

Indiana Jones
and the Fate of Atlantis

Mitspielende Personen

- Abdul, Paul, Diener von Omar Al-Jabbar
- Al-Jabbar, Omar, Händler in Algerien, der viel über Atlantis weiß
- Ballon-Besitzer in Algerien
- Beleuchter in Sophia Hapgoods Show
- Costa, Felipe, Antiquitätenhändler auf den Azoren
- Händler in Algerien
- Hafenbeamter auf Thera
- Hapgood, Sophia, frühere Archäologin, heute ein Medium, das sich mit Atlantis beschäftigt
- Heimdall, Bjorn, Archäologe in Island
- Jones, Indiana, Professor für Archäologie und Beschaffer seltener, alter Fundstücke
- Kapitän des Bergungsschiffes auf Thera
- Kapitän des deutschen U-Bootes
- Kartenverkäuferin in New York
- Kerner, Klaus, deutscher Spion, der nach Atlantis sucht
- Marcus, Direktor des Museums im Carnett College
- 5 Matrosen auf dem deutschen U-Boot
- Messerwerfer in Algerien
- 7 Nazis im Labyrinth auf Kreta
- Nazis in Atlantis
- Nazi in Algerien
- 2 Nazis in Monte Carlo
- Nur-Ab-Sal, ein Geist aus Atlantis
- Passanten in Monte Carlo
- Rausschmeisser in Sophia Hapgoods Show
- Soldat an der Ausgrabungsstelle in Algerien
- Sternhart, Charles, Archäologe in Tikal
- Trottier, Alain, Amateur-Archäologe in Monte Carlo
- Übermann, ein deutscher Wissenschaftler, der die Energieversorgung des dritten Reichs sicherstellen will
- 2 Wachen auf dem deutschen U-Boot
- Wächter im Gefängnis in Atlantis

Lösung Teil 1

Nach der Tour durch das Museum kommt man in sein Büro und trifft dort auf Marcus und Klaus Kerner, der sich als Herr Smith ausgibt und für das Dritte Reich als Spion tätig ist. Für diesen sollte man ein Artefakt besorgen, welches Kerner sich mit Waffengewalt nimmt und dann verschwindet. Vorher kann man aber noch seinen Mantel fassen, in dem man eine Zeitung findet. Diese enthält ein Photo von einem selbst und von Sophia Hapgood. Sie gilt es nun vor Kerner zu warnen.

Dazu fährt man nach New York zu ihrer Show. Da diese jedoch ausverkauft ist, wird man nicht zu ihr vorgelassen. Also nimmt man die Zeitung und geht zur Hintertüre. Hier hat man drei Möglichkeiten:

1. Man sucht sich einen Weg durch die Kisten (durch drücken derselben) zur hinteren Leiter und kommt so zur Show.
2. Man öffnet die Hintertüre, worauf ein Rausschmeisser auftaucht, der einen am Betreten hindert. Ihn muß man solange mit Sophias außergewöhnlichen Fähigkeiten schmeicheln, bis er einen zu ihr läßt.
3. Man muß den Rausschmeisser nach einigen Beleidigungen k.o. schlagen.

Man läßt sich mit dem Beleuchter auf ein Gespräch ein und bietet ihm die Zeitung an. Dann verläßt er die Bühne und man kann die beiden äußeren Hebel und den Knopf drücken. Dadurch versaut man Sophia die Show, kann jetzt aber mit ihr reden. Ihr Zimmer ist auf den Kopf gestellt worden, aber man Kerner nicht mehr fassen. Aus der Zeitung erfährt man, daß der Deutsche Dr. Übermann eine neue Energiequelle für das Dritte Reich sucht und diese in Atlantis wähnt. Kerner hat eine kleine Perle aus Orichalcum vergessen, einem Metall, das nur den Bewohnern von Atlantis bekannt war. Diese steckt Sophia in ein Amulett an einem Halsband und kann so Kontakt zu Nur-Ab-Sal aufnehmen, einem Geist aus Atlantis. Der teilt ihr mit, daß man den 'Verlorenen Dialog Platos' finden muß, um den Weg nach Atlantis zu finden. Sophia hat die Perle in Island gefunden an einer Stelle, an der jetzt Bjorn Heimdall seine Ausgrabungen macht.

Also fliegt man dorthin und fragt ihn nach dem Dialog. Heimdall nennt einem zwei Personen, die etwas vom Verlorenen Dialog Platos wissen könnten: Charles Sternhart in Tikal und Felipe Costa auf den Azoren.

Also macht man sich auf nach Tikal. Dort geht man in den Dschungel. Eine Schlange hindert einem an der Schlucht am weitergehen, aber man kann das Dschungeltier mit der Peitsche zur Schlange treiben, worauf diese sich mit dem Tier in die Schlucht stürzt (man muß das Dschungeltier von der richtigen Stelle aus vertreiben, diese ist vorne in der Mitte). Dann klettert man auf den Baum und kommt so zur Pyramide auf der anderen Seite der Schlucht. Auch Sophia hat einen Weg hierher gefunden. Will man sich die Lampe aus dem Souvenir-Karren nehmen, so kommt Sternhart und läßt einen nicht heran. Er behauptet, den Verlorenen Dialog Platos übersetzt zu haben und daß Kerner seine Kopie gestohlen habe. Jetzt sollte man sich den Tempel zeigen lassen. Das will Sternhart aber nur dann tun, wenn man ihm den Namen des Dialogs nennt. Man sagt ihm nun, daß man den Titel nicht kennt. Dann kann man den Papagei anschließend danach fragen und erhält so das gesuchte Wort. Dieses sagt man Sternhart, nachdem man auf die Pyramide zugegangen ist. Jetzt läßt Sternhart einen in dem Tempel. Dort bittet man Sophia, Sternhart abzulenken. Nun kann man draußen die Petroleumlampe nehmen, öffnen und das auffällige Spiralenmuster (nicht die Spiralmuster!) im Tempel mit dem Öl aus der Lampe einreiben. Dann kann man das Spiralenmuster von der Wand nehmen und in den Tierkopf stecken. Zieht man an dem Muster, so öffnet sich ein Grab, aus der Sternhart eine kleine Steinscheibe mit Bildern von Land und Wasser mitgehen läßt. Er übersieht allerdings eine Orichalcum-Perle.

Jetzt geht es wieder nach Island zu Heimdall, der inzwischen eingefroren ist. In der Felswand befindet sich ein Aalkopf, in den man die Perle steckt. Dadurch löst sich die Aalfigur aus der Wand und man kann sie an sich nehmen.

Auf den Azoren fragt man Sophia, ob sie mit Costa reden kann. Dann spielt man Sophia und klopft an die Türe. Costa will die Information, wo Platos Dialog zu finden ist, nur gegen etwas aus Atlantis eintauschen. Also spielt man wieder Indy (mit Indy reden!) und bietet Costa die Aalfigur an. Er sagt einem dann, daß das gesuchte Schriftstück in der Ashkenazy Sammlung zu finden ist. Diese ist im Barnett College untergebracht.

Derweil trifft Kerner in Deutschland mit Dr. Übermann zusammen und zeigt ihm die Statue mit der Perle aus Orichalcum. Beiden wird die Energie, die in diesem Perlen steckt, klar und sie wollen sie für den Krieg nutzen.

Es gibt drei Möglichkeiten, wo der Dialog im Barnett College versteckt sein kann (diese variieren von Spiel zu Spiel):

1. Man geht die Treppe hoch, sieht sich den Stuhl an und nimmt den daran entdeckten Kaugummi mit. Den benutzt man im Keller mit der Kohlerutsche, um ein Stockwerk höher zu kommen. Von den drei Katzenfiguren ist eine aus Wachs, diese läßt man im Keller im Ofen schmelzen, nachdem man ihn geöffnet hat. In der Katze befindet sich vielleicht der gesuchte Dialog.
2. Zunächst geht man in den Keller und nimmt den dreckigen Lappen an sich. Dann geht man nach oben und klettert am Seil durch das Loch in der Decke. In dem Raum mit dem Totenpfahl gibt es eine Pfeilspitze, die man mit dem Lappen umwickeln kann. Damit entfernt man unten in der Bibliothek die Schrauben aus dem umgefallenen Bücherregal. Nun kann man es öffnen und eventuell den Dialog unter den Bücher finden.
3. Aus dem Büro auf der anderen Straßenseite nimmt man den Krug vom Kühlschrank und benutzt ihn mit dem Totenpfahl im zweiten Stock, den man über die Treppe und mit Hilfe des Seils in der Bibliothek erreicht. Dann kann man den Pfahl unter das Loch in der Decke schieben und hochklettern. Oben öffnet man die Urne, entnimmt ihr den Schlüssel und schließt damit den Tresor eine Etage tiefer auf. Hier kann sich dann der Verlorene Dialog Platos befinden.

Da man nun den Dialog gefunden hat, begibt man sich zu Sophia ins Büro. Man entnimmt dem Schriftstück, daß Atlantis im Mittelmeer gelegen hat. Sophia ist zudem sicher, daß Omar Al-Jabbar in Algerien und Alain Trottier in Monte Carlo etwas über die Steinscheiben wissen sollten, die im Dialog erwähnt sind. Man muß sich nun entscheiden, wie man weiter spielen will.

Lösung Teil 2, Team-Mode

Hier arbeitet man mit Sophia zusammen. In Algerien fragt man den Messerwerfer nach den Messern, er sagt einem dann, daß er eine Assistentin braucht. Also versucht man Sophia zu animieren. Die ziert sich aber, läßt sich aber immerhin überreden, dem Messerwerfer näher zuzusehen. Ein kleiner Schubs reicht nun aus, um sie doch zu einer Assistentin zu machen, und zum Dank, daß sie den Mut gefaßt hat, mitzumachen, erhält sie ein Messer, welches sie prompt an einen weiterreicht. Dann geht man ganz nach hinten in den Hinterhof zu dem Händler und nimmt die Maske. Zwar wird man kurz von ihm aufgehalten, kann sie dann aber mitnehmen.

Jetzt geht es auf nach Monte Carlo. Dort möchte Sophia, daß man Trottier zu einer Seance auf ihr Zimmer lockt. Also fragt man die Leute auf der Straße solange, ob sie der Gesuchte sind, bis man Trottier gefunden hat. Man sollte sehr höflich zu ihm sein, trotzdem läßt er sich nicht überzeugen, mit auf Sophias Zimmer zu gehen (Es ist wichtig, sich zu merken, was Trottier sagt!). Also besucht man sie noch einmal; sie rät einem, ihm von Nur-Ab-Sal zu erzählen. Nach erneuter höflicher Überredungskunst ist Trottier nun zu einer Sitzung bereit und kommt mit auf das Zimmer. Er hat eine der gesuchten Steinscheiben und es gibt zwei Möglichkeiten, sie ihm abzuluchsen:

1. Man spielt weiter Indy, nimmt während der Seance die Taschenlampe aus dem Schrank und das Bettlaken vom Bett, öffnet den Sicherungskasten, benutzt den Stromunterbrecher und anschließend das Betttuch, die Maske und die Taschenlampe, um einen Geist zu spielen, woraufhin Trottier, der zuvor seinen Stein auf den Tisch gelegt hat, Hals über Kopf flieht.
2. Man spielt Sophia. In diesem Fall muß man wissen, was Trottier unten auf der Straße mit Indy gesprochen hat. Man verlangt nun einen Beweis von Trottier, daß er wirklich etwas von Atlantis weiß, worauf dieser eine der Steinscheiben auf den Tisch legt. Trottier seinerseits will nun sichergehen, ob er nicht an eine Betrügerin geraten ist, und stellt drei Fragen über sein Gespräch mit Indy. Schließlich will er noch wissen, wieviele Finger seiner Hand hinter seinen Rücken gespreizt sind. Diese Frage muß man zufällig beantworten (speichern lohnt hier also).

Hat man alles richtig gemacht, bekommt man den gesuchten Stein.

Nun geht es wieder nach Algerien, um Omar Al-Jabbar zu besuchen. Er ist der Händler im Hinterhof, bei dem man die Maske bekommen hat. Man fängt ein Gespräch mit ihm an, zeigt ihm den Sonnenstein und schon erzählt er von einer Ausgrabungsstätte in den Bergen, die seiner Meinung nach ein atlantischer Vorposten ist. Man bekommt von ihm eine grobe Karte, wo diese zu finden ist, und zwei Kamele, um dorthin zu kommen. Leider ist die Reise nur von kurzer Dauer, da die Kamele schon nach kurzer Zeit schlapp machen. Also muß man sich nach einem anderen Beförderungsmittel umsehen. Dazu tauscht man die Maske bei Omar gegen etwas anderes ein und versucht dies bei dem Händler auf der Straße gegen die gebratene Taube am Spieß zu tauschen. Man muß nun bei Omar solange tauschen gehen, bis der Händler auf der Straße zufrieden ist. Die Taube gibt man dann dem Bettler am Stadteingang und erhält zum Dank eine Freiflugkarte für einen Heißluftballon. Auf dem Dach ganz in der Nähe gibt man die Karte dem Ballon-Besitzer, steigt in die Gondel und schneidet das Seil mit dem Messer durch.

Man muß nun den Ballon durch 'Gas ablassen' und 'Ballast abwerfen' über die Landschaft steuern. An den Oasen landet man und fragt die Nomaden nach dem Weg, indem man ihnen die Karte zeigt. Hat man die Stelle gefunden, wird man von einem deutschen Soldaten abgeschossen; dieser wird aber von dem Ballon ausgenockt. An der Ausgrabungsstelle fällt Sophia in ein Loch. Um sie zu retten, muß man die Leiter nach unten klettern, das lange, röhrenförmige Ding (ein Schlauch) und das Tonding (ein Krug) nehmen und wieder nach oben gehen. Dort benutzt man den Schlauch mit dem Benzintank des Lasters und das Tongefäß mit dem Schlauchende. Dann geht man wieder nach unten, öffnet den Generator und die Metallklappe, füllt das Benzin aus dem Krug in den Benzineinfüllstutzen und benutzt das kleine Metallding. Dann kann man endlich etwas sehen. Man nimmt noch die Schiffsrippe und den Holzstift. Mit der Rippe bearbeitet man die brüchige Wand, worauf eine Karte von Kreta mit einem Loch in der Mitte zum Vorschein kommt. Dort hinein steckt man den Holzstift und befestigt den Sonnenstein auf dem Stift. Dem Dialog kann man entnehmen, daß man die Steinscheibe so drehen muß, daß die aufgehende Sonne direkt unter den Hörner liegt. Hat man sie in die richtige Stellung gedreht, so drückt man auf den Stift und es geht eine Geheimtüre auf, aus der Sophia herauskommt. Sie hat eine Verteilerkappe und einen Bernsteinfisch an einem Faden gefunden. Man nimmt noch den Sonnenstein und den Holzstift mit,

schaltet den Generator aus und entnimmt ihm die Zündkerze. Diese und die Verteilerkappe benutzt man oben mit dem Motor des Lasters. Dann kann man sich auf nach Kreta machen.

Man geht zu der Plattform hoch und nach links zu den Ruinen. Über die Hängebrücke kommt man zu einen Vermessungsgerät, das man einsteckt. Auf dem Gelände gibt es mehrere Steinhaufen, von denen man zwei nehmen kann, woraufhin zwei Statuen zum Vorschein kommen. Die Bedeutung dieser Steinfiguren findet man in einem der Eingänge: Man soll das Meßgerät auf die Statuen stellen und über die beiden Hörner einen Punkt anvisieren, an dem eine weitere Steinscheibe vergraben ist. Also führt man die Aufgabe durch und schon gibt es eine mit einem 'X' gekennzeichnete Stelle auf dem Bildschirm. Dorthin geht man und buddelt den zweiten Stein mit der Schiffsrippe aus. Jetzt geht es wieder zu der Plattform am Anfang. Dort legt man den Sonnen- und den Mondstein auf das Steinpodest. Wieder findet man im Verloren Dialog Platos die Einstellungskombination: Den Sonnenstein muß man so drehen wie zuvor in der Ausgrabungsstelle und den Mondstein so wie im Dialog beschrieben relativ zum Sonnenstein. Dann drückt man den Stift und schon geht eine geheime Türe auf.

Direkt im ersten Raum hinter dem Eingang findet man drei Steinköpfe, von den man zwei an sich nimmt. Dann geht man durch die Türe und benutzt die Peitsche mit den verbleibenen Kopf. In dem Raum mit der großen Minotaurus-Statue benutzt man die Peitsche mit dem Kopf derselben, worauf er auf eine Art Fahrstuhl hinunterfällt. Wenn man diesen betritt, geht es eine Etage tiefer. Dort liegt Professor Sternhart, er ist tot. Man nimmt den letzten Weltstein und den Stab. Auf der Notiz steht, daß Sternhart den Kartenraum für Atlantis ganz in der Nähe wähnt und daß man, um ihn zu finden, einen Orichalcum-Detektor benötigt. Wenn man den Wasserfall untersucht, findet man darin eine Kette, an der man nach oben klettern kann. Ein weiterer Raum ist nun von Bedeutung: er enthält ein Regal und eine verschlossene Türe. Auf das Regal legt man die drei Statuenköpfe, dann geht die Türe auf. Dahinter befindet sich ein Raum mit einem Steinschacht und einer Goldkiste auf der anderen Seite. Mit dem Stab entfernt man den Keil am Schacht. Nun muß man den Raum darunter suchen. Dort befindet sich ein riesiger Statuenkopf, in dessen Mund man den Stab steckt. Dadurch fährt der Fahrstuhl nach oben und man kann die Goldkiste an sich nehmen. Darunter befinden sich zwei Orichalcum-Perlen. Diese steckt man in die Kiste (öffnen, Perlen mit Kiste benutzen, schließen). Dann geht es zurück zu Sophia. Dort geht man nach hinten zur Türe hinaus. Im nächsten Raum muß man Sophia überzeugen, daß sie durch das Loch kriecht, um das Tor von der anderen Seite aus zu öffnen. In dem Raum dahinter benutzt man den Bernsteinfisch am Faden, er zeigt auf Sophias Halsband. Also bittet man sie, es in die Goldkiste zu legen, da diese das Orichalcum abschirmt. Man benutzt nun in jedem Raum den Fisch, bis er auf eine Wand zeigt. Diese legt man mit der Schiffsrippe frei. Dahinter findet man eine weitere Orichalcum-Perle. Am Modell von Atlantis benutzt man die drei Weltsteine wie im Verlorenen Dialog Plaots beschrieben. Dann drückt man auf den Stift und wie schon beide Male zuvor öffnet sich eine geheime Türe. Derweil wird Sophia von Kerner gekidnappt und er bedroht einen mit einer Pistole und will die drei Weltsteine haben. Man muß sie ihm auf jeden Fall geben, sonst erschießt er einen und das Spiel ist aus. Man wird dann von Kerner eingesperrt, kann sich aber mit der Schiffsrippe befreien, indem man die Steinwand aufbricht.

Sophia ist inzwischen auf ein U-Boot entführt worden, auf das man sich ebenfalls begibt. Man geht auf den Turm, öffnet die Luke, setzt den Kapitän außer Gefecht und schon fährt man ab. Mit der Gegensprechanlage befiehlt man die gesamte Mannschaft zum Bug. Dann geht man nach unten und nimmt die Porzellantasse aus der Küche. Außerdem öffnet man die Falltüre und benutzt die Tasse mit der Batteriesäure eine Etage tiefer. Geht man nun weiter nach rechts, so kommt man in die Nähe von Sophias Gefängnis. Man muß ihr sagen, daß sie die Wache ablenken soll. Man begibt sich nun von der anderen Seite ins Gefängnis, Sophia schaltet die Wache dann mit einem Eimer aus. Man nimmt den Pömpel und geht ganz nach oben. Dort drückt man den Hebel, worauf dieser abbricht. Zum Glück hat man Ersatz: den Pömpel. Wieder unten öffnet man mit der Batteriesäure den Safe in der Nähe des Bugs. Darin befinden sich die Weltsteine und ein kleiner Schlüssel, mit dem man die Notfall-Ruderkontrolle aufschließen kann. Zieht man am Ruder (oder drückt es), so kann man das U-Boot steuern. Man muß es in die Luftschleuse bugsieren. Jetzt ist man in Atlantis angekommen.

Lösung Teil 2, Alleingang

Zunächst geht es nach Monte Carlo zu Trottier, den man durch Nachfragen bei Passanten ausfindig machen muß. Wenn man ihm eine Frage zu Atlantis beantwortet, bekommt man eine Visitenkarte von ihm.

Dann geht es nach Algerien. Ganz hinten in der Stadt im Hinterhof findet man Paul Abdul, den treuen Diener von Omar Al-Jabbar. Der will einen aber nicht zu Omar vorlassen, also gibt man ihm die Visitenkarte. Da Omar aber immer noch nicht kommt, geht man die Stadt hinaus und sucht in dem Gewimmel den Mann mit dem roten Fez. Ihn spricht man an und sagt ihm: 'Netter Fez.', 'Nein, aber ihr Hut ist nicht schlecht.', 'Er ist besser als ein Schlag auf den Hinterkopf.', 'Er sieht so fröhlich aus.', 'Nun ...' und 'Ja, also, vielen Dank.'. Den Fez, den man bekommen hat, gibt man dem Diener. Der nimmt ihn aber nur, wenn man ihm sagt, daß ihm dann keine Frau mehr widerstehen kann. Dann schickt man ihm noch einmal zu Omar. Man muß ihm nachgehen und ihm solange im Gewimmel folgen, bis er an Omars Haus angekommen ist. In dessen Haus geht man in den Wandschrank, Omar folgt einem dorthin. Nun geht man wieder hinaus und macht die Wandschrantüre zu. Man nimmt den Stab und die beiden Statuen. Mit dem Stab holt man die Wäsche von der Leine und gelangt so zu einer Karte. Mit dem Kamel am Fenster reitet man nun in die Wüste.

Dort fragt man die Normaden nach dem Weg, indem man sie auf die Karte anspricht. Wenn man von Offizieren der Fremdenlegion angehalten wird, besticht man sie mit den Statuen, um weiterreiten zu können. Auf diese Weise kommt man zu einer verlassenen Ausgrabungsstelle. Dort geht man die Leiter nach unten, nimmt das lange, röhrenförmige Ding (ein Schlauch) und das Tonding (ein Krug) und geht wieder nach oben. Dort benutzt man den Schlauch mit dem Benzintank des Lasters und das Tongefäß mit dem Schlauchende. Dann geht man wieder nach unten, öffnet den Generator und die Metallklappe, füllt das Benzin aus dem Krug in den Benzineinfüllstutzen und benutzt das kleine Metallding. Dann kann man endlich etwas sehen. Man nimmt nun die Schiffsrippe und bearbeitet damit die brüchige Wand. Auf der anderen Seite drückt man das runde Objekt im Gemälde. Dann geht eine Geheimkammer mit einer Statue auf, die man an sich nimmt. Man steckt eine Perle in die Statue und schon hat man eine Batterie. Dann schaltet man den Generator aus, nimmt die Zündkerze und geht wieder nach oben. Die Zündkerze steckt man in den Motor und startet den Truck, indem man die Statue an die Zündkerzen hält. Dann öffnet man die Türe. Im Lkw liegt ein Zettel, auf dem steht, daß die Nazis Trottier in Monte Carlo während einer Seance bei Sophia fangen wollen. Also geht es wieder nach Monte Carlo.

Dort warnt man Trottier mehrmals vor den Nazis, die ihn dann trotzdem entführen. Man fährt ihnen in einem Auto nach und versucht, sie in einen Unfall zu verwickeln. Die Nazis hauen dann ab und Trottier sagt einem aus Dankbarkeit, an welcher Straßenecke er den Sonnenstein weggeworfen hat und das Thera die kleine Kolonie ist, von der im Verloren Dialog Platos die Rede ist. Man sucht nun solange Kreuzungen auf, bis man auf den Straßenschilder die Kreuzung findet, die Trottier genannt hat. Dort sieht man in den Abfluß und findet den Sonnenstein.

Auf Thera geht man in die Berge. Dort findet man entweder in der Lücke zwischen den Bergen, im Bergeinschnitt oder in der Kluft in den Bergen einen Eingang. Vor dem Eingang schließt man die Kiste und nimmt die Rechnung für eine Ballonhülle. Innen nimmt man den Spaten und schließt die Türe. Dadurch geht neben der Türe eine Klappe auf. Dort hinein kann man den Sonnenstein legen. Nun dreht man ihn wie im Dialog beschrieben relativ zu den Hörnern und drückt auf den Stift. Man öffnet wieder die Türe und nimmt das gemeißelte Schild heraus. Dann schließt man die Türe erneut, nimmt den Sonnenstein und geht wieder zum Ausgang. Dieser ist aber verschüttet worden. Also öffnet man den Klappspaten und schaufelt sich einen Weg nach draußen. Im Klappspaten war eine Nachricht von Sophia versteckt, die von den Deutschen entführt wurde und annimmt, daß die Nazis etwas gefunden haben, da sie abreisen wollen. Sophia wird inzwischen auf ein U-Boot gebracht, daß auch schnell ablegt. Wieder in der Stadt gibt man dem Hafenbeamten die Rechnung. Dann kann man die Kiste am Kai öffnen und einen Ballon entnehmen. Desweiteren braucht man den großen Korb, den man von dem Hafenbeamten bekommt, wenn man ihm die gemeißelte Inschrift gibt, und das Fischernetz. Der Beamte übersetzt einem zudem die Schrift auf dem Schild. Dadurch erfährt man, daß Kreta die große Kolonie ist, die im Dialog erwähnt wird. Dorthin sind also auch die Deutschen und Sophia unterwegs. Man benutzt nun das Fischernetz mit dem Korb und dem Ballon und geht wieder zu dem Eingang in den Bergen. Dort befestigt man den Schlauch an dem Ballon und steckt ihn in den Luftschaft. Mit dem aufgeblähten Ballon fliegt man zum Meer hinaus.

Man muß nun das U-Boot suchen und auf ihm landen. Dort nockt man einen Matrosen aus, zieht sich

dessen Kleidung an und betritt das U-Boot durch die Luke auf dem Turm. Im Unterdeck nimmt man die Wäscheleine und den öligen Lappen. In der Küche nimmt man etwas Brot und einige Wurstscheiben und macht daraus ein Sandwich. Dieses bietet man der Wache an, die sich daraufhin selbst welche in der Küche zubereiten will. Jetzt kann man den Schrank öffnen und den Mondstein und eine Torpedo-Anleitung herausnehmen. Inzwischen ist das U-Boot in Kreta angekommen und die Nazis und Sophia verlassen das Schiff. Man selbst kann das Boot aber nicht verlassen, da einen eine Wache daran hindert. Im Heck benutzt man nun den öligen Lappen mit den Drähten am Torpedorohr. Dann bedient man die Kontrolleinheit mit der Anleitung und drückt den Starthebel. Dadurch bricht ein Feuer aus und die gesamte Mannschaft läuft zum Heck. Im Bug öffnet man nun ein Torpedorohr, benutzt die Torpedo-Anleitung mit der Steuereinheit, bindet die Wäscheleine an den Starthebel und kriecht in das Rohr. Dann nimmt man die Leine und zieht daran. Auf diese Weise kommt man auf die Insel Kreta.

Auf dem Steinpodest oben auf der Insel legt man die beiden Weltsteine auf das Steinpodest und stellt sie so ein wie im Dialog besprochen: Den Sonnenstein muß man so drehen wie zuvor auf Thera und den Mondstein so wie im Dialog beschrieben relativ zum Sonnenstein. Dann drückt man den Stift und schon geht eine geheime Türe auf. Direkt im ersten Raum hinter dem Eingang findet man drei Steinköpfe, von den man zwei an sich nimmt. Dann geht man durch die Türe und benutzt die Peitsche mit den verbleibenen Kopf. In dem Raum mit der großen Minotaurus-Statue benutzt man die Peitsche mit dem Kopf derselben, worauf er auf eine Art Fahrstuhl hinunterfällt. Wenn man diesen betritt, geht es eine Etage tiefer. Dort liegt Professor Sternhart, er ist tot. Man nimmt den letzten Weltstein, den Stab und den Wollschal, welcher auch einen Gummi-Kamm enthält. Auf der Notiz steht, daß Sternhart den Kartenraum für Atlantis in den oberen Gängen wähnt und daß er glaubt, daß man Elektrizität als Orichalcum-Detektor nutzen kann. Wenn man den Wasserfall untersucht, findet man darin eine Kette, an der man nach oben klettern kann. Ein weiterer Raum ist nun von Bedeutung: er enthält ein Regal und eine verschlossene Türe. Auf das Regal legt man die drei Statuenköpfe, dann geht die Türe auf. Dahinter befindet sich ein Raum mit einem Steinschacht und einer Goldkiste auf der anderen Seite. Mit dem Stab entfernt man den Keil am Schacht. Nun muß man den Raum darunter suchen. Dort befindet sich ein riesiger Statuenkopf, in dessen Mund man den Stab steckt. Dadurch fährt der Fahrstuhl nach oben und man kann die Goldkiste an sich nehmen. Darunter befinden sich zwei Orichalcum-Perlen. Diese steckt man in die Kiste (öffnen, Perlen mit Kiste benutzen, schließen). In der Raum hinter jenem mit der Goldkiste findet man ein Borgerät (Minotaurus), in dessen Klappe man die Statue steckt. Füttert man diese nun mit einer Perle, so gräbt sich der Minotaurus bis zum Kartenraum vor und man kann ihm durch das Loch folgen. Im Kartenraum benutzt man die drei Weltsteine wie im Verlorenen Dialog Plaots beschrieben. Dann drückt man auf den Stift und es öffnet sich eine geheime Türe. Man bindet die Wäscheleine an den Kamm und reibt ihn mit dem Wollschal. Nun ist er elektrisch geladen. In den beiden Räumen hinter der Geheimtüre benutzt man nun den Orichalcum-Detektor, um eine weitere Perle und (nach erneutem Rubbeln mit dem Schal) eine Wand zu finden, hinter der sich nach Bearbeitung mit der Schiffsrippe eine Türe abzeichnet. Diese öffnet man und findet dahinter eine dritte Perle und eine Art Untergrundbahn nach Atlantis. Der steckt man eine Perle in den Mund und schon geht es dorthin.

Lösung Teil 2, Action-Mode

Zunächst geht es nach Monte Carlo zu Trottier, den man durch Nachfragen bei Passanten ausfindig machen muß. Wenn man ihm eine Frage zu Atlantis beantwortet, bekommt man eine Visitenkarte von ihm.

Dann geht es nach Algerien. Ganz hinten in der Stadt im Hinterhof findet man Paul Abdul, den treuen Diener von Omar Al-Jabbar. Der will einen aber nicht zu Omar vorlassen, also gibt man ihm die Visitenkarte. Nun muß man ihm nachgehen und ihm solange im Gewimmel folgen, bis er an Omars Haus angekommen ist. Dort schlägt man den Nazi k.o.. Man nimmt den Stab und die beiden Statuen. Mit dem Stab holt man die Wäsche von der Leine und gelangt so zu einer Karte. Mit dem Kamel am Fenster reitet man nun in die Wüste.

Dort fragt man die Normaden nach dem Weg, indem man sie auf die Karte anspricht. Wenn man von Offizieren der Fremdenlegion angehalten wird, besticht man sie mit den Statuen, um weiterreiten zu können. Auf diese Weise kommt man zu einer verlassenen Ausgrabungsstelle. Dort geht man die Leiter nach unten und schaltet den Generator an. Jetzt kann man alles sehen. Dann nimmt man den Tonkrug, welcher eine Orichalcum-Perle enthält, die Schiffsrippe und den Holzstift. Mit der Rippe bearbeitet man die brüchige Wand. Auf der anderen Seite drückt man das runde Objekt im Gemälde. Dann geht eine Geheimkammer mit einer Steinscheibe auf, die man an sich nimmt. Wieder rechts steckt man den Holzstift in das Loch und den Sonnenstein auf den Stift. Dem Dialog kann man entnehmen, daß man die Steinscheibe so drehen muß, daß die aufgehende Sonne direkt unter den Hörner liegt. Hat man sie in die richtige Stellung gedreht, so drückt man auf den Stift und es geht eine Geheimtüre auf. Jetzt erkennt man auch, daß die Skizze unter der brüchigen Wand Kreta darstellt. Man verläßt die Ausgrabungsstelle durch die Geheimtüre und wird oben von einem deutschen Soldaten aufgehalten. Mit der Peitsche kann man sein Maschinengewehr beseitigen und ihn anschließend in einem Boxkampf. Dann geht es die Strickleiter nach oben in den Ballon und auf nach Norden Richtung Kreta.

Auf der Insel geht man nach hinten zu den Ruinen. Über die Hängebrücke kommt man zu einem Vermessungsgerät, das man einsteckt. Auf dem Gelände gibt es mehrere Steinhaufen, von denen man zwei nehmen kann, woraufhin zwei Statuen zum Vorschein kommen. Die Bedeutung dieser Steinfiguren findet man in einem der Eingänge: Man soll das Meßgerät auf die Statuen stellen und über die beiden Hörner einen Punkt anvisieren, an dem eine weitere Steinscheibe vergraben ist. Also führt man die Aufgabe durch und schon gibt es eine mit einem 'X' gekennzeichnete Stelle auf dem Bildschirm. Dorthin geht man und buddelt den zweiten Stein mit der Schiffsrippe aus.

Jetzt geht es wieder zu der Plattform am Anfang. Dort legt man den Sonnen- und den Mondstein auf das Steinpodest. Wieder findet man im Verloren Dialog Platos die Einstellungskombination: Den Sonnenstein muß man so drehen wie zuvor in der Ausgrabungsstelle und den Mondstein so wie im Dialog beschrieben relativ zum Sonnenstein. Dann drückt man den Stift und schon geht eine geheime Türe auf. Aus dieser kommt eine Wache ins Freie, die man k.o. schlagen muß. Direkt im ersten Raum hinter dem Eingang findet man drei Steinköpfe, von den man zwei an sich nimmt. Dann geht man durch die Türe und benutzt die Peitsche mit den verbleibenen Kopf. In dem Raum mit der großen Minotaurus-Statue benutzt man die Peitsche mit dem Kopf derselben, worauf er auf eine Art Fahrstuhl hinunterfällt. Wenn man diesen betritt, geht es eine Etage tiefer. Dort liegt Professor Sternhart, er ist tot. Man nimmt den Stab. Auf der Notiz steht, daß Sternhart den Kartenraum für Atlantis hinter einer Schlucht wähnt, über die er nicht gelangen konnte. Wenn man den Wasserfall untersucht, findet man darin eine Kette, an der man nach oben klettern kann. Ein weiterer Raum ist nun von Bedeutung: er enthält ein Regal und eine verschlossene Türe. Auf das Regal legt man die drei Statuenköpfe, dann geht die Türe auf. Dahinter befindet sich ein Raum mit einem Steinschacht und einer Goldkiste auf der anderen Seite. Mit dem Stab entfernt man den Keil am Schacht. Nun muß man den Raum darunter suchen. Dort befindet sich ein riesiger Statuenkopf, in dessen Mund man den Stab steckt. Dadurch fährt der Fahrstuhl nach oben und man kann die Goldkiste an sich nehmen. Darunter befindet sich eine Orichalcum-Perle. Diese steckt man in die Kiste (öffnen, Perle mit Kiste benutzen, schließen). Nun muß man einen Durchgang suchen, der durch einen großen Steinblock versperrt ist. Diesen muß man einige Male drücken, bevor er umfällt. In dem Raum dahinter benutzt man die Peitsche mit der Felsvorsprung, um über die Schlucht zu kommen. Dahinter gibt es einen Raum mit zwei Steintafeln und einem Durchgang daneben. Geht man daran vorbei, so kommt eine der Wachen nachsehen. Man versteckt sich schnell hinter der rechten Steintafel und drückt sie um, sobald der Deutsche davorsteht. Alle weiteren Soldaten muß man eigenhändig k.o. schlagen.

Einzigste Ausnahme ist das nur mit einem Muskelshirt bekleidete Kraftpaket. Es gibt zwei Möglichkeiten, ihn auszuschalten:

1. Es gibt einen Raum mit einer riesigen Felskugel. Diese versucht man mit der Schiffsrippe nach unten zu kippen, so daß sie den Wächter überrollt.
2. Geht dies schief, so gibt es in einem anderen Raum eine hängende Felssäule, die man herunterdrücken muß. Den Stalaktiten kann man dann mitnehmen und die Kugel aus dem Durchgang nach unten hebeln. Spätestens jetzt rollt sie den Nazi aus dem Weg.

Untersucht man ihn, so findet man eine Perle und einen Bernsteinfisch. Nachdem man alle Perlen in die Goldkiste gesteckt und diese verschlossen hat, benutzt man den Fisch solange in verschiedenen Räumen, bis er nach unten zeigt. Dann benutzt man die Peitsche mit der Grube und befreit so Sophia, die den dritten Weltstein mitbringt. Also geht man zum Kartenraum; er befindet sich hinter dem überrollten Deutschen. Dort benutzt man die drei Weltsteine wie im Verlorenen Dialog Platos beschrieben. Dann drückt man auf den Stift und es öffnet sich eine geheime Türe. Dahinter findet man einen Hinweis in Form eines Steinzeigers auf Thera, der kleinen Kolonie von Atlantis.

Dort geht man in die Berge und sucht in der Kluft zwischen den Bergen, dem Bergeinschnitt und der Lücke in der Bergen nach Spuren von Kerner. An einem der Orte findet man ein Reifenflickzeug. Wieder am Kai fragt man den Kapitän, ob er einen nach Atlantis bringen kann. Das will er tun, wenn man ihm Entfernung und Richtung nennt. Beides findet man in Platos Verlorenem Dialog, man muß die relative Position der kleinen Kolonie zu Atlantis suchen und bedenken, daß alle Entfernungen durch 10 zu teilen sind. Auf dem Boot öffnet man die Kiste, benutzt das Flickzeug mit dem Taucheranzug und befestigt den Schlauch an dem Anzug. Dann zieht man ihn an. Als Sophia drückt man nun den Kompressorschalter und benutzt die Winde mit dem Taucheranzug, um Indy ins Wasser hinabzulassen. Während man nach Atlantis taucht, kommt Kerner mit seinem U-Boot und entführt mal wieder Sophia. Außerdem schneidet er den Schlauch ab und man sinkt zu Boden. Man muß nun die richtige Höhle finden, bevor man erstickt.

Lösung Teil 3

Im Hafen von Atlantis gibt es ein Holzding, daß sich als Leiter herausstellt. Weiter rechts ist ein Steinding, an dem Sophia wieder von den Deutschen entführt wird (falls man im Team-Mode gespielt hat). Die Leiter benutzt man an dem steilen Anstieg und klettert hoch. Oben findet man ein Metallding (eine Metalltüre) und ein Steinding (eine Steinschachtel). Letztere öffnet man und entnimmt ihr den Metallstab. In dessen einem Ende steckt man eine Orichalcum-Perle, dann wird es endlich hell. Man legt die Weltsteine auf die Achse neben der Türe und stellt sie wie im Dialog beschrieben ein, nur das man dieses Mal die aufgehende Sonne auf der den Hörner gegenüberliegenden Seite positionieren muß (im Dialog steht ja: 'Nur die anders Gesinnten kommen rein'). Dann drückt man den Stift und steckt eine weitere Perle in den Mund der Wächterstatue. Daraufhin geht die Metalltüre auf. Man steckt die Leiter und die drei Weltsteine ein und betritt Atlantis.

