

INDIANA JONES ÉS ATLANTISZ VÉGZETE



Teljes végigjátszás

Marc "Darth Maul" Binda szövege alapján fordította Selmecsi Béla

TARTALOMJEGYZÉK

1-0. A játék kezelése

1-1. I.Q. pontok

1-2. Harci tippek

2-0. Caswell Hall - Bevezetés

2-1. New York City

2-2. Izland - Első rész

2-3. Tikal

2-4. Izland - Második rész

2.5. Azori szigetek

2.6. Visszatérés a Barnett College-be

3-0. Csapat mód (Team Path)

3-1. Algír - Első rész

3-2. Monte Carlo

3-3. Algír - Második rész

3-4. Algír - Léggömb-út

3-5. Algír - Ásatás

3-6. Kréta - Régi romok

3-7. Kréta - Labirintus

3-8. Náci tengeralattjáró

4-0. Ész mód (Wits Path)

4-1. Monte Carlo - Első rész

4-2. Algír - Város

4-3. Algír - Sivatag

4-4. Algír - Ásatás

4-5. Monte Carlo - Második rész

4-6. Thera

4-7. Náci tengeralattjáró

4-8. Kréta - Labirintus

5-0. Erő mód (Fists path)

5-1. Monte Carlo

5-2. Algír - Város

5-3. Algír - Sivataq

5-4. Algír - Ásatás

5-5. Kréta - Régi romok

5-6. Kréta - Labirintus

5-7. Thera

6-0. Atlantisz - Zsilip-szoba

6-1. Atlantisz - Labirintus

6-2. Atlantisz - Csatorna

6-3. Atlantisz - Sophia megmentése

6-4. Atlantisz - Középső Atlantisz

6-5. Atlantisz - Belső Atlantis

6-6. Atlantisz - A Kolosszus

1-0. A játék kezelése

Ha már játszottál a LucasArts klasszikus grafikus kalandjátékaival, nem fog nehézséget okozni ennek a játéknak a kezelése. Ha még nem, így működik:

Rámozgatod az egérmutatót a képernyőn levő különböző tárgyakra, és a bal alsó sarokban levő cselekvés-menü segítségével használsz azokat.

Itt vannak a különböző cselekvések és gyorsbillentyűik:

Ad	(G) - Odaad egy tárgyat valakinek.
Nyit	(O) - Kinyit valamit (ajtó, láda, stb).
Zár	(C) - Bezár valamit (ajtó, láda, stb).
Felvesz	(P) - Felvesz egy tárgyat.
Beszél	(T) - Beszél valakivel.
Ránéz	(L) - Ránéz valakire vagy valamire.
Használ	(U) - Használ egy tárgyat valamin vagy valakin.
Tol	(S) - Tol/Nyom valakit vagy valamit.
Húz	(Y) - Húz valakit vagy valamit.

Használhatsz cselekedet-kombinációkat is. Például Használhatsz egy tárgyat a leltáradból valamin a képernyőn, vagy egy másik tárgyon a leltáradban.

Ha már a leltáradról van szó, ez a képernyő jobb alsó részén található, és a nálad lévő tárgyakat mutatja. Nincs korlátozva hogy hány tárgyat vihetsz magaddal, ezért nem kell aggódnod. Miután a kaland bizonyos részeit teljesítetted, elveszíthetsz bizonyos tárgyakat, de a játék további részében nem lesz rájuk szükséged, nem kell aggódnod.

Továbbá, ha beszélsz valakivel, gyakran különböző válasz-lehetőségek vannak. Ezek a választások gyakran befolyásolják a találkozás kimenetét, de mindig kapsz majd figyelmeztetést, ha igazi veszélyben vagy.

A játékezelő menü eléréséhez nyomd meg az F1 gombot (ScummVM használata esetén az F5-öt). Innen elmentheted, betöltheted a játékodat, és kiléphetsz belőle.

Hasznos tudni: Ha jobb oldali gombbal kattintasz egy objektumra, akkor a játék mindig a leggyakoribb

cselekedetet használja. Például ha jobb gombbal kattintasz egy teherautóra vagy más közlekedési eszközre, akkor használni fogod azt. Néhány objektum nyitható/zárható jobb oldali kattintással, stb.

A játék bizonyos pontjain harcokkal fogsz szembekerülni (nem meglepő módon különösen az Erő módban!). Amikor ez megtörténik, két harcmód közül választhatsz: egérrel vagy billentyűzettel. A kettő között az "F" megnyomásával válthatsz a játék alatt. (Megjegyzés: a billentyűzet-mód használatával SOKKAL könnyebb harcolni).

A gombok billentyűzet-harc alatt a következők:

(7) Visszalép	(8) Magas véde	(9) Magas ütés
(4) Visszalép	(5) Közép véde	(6) Közép ütés
(1) Visszalép	(2) Alacsony véde	(3) Alacsony ütés

Megjegyzés: Valószínűleg ki kell kapcsolnod a "Num Lock"-ot, hogy a szám-billentyűzetet használhasd a játékban. Ha az ellenfél a másik oldaladra kerül, lehet, hogy a gombok funkciója megfordul, és pl. a (7) lesz a magas ütés.

Megnézheted jelenlegi I.Q.- (Indy Kvóciens) állásodat az "I" gomb megnyomásával, amikor látható a leltárod. Ha vissza akarsