Hier geht man den Gang entlang und bricht dann ein und landet ziemlich tief unten. Die Seele verlässt den Körper und man sieht sich selbst auf einer Steinplatte liegen. An allen vier Ecken der Steinplatte ist ein Muster abgebildet und der Cursor ändert sich an den Stellen, aber man kann im Moment noch nichts machen.

Man geht erst einmal nach rechts (in die Richtung wo der Kopf vom Körper liegt) und kommt in eine Höhle mit einer verloschenen Feuerstelle. Im Inventar findet man einen Stab und den benutzt man mit dem Holzstück das in der Feuerstelle liegt und schon flammt das Feuer wieder auf. An den Wänden rechts und links erscheinen die Schatten

von Wölfen. Klickt man jetzt auf der linken Seite den ersten Schatten vorn an, dann kommt der Schatten zu der Wand in der Mitte. Und klickt man nun den vorderen Schatten auf der rechten Wand an, dann kommt auch der Schatten zu der Wand in der Mitte. Nach einem kurzen Gerangel verschwindet der rechte Schatten. Jetzt wieder einen Schatten rechts anklicken und diesmal verschwindet aber der linke Schatten. Wieder einen Schatten von links anklicken und der rechte Schatten verschwindet. Nun bleibt nur noch der weiße Schatten rechts übrig. Den klickt man an und der weiße Schatten bleibt übrig. Der weiße Wolf verschwindet in der Wand. Durch diese Stelle in der Wand geht man nun auch (Pfeil wird angezeigt) und dann landet man auf einer kleinen Insel.

Insel, Insel mit Säbelzähntiger, Insel mit Wolf, Insel mit Bär

Erst einmal geradeaus gehen und links den Baumstumpf aufheben und mitnehmen. Dann geht es zwei Mal geradeaus und man steht vor einem Baum. Hier benutzt man den Baumstumpf vor dem Baum. Dann klettert man auf den Baumstumpf und von dort auf den Baum und dann geht es zur nächsten Insel.

Hier hebt man den kleinen weißen Stein links auf und steckt ihn ein. Dann geht man einmal geradeaus. Vor einem ist jetzt Treibsand und der Säbelzähntiger läuft immer im Kreis umher. Rechts liegt ein Ast (Hebel). Den nimmt man erst einmal mit ins Inventar. Nun beobachtet man erst einmal eine Weile den Säbelzähntiger. Dann nimmt man den Stein in die Hand und zielt in die Richtung des mittleren Baumes (der Tiger läuft immer hinter einem Stein entlang und wenn er hinter dem Stein entlang läuft nach rechts, dann muss man ihn am Kopf treffen). Wenn nun der Tiger in der richtigen Position ist, dann wirft man den Stein und trifft den Tiger am Kopf. Dieser springt dann in die Richtung, in der man steht, und versinkt im Treibsand (es kann sein das man eine Weile probieren muss bis es klappt. Wird man aber vom Tiger erledigt, dann landet man am Anfang dieser Insel und kann sein Glück wieder versuchen). Ist der Säbelzähntiger versunken, dann geht man ganz außen links am Treibsand vorbei und läuft bis zum Ende der Insel. Dort liegt ein großer Stein, den man mit Hilfe des Hebels bewegen kann (Hebel mit Stein benutzen).

Nun geht es auf die nächste Insel. Dort sitzt der weiße Wolf. Er tut einem nichts. Vom Anfang der Insel geht man einmal geradeaus und dann den Weg links entlang und durch einen Bogen hindurch. Plötzlich hört man links neben sich einen Wolf. Man dreht sich erst zu dem Wolf um und geht dann den Weg wieder zurück und dann nach links und genau zu dem weißen Wolf. Der weiße Wolf erledigt den anderen Wolf und man kann nun wieder den Weg zu dem Bogen gehen. Hinter dem Bogen findet man links eine lange Holzstange. Die lange Holzstange nimmt man mit und dann geht man nach rechts und ein Stück nach oben. Dort findet man eine Stelle wo man die lange Holzstange benutzen kann. Mit Hilfe dieser Stange schwingt man sich zur Insel mit dem Bären ohne das man von ihm bemerkt wird.

Auf dieser Insel läuft man einfach nur bis zum Ende und dann benutzt man den dort liegenden Holzstamm, um zur nächsten Insel zu kommen. Hier läuft man den Weg nach ganz oben und sieht dann nach oben zu diesem quallenähnlichen Gebilde. Mit dem Pfeil nach oben gelangt man ins Innere des Gebildes. Hier findet man in einem kleineren Raum hinten einen Speerwerfer und den Schädel. Man nimmt beides ins Inventar.

Dann sieht man sich den Schädel an und landet wieder in der Traumwelt. Man spricht mit dem Delfin und der sagt "Nimm den Speerwerfer, damit kannst du das Mammut töten". Außerdem sagt der Delfin noch "Nimm den Totenschädel, er wird dann von Nutzen sein, wenn einer von euch soweit ist. Dann sage ich ihm, gehe zuerst durch die vierte links und dann durch die dritte Tür links". Nach dem Gespräch mit dem Delfin klickt man die Blase links vom Delfin an und landet wieder in dem Gebilde.

Hier geht man in die Mitte, wo der Ein -und Ausstieg ist. Man verlässt das Gebilde und geht den ganzen Weg wieder nach unten. Am Ende dreht man sich um und geht wieder einen Schritt nach oben. Dann sieht man sich den Felsen an und sieht einen aufgezeichneten Wolf. Diesen klickt man an (Pfeil erscheint in Richtung Wolf) und schon ist man wieder in der Höhle mit dem Feuer.

Man verlässt die Höhle und geht zu der Brücke ganz rechts. Nun geht man über die Brücke und den Gang entlang. Hier findet man einen Raum mit einem Steinblock und einer aufgezeichneten Figur darauf. An der Wand sieht man Tiere entlang rennen. Man nimmt den Speer , der am Boden liegt und dann bei jedem weiteren Schuss aus dem Inventar und versucht nun vier Tiere zu treffen. Für jedes erlegte Tier bekommt man ein Herz. Am Ende hat man die folgenden Herzen im Inventar:

Herz des Feuers
Herz des Wassers
Herz der Erde
Herz der Lüfte

Nun geht man zurück zum eigenen Körper, der auf der Steinplatte liegt. An jeder Ecke der Steinplatte ist ein Symbol zu finden. Die Herzen müssen nun an der richtigen Stelle abgelegt werden. Die richtige Reihenfolge geht so:

links neben Kopf:	Herz des Wassers
rechts neben Kopf:	Herz der Lüfte
links neben Bein:	Herz der Erde
rechts neben Bein:	Herz des Feuers

Liegen die Herzen richtig, dann kehrt die Seele zurück in den Körper und die Heldin steht auf. Jetzt geht man über die Brücke links und dann durch den Gang und kommt so zurück zu dem Mann, mit dem man am Anfang vor dem Mammut in die Höhle geflüchtet ist. In einer Zwischensequenz wird das Mammut erledigt. Zum Schluss ist man wieder in dem Raum mit dem Bullauge.

Raum mit Bullauge:

Man klickt auf der Fernbedienung das Symbol unten an und hinter der Wand sieht es orientalisch aus. Nun geht man durch das Loch in der Wand und blickt dann nach oben und folgt dem Pfeil. (CD 3)

1001 Nacht:

Es wird nun eine Geschichte erzählt und man füllt dann die Lücken. Also es wird immer ein Stück einer Geschichte erzählt und dann darf man selber in Aktion treten. Dann

wird die Geschichte per Erzählung fortgesetzt und dann darf man wieder selber aktiv werden. Nach dem Anfang der Geschichte geht es folgendermaßen weiter:

Man hebt den Deckel des Topfes nebenan hoch und eine Katze holt sich einen Fisch aus dem Topf. Jetzt geht man einen Schritt nach vorn und dann nach rechts. Dort findet man links unten auf dem Boden einen kleinen Stein. Diesen Stein nimmt man und dann dreht man sich nach links und wirft den Stein in eine Palme, die weiter hinten steht (Cursor ändert sich an der richtigen Stelle). Der Wachposten läuft zu dieser Stelle und man geht schnell zur Leiter, nimmt sie mit und geht dann wieder zurück. Die Leiter benutzt man mit dem Balkon auf der rechten Seite. Dann klettert man nach oben und ein geht einen Schritt nach vorn. Ausgerechnet jetzt kommt die Katze und wirft eine Vase um. Bevor die Wache kommt sollte man schnell durch die Tür verschwinden, die so verlockenden zu sehen ist. Hinter dieser Tür ist eine Kaufmannstochter. Sie versteckt einem vor der Wache. Dann wünscht sie sich eine Rose und zwar eine schwarze Rose.

Nun ist man im Garten eines Zauberers. Hier kann man sich ziemlich frei bewegen. Erst einmal geht man nach rechts und die Treppe nach oben. Am Ende des Ganges findet man in der Ecke einen langen Stock. Den nimmt man mit und dann geht man zurück zum Ausgangspunkt. Von hier geht man nach links. Dort ist ein kleines Häuschen. Eine Frau steht davor. Sobald man auf die Frau zugeht, kommt ein Wachposten zum Vorschein. Da kann man noch nichts machen und deshalb geht es jetzt vom Ausgangspunkt aus nach vorne rechts. Man geht geradeaus und findet am Ende (in Richtung der Mauer) eine Treppe nach unten. Auch hier gibt es ein kleines Häuschen mit einer Frau davor. Und auch der Wächter taucht auf, wenn man einen Schritt in Richtung der Frau macht. Also geht man wieder die Treppe nach oben und dann eine Treppe rechts nach unten in Richtung des Turmes in der Mitte des Gartens. Geht man nach rechts, dann findet man ein drittes Häuschen mit einer Frau davor. Auch hier geht man einen Schritt auf die Frau zu und der Wächter erscheint.

Nun geht man die Treppen zu dem Turm nach oben. Hier gibt es eine Gittertür, die aber verschlossen ist. Man geht auf der anderen Seite die Treppe nach unten und dann nach rechts. Man kommt an einem Krug in einer Schale vorbei und dann zu einer kleinen Laterne. Geht man nach rechts, trifft man auf ein Ungeheuer. Wenn man vor dem Ungeheuer steht und sich dann nach links dreht, findet man eine weiße Kugel. Diese nimmt man mit. Dann geht man den Weg von Ungeheuer aus geradeaus bis zu den goldenen Säulen, wo in der Mitte Wasser ist. Auf der einen Seite ist ein Affe und der spielt mit Holzstäben. Auf der anderen Seite findet man Bananen, die man mit Hilfe des langen Stockes herunterholt. Man hebt die Banane auf, steckt sie ein und geht zum Affen. Der Affe bekommt eine Banane und lässt dafür drei Stäbe fallen. Ein Stab ist grün, einer ist blau und einer ist rot. Man nimmt alle drei Stäbe und steckt sie ein.

Dann geht man wieder in Richtung des Ungeheuers, biegt ab an der kleinen Laterne nach rechts ab. Hier ist wieder der Krug. Man benutzt die weiße Kugel mit dem Krug und sieht nun einen Irrgarten von oben. An einem Ende steht ein Einhorn und das man zum Ausgang des Irrgartens bringen. Klickt man das Einhorn an, dann läuft es los und rennt in die nächste Sackgasse. Also muss man das Einhorn in die richtige Richtung lenken. Dazu hat man vier Steine (blau, gelb, rot, grün), die zwischen den blauen Türmen zu sehen sind. Diese Steine kann man nehmen und auf den Wegen im Irrgarten ablegen. Das Einhorn muss alle vier Steine in der richtigen Reihenfolge auflesen und dabei den Weg zum Ausgang finden. Die Steine werden in der Reihenfolge blau, gelb, rot und grün vom Einhorn bis zum Ausgang angeordnet. Man kann immer das Einhorn

anklicken, wenn man einen Stein plaziert hat, um zu sehen wie das Einhorn läuft. Hier im Bild kann man sehen wie es am Ende aussehen muss.



Hat das Einhorn erfolgreich den Ausgang gefunden, bekommt man ein Horn vom Einhorn. Damit geht man zu der kleinen Laterne. Dort benutzt man das Horn mit der Laterne und der Käfig über dem Ungeheuer fällt herunter. Jetzt kann man zum Ungeheuer gehen und die drei Edelsteine (blau, grün, rot) aus dem Kästchen links holen.

Nun geht man zu dem kleinen Häuschen, das links vom Ausgangspunkt ist. Hier benutzt man den roten Stab mit dem Wächter und der verschwindet. Man geht zu der Frau und die möchte einen Edelstein. Man gibt ihr den roten Edelstein und bekommt dafür einen Schlüssel. Dann geht man vom Ausgangspunkt nach vorne rechts und am Ende die Treppe nach unten. Dort benutzt man den grünen Stab mit dem Wächter und er verschwindet. Auch diese Dame möchte einen Edelstein und man gibt ihr den grünen Edelstein. Dafür erhält man eine Karte. Zum Schluss geht es noch zum letzten Häuschen

in der Nähe des Turmes. Hier benutzt man nun den blauen Stab mit dem Wächter und er verschwindet. Diese Dame hätte auch gern einen Edelstein und bekommt den blauen. Dafür bekommt man einen weiteren Schlüssel.

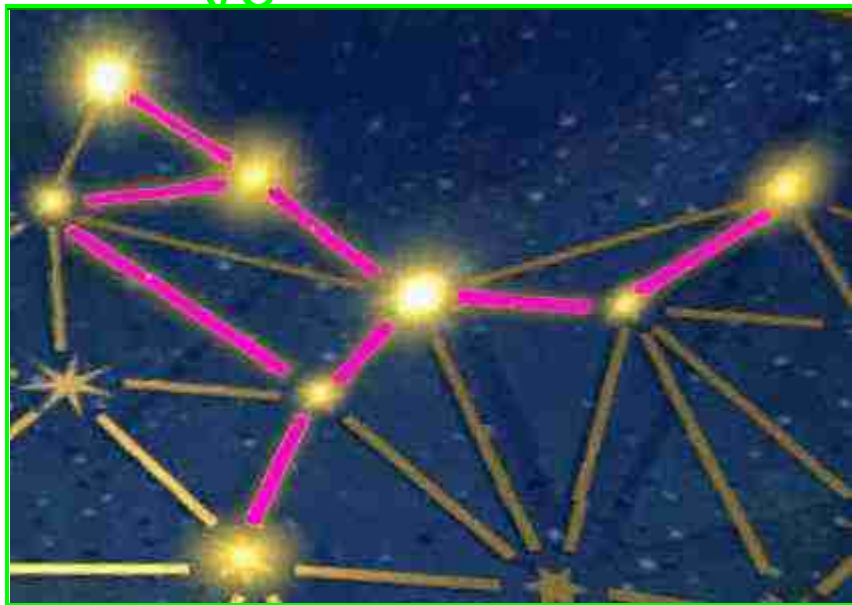
So gut ausgerüstet geht man nun zum Turm und dort zu der verschlossenen Gittertür. Mit einem der beiden Schlüssel lässt sich die Tür öffnen. Sobald die Tür offen ist erscheint ein Gnom. Klickt man den Gnom an, erhält man ein kleines Minispiel. Man sieht einen Affen auf einen Baum klettern, eine Frucht holen, wieder hinunterklettern und dann die Frucht werfen. Es gibt einen roten Knopf auf der rechten Seite, den man drücken sollte, wenn der Affe so weit wie möglich wieder vom Baum heruntergeklettert ist. Mit ein bisschen Übung bekommt man heraus wie man die gewünschte Anzahl an Punkten bekommt (wenn der Affe vom Baum kommt und man drückt 6x auf den roten Knopf, dann bekommt man 6 Punkte, wenn man es richtig gemacht hat). Bei mir lief es beim ersten Mal folgendermaßen:

Beim ersten Spiel hatte ich 4 Punkte und kam somit 4 Stufen nach oben. Dann kann man sich die Karte ansehen und sieht wo man selber steht und wo der Gnom steht, der natürlich nicht als erster oben ankommen sollte. Man sieht auf der Karte auch auf welcher Stufe eine Schlange aufgemalt ist oder ein Mond, ein Stern oder ein Brunnen. Klickt man die nächste Stufe an, erhält man wieder das Spiel. Diesmal hatte ich 3 Punkte und landete auf einer Stufe mit einem Stern und wurde um einige Stufe höher katapultiert. Leider hatte ich das nächste Mal 6 Punkte und landete auf einer Stufe mit einer Schlange und fiel um einige Stufen wieder nach unten. Mit den nächsten 5 Punkten landete ich dann auf einer Stufe mit einem Mond und wurde wieder nach oben katapultiert und zum selben Zeitpunkt fiel der Gnom nach unten, weil er auf einer Stufe mit Schlange gelandet war. Mit den nächsten 6 Punkten landete ich genau vor der Tür am Ende der Turmstufen.

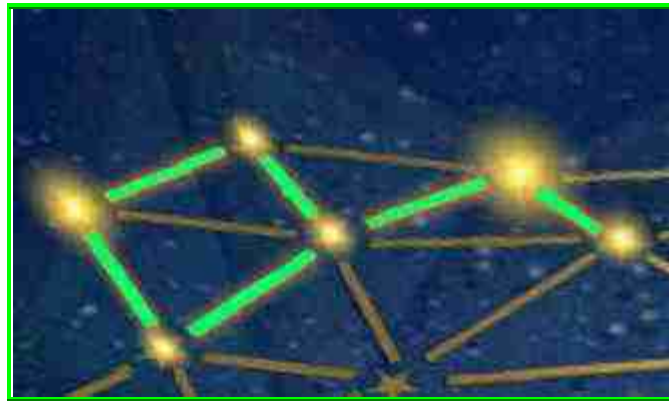
Mit einem der beiden Schlüssel lässt sich die Tür öffnen und ein fliegender Teppich kommt heraus. Damit fliegt man zu einem Turm, in dem der Zauberer wohnt. Nach einer kleinen Zwischensequenz geht man in den Turm. Auf der Treppe sieht man Schlangen, aber man geht einfach auf die Schlangen zu und landet dann in einer Kammer im All. Auf dem Boden sind viele Sterne, die man anklicken kann. Außerdem ist an der Wand eine Zeichnung von einer Schlange und dazu sind Sterne eingezeichnet. Auch hinter den Fenstern sind verschiedene Sternbilder zu sehen. Nun muss man das Sternbild der Schlange und die vier Sternbilder von den Fenstern auf dem Sternenfußboden eingeben. Nach jedem richtig eingegebenen Sternbild werden die Sterne durch Striche miteinander verbunden. Man sollte sich die Sternzeichen einfach alle abzeichnen und dann auf dem Sternenboden danach suchen. Zuerst habe ich das Sternbild der Schlange auf der rechten Seite oben eingegeben. Das sieht dann so aus:



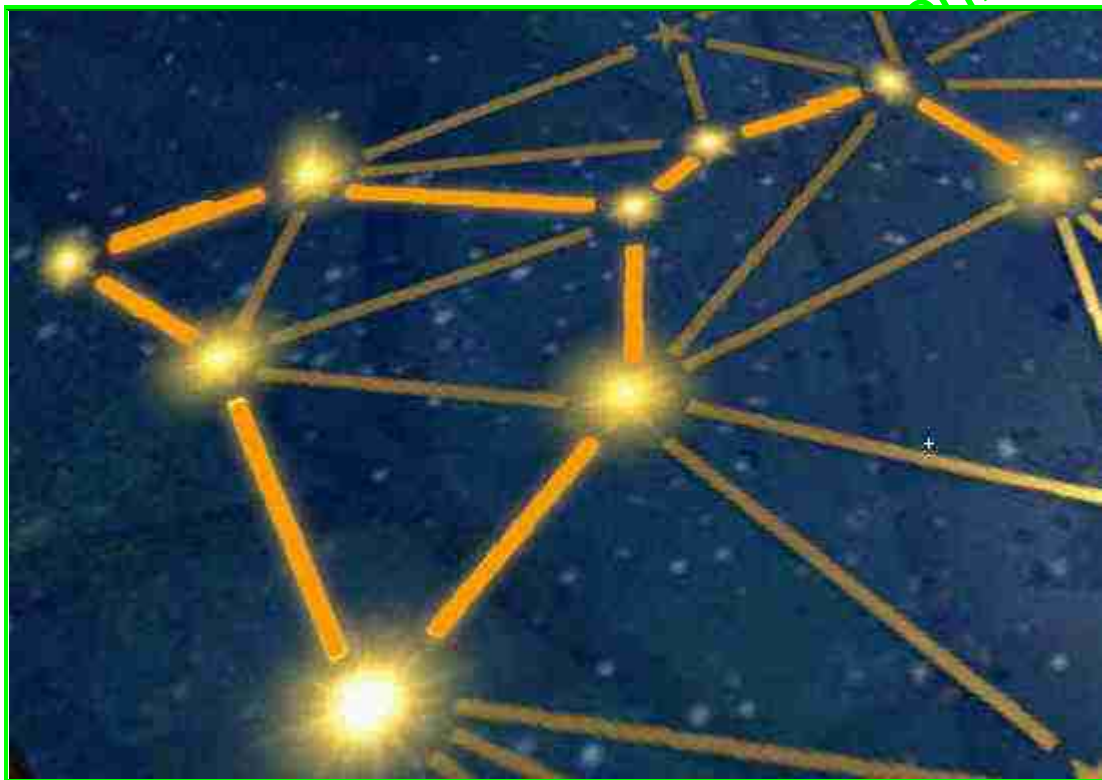
Dann geht es weiter mit dem ersten Sternbild von links (im Fenster), das man links oben neben dem Sternbild der Schlange anordnet und das sieht dann so aus:



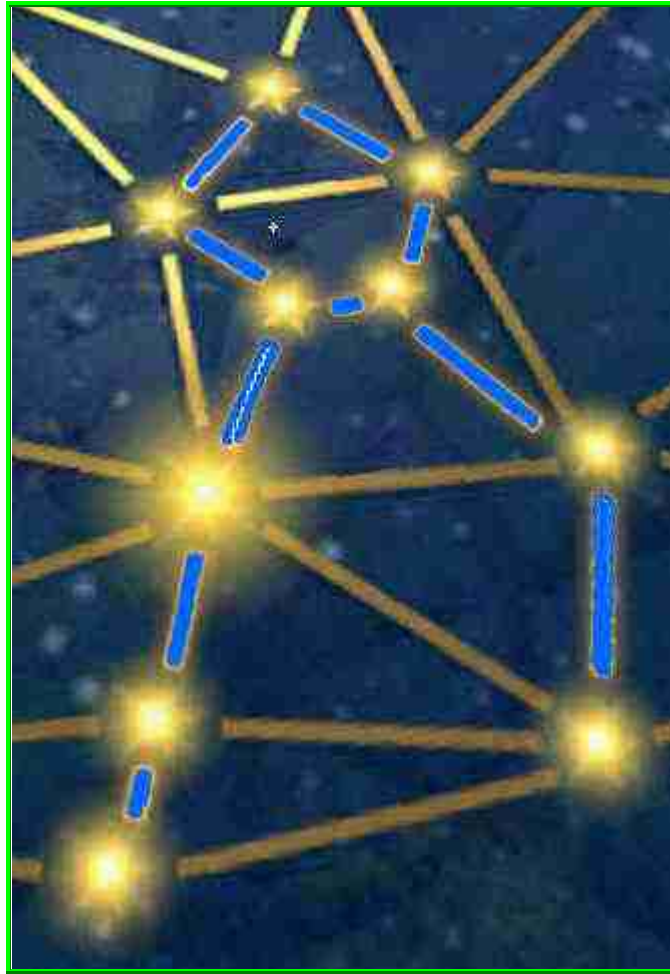
Weiter geht es dann mit dem zweiten Sternbild von links, das man ganz links anordnet



Nun folgt das dritte Sternbild von links und das ordnet man links unten an und dann sieht es so aus:



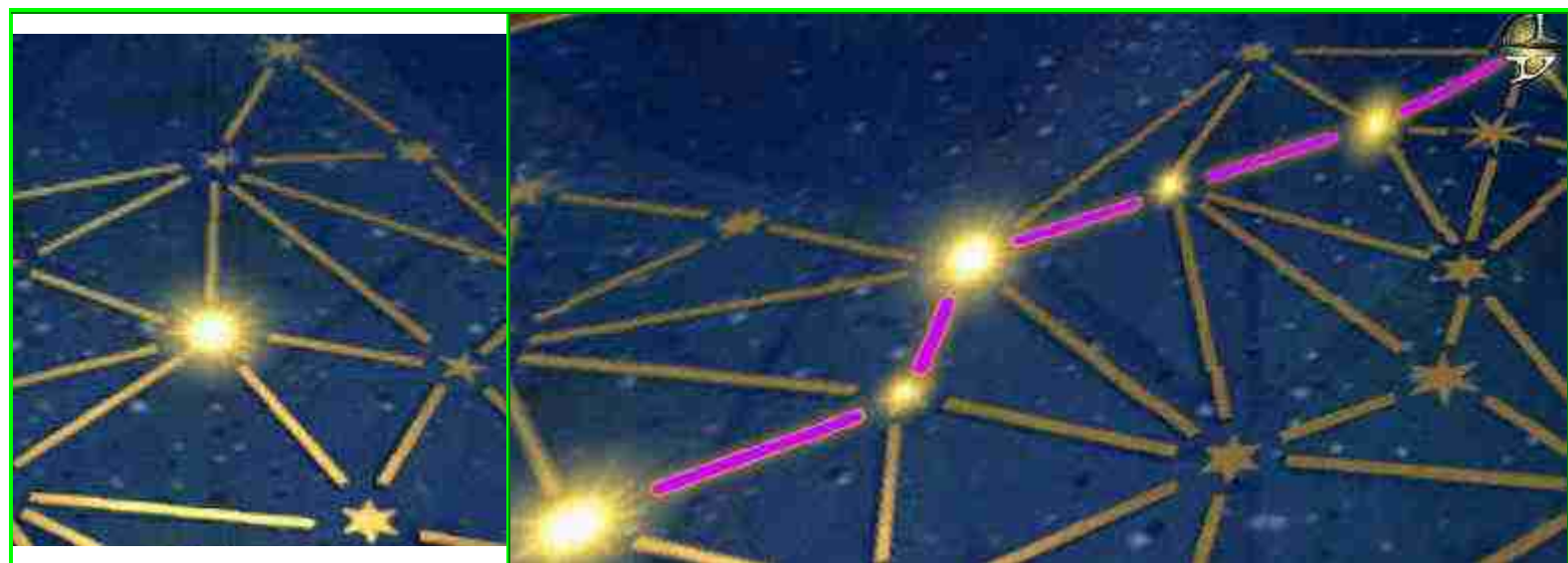
Zum Schluss noch das Sternbild Nr. 4 in der Mitte unten eingeben und das sieht dann so aus:



Am Ende sieht das Ganze dann so aus (leider passt nicht alles auf das Bild, aber ich hoffe man erkennt es trotzdem):



Sind alle Sternbilder eingegeben, dann verschwinden alle Linien und nur ein einziger Stern leuchtet noch. Diesen Stern muss man dann mit dem Schlangensternbild verbinden und zwar mit dem obersten Stern davon und das sieht dann so aus:



Nach dem man das letzte Sternbild eingegeben hat, landet man wieder im Turm des Zauberers. Die Schlangen sind nun verschwunden und man kann die Treppe nach oben gehen. In dem Raum steht ein Schrank mit 4 Reihen a 4 Schubladen. Auf jeder Schublade ist ein Dreieck aufgezeichnet, dessen Spitze entweder nach oben, unten, links oder rechts zeigt. Vier Schubladen haben eine Rahmen. Ganz unten befinden sich noch mal vier Schubladen. Man sollte sich die Schubladen in Gedanken nummerieren und zwar in der ersten Reihe von links nach rechts die Nummern 1 bis 4 und dann in der zweiten Reihe von 5 bis 8, dann die nächste Reihe von 9 bis 12 und in der untersten Reihe von 13 bis 16. Geöffnet werden müssen die vier Schubladen mit dem Rahmen. Dazu klickt man die folgenden Schubladen an:

Nr. 10 / Nr. 2 / Nr. 11 / Nr. 3

Es gibt ein Geräusch und die ganz untersten Schubladen lassen sich nun öffnen. In jeder Schublade steckt ein Zettel, den man herausnimmt und einsteckt. Hat man den letzten Zettel entnommen, dreht sich der Schrank und man hat nun vier Reihen mit jeweils vier Schubladen, die alle rot aussehen. Nun sieht man sich die Zettel genauer an. Auf einem Zettel ist ein Kästchen (Schublade) abgebildet, auf einem anderen Zettel sind zwei Kästchen, dann auf einem drei und auf einem vier. Auf dem Zettel mit den vier Kästchen kann man sehen das es sich um die Schubladen Nummer 1, 3, 8 und 15 handelt. Nun muss man noch die richtige Reihenfolge herausfinden. Zuerst sieht man sich den Zettel mit einem Kästchen an und vergleicht dann die Lage des Kästchens mit dem Zettel wo alle vier Kästchen aufgezeichnet sind. Man stellt fest das es die Schublade Nummer 15 ist. Auf dem Zettel mit den zwei Kästchen findet man außer der Nummer 15 noch die Nummer 3. Der Zettel mit den drei Kästchen zeigt die Nummer 8 an und auf dem letzten Zettel findet man noch die Nummer 1. Also klickt man die Schubladen in der folgenden Reihenfolge an:

Nr. 15 / Nr. 3 / Nr. 8 / Nr. 1

Nun öffnet sich der Schrank und man sieht eine Wunderlampe. Im Schrank liegt noch ein Tuch. Das nimmt man und benutzt es mit der Wunderlampe. Der gute Geist erscheint und erfüllt einen Wunsch (eine schwarze Rose). Die schwarze Rose steckt man

ein und nimmt sich aus dem Schrank auch den Schädel, der jetzt dort liegt. Man benutzt den Schädel und landet wieder in der Traumwelt.

Man geht zum Delfin und der sagt folgendes:

Gehe zuletzt durch die erste Tür rechts und dann durch die sechste Tür links.

Dann klickt man die Kugel rechts vom Delfin an und landet wieder im Turm vom Zauberer. Man verlässt den Turm und der Rest der Geschichte wird erzählt. Zum Schluss landet man automatisch wieder in dem Raum mit dem Bullauge.

Raum mit Bullauge:

Man wird hier bereits erwartet und es wird verlangt das man den Schatz holt, denn sonst stirbt der Targi. Also benutzt man den Schädel und landet wieder in der Traumwelt.

Traumwelt:

Hier sucht man die Blasen mit den Räumen und benutzt eine davon. Nun geht man durch die folgenden Türen:

1. Tür links
3. Tür rechts
4. Tür links
3. Tür links
1. Tür rechts
6. Tür links

Hat man diese Reihenfolge eingehalten, dann landet man an einem Ort mit einem Mann und einer Frau, von denen man willkommen geheißen wird. Zuerst läuft man zur Frau und stellt die Frage wer sie sind (Icöne mit Mann und Frau anklicken). Daraufhin sagt dann der Mann "Komm Kind". Also geht man zu dem Mann (zu ihm hinlaufen/Pfeil). Der Mann fängt an zu reden und dann stellt man die Frage nach dem Schädel und dann fragt man nach sich selbst und der Menschheit (Icon mit der Erde). Die Fragen müssen in dieser Reihenfolge gestellt werden. Dann geht man wieder zur Frau und fragt nach der Ausbreitung (Icöne ganz unten) und anschließend nach dem Geschenk (Icöne oben links). Die Frau sagt das das Geschenk im Teich ist.

Man geht erst zur Wiese in Richtung der Bäume und dann zum Teich. Im Teich findet man das Geschenk und landet dann wieder in dem Raum mit dem Bullauge. Außerdem hat man auch noch eine Pistole direkt vorm Gesicht. Man klickt im Inventar das Geschenk (Symbol) an und landet wieder in der Traumwelt. Man kann noch mit dem Delfin sprechen und dann die Blase für den Rückweg anklicken. Diesmal landet man aber nicht wieder in dem Raum, sondern außerhalb.

Camp in der Wüste:

Am linken Zelt findet man eine Taschenlampe. Diese nimmt man und benutzt sie mit dem Wachposten. Vom Wachposten nimmt sich einen Schlüssel und das Messer das neben ihm liegt. Dann spricht man mit dem Targi, der gefesselt im Zelt liegt. Mit dem Messer kann man den Targi von seinen Fesseln befreien. An dem Zelt, in dem der Targi ist, hängt an einem Pfosten eine Jacke. Aus dieser Jacke nimmt man sich einen weiteren Schlüssel. Nun spricht man noch mit dem Targi über alle Themen. Dann geht man zu dem Fahrzeug links (links neben dem Brunnen). Mit einem der beiden Schlüssel lässt sich das Fahrzeug starten und man fährt aus dem Camp und das Abenteuer ist zu Ende. Vergisst man allerdings den zweiten Schlüssel (aus der Jacke), dann wird man verfolgt und abgeschossen. Der Abspann ist mehr als kurz.

ENDE !!!

geschrieben von Kerstin Häntsch aus Schluchsee

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

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de