Man muß nun das gesamte Labyrinth erkunden, insbesondere alle mit '?' gekennzeichneten Stellen. Diese variieren von Spiel zu Spiel. In einem Raum befindet sich eine Statue, die wie eine Kreuzung aus Ochse und Fisch aussieht. Deren Kopf nimmt man mit. In einem anderen Raum findet man eine Aalfigur. Wieder andere enthalten Roboter-Teile: einmal ein Bronz Zahnrad und zweitens ein Bronzerad mit Speichen. In einer Kammer mit einer großen Statue legt man die Leiter über das Loch und nimmt sich dann den Steinbecher. Bevor man geht, muß man die Leiter wieder mitnehmen. Im Lavaraum stellt man den Steinbecher auf das Podest und den Statuenkopf in die Vertiefung. Daraufhin wird der Becher mit Lava gefüllt. Im Maschinenraum steckt man unten das Bronzerad mit den Speichen auf die Achse und füllt oben den Becher mit der Lava in den Trichter. Auf diese Weise kommt man zu neuen Orichalcum-Perlen. Das Rad sollte man wieder mitnehmen. Im ganz äußeren Ring ganz im Süden gibt es eine Untergrundbahn mit einem Skelett, dessen Brustkorb man benötigt. Überall in den Gängen laufen Soldaten herum. Einen von ihnen muß man k.o. schlagen, dabei erhält man seine Bratwurst. Diese oder das Sandwich steckt man in den Brustkorb und angelt damit im Krabbenraum im Teich eine Krabbe. Es gibt zwei Gitter, die zum Gefängnis führen. Dabei ist nur dasjenige von Interesse, das zur linken Kammer führt. Von dort gibt man der Wächterstatue eine Perle, so tötet dann den Wächter und zerstört sich selbst. Nun geht man zum Wachraum und steckt dort eine Perle in die Aalfigur. Diese wird daraufhin sehr heiß, man schmeißt sie in das Wasser und es verdampft. Eine weitere Perle steckt man in die Fischstatue, daraufhin geht das Doppelportal auf. Dahinter kommt man zum Gefängnis. Hier nimmt man das Statuenteil. Sophia kann man noch nicht befreien. Dazu muß man zunächst in das Kanalsystem.

Dort gibt man dem Oktopus die gefangene Krabbe, worauf er sich aus dem Staub macht. Man springt in den Kanal, besteigt das krabben-ähnliche Floß und wirft eine Perle in seinen Mund. Jetzt ist es kanaltauglich und man muß nur noch anklicken, wo man hin will. Indem man die Steinscheiben auf die Achsen bei den Toren setzt (man muß ausprobieren welchen), öffnen sich diese und man kann weiter fahren. Es gibt zwei wichtige Räume: den einen erreicht man über eine Treppe. In ihm findet man ein halbmondförmiges Zahnrad. Schließt man den Schrank, so erkennt man ein Relief, das man sich einprägen sollte. Den zweiten Raum erreicht man durch einen Durchgang. In ihm befindet sich ein großes Doppelportal mit einer Wächterstatue daneben. Man befestigt den einen Teil der Kette an dem Bronzering an der Türe. Dann legt man die Leiter an die Statue, öffnet die Brustplatte und betrachtet sie. Nun muß man die Teile unten im Bild so wie im ersten Raum gesehen anordnen, also das Bronzerad mit den Speichen und dann das Statuenteil in der Mitte, das halbmondförmige Zahnrad rechts und das Zahnrad oben links. Steckt man nun noch die Perle in den Mund, so bewegt sich der linke Arm der Statue nach vorne. An dessen Ring befestigt man nun das andere Ende der Kette. Man betrachtet erneut die Brustplatte, versetzt das Zahnrad nach unten und füttert den Mund mit einer weiteren Perle. Der Arm der Statue schnell dann nach hinten und reißt die Türe mit nach vorne. Dabei fällt eine Gelenkstange herunter, die man an sich nimmt.

Jetzt geht man wieder zu Sophia und gibt ihr die Stange. Man öffnet den Käfig und sagt ihr, daß sie die Stange dazwischen klemmen soll. Dann kommt sie heraus und man öffnet den Käfig erneut, um wieder in den Besitz der Gelenkstange zu kommen.

Zusammen geht man nun durch das aufgebrochene Tor. Dahinter übernimmt Nur-Ab-Sal Sophia und führt sie in einen Raum mit einer Lavagrube. Man folgt ihr und betrachtet sie. Dabei fragt man, ob man ihr Halsband sehen dürfe. In dieses steckt man eine Perle, worauf es so heiß wird, daß Sophia es auszieht. Jetzt benutzt man die Goldkiste mit dem Halsband und wird sie in die Lavagrube. Damit ist man Nur-Ab-sal endgültig los und Sophia ist wieder die Alte. Weiter oben in diesem Raum bei den

seltsamen Skeletten nimmt man das Zepter an sich. Im Gang nahe des großen Borgerätes und direkt neben diesem findet man Atlantis Graffiti. Dort ist gezeigt, welche Hebelstellung das Gerät startet (Pfeil nach oben) und welche es stoppt. Man steckt nun die Hebel in die Schlitze bei der Maschine, steckt eine Perle in den Mund und schon geht die Fahrt los. Irgendwann stoppt man dann (es ist egal wann), das Fahrzeug schert aus, bricht durch eine Mauer und stürzt in einen Lava-Abgrund. Man selbst konnte aber abspringen. Nun geht man zur Mitte und über den zweiten Steg nach rechts. Man muß sich nun in dem Labyrinth zurechtfinden. Irgendwo links gibt es ein Bild der konzentrischen Steinscheiben. Die Stellung der Mittagssonne, des Vollmondes und des Berges muß man sich für später einprägen. Das man auf dem richtigen Weg ist, erkennt man daran, daß Sophia einem folgt, sobald man in ein neues Bild kommt. Man muß unten zu den Sechsecken an der Lava gelangen und dort hinübergehen. Dann geht es hinunter zur eigentlichen Stadt Atlantis. Dort geht man in den mittleren Raum.

Am Eingang legt man die drei Steinscheiben auf die Achse und stellt sie wie an der Wand gesehen ein. Nachdem man den Stift gedrückt hat, kommen Übermann, Kerner und zwei weitere Soldaten herbei und erklären einem, daß man gerade eine Fabrik zur Erzeugung höherer Wesen in Gang gesetzt hat. Die Deutschen haben genug Orichalcum, um sie in Betrieb zu nehmen, wollen sie aber vorher an einem testen. Erst soll man selbst das Versuchskaninchen sein, dann aber drängelt sich Kerner vor. Er stirbt bei dem Versuch. Jetzt soll man doch wieder selbst an die Reihe und es gilt, Übermann zu überzeugen, daß man als Gott fürchterliche Rache nehmen würde. Dann führt der Naziwissenschaftler das Experiment an sich selbst durch und stirbt ebenfalls. Nun kann man den Abspann ansehen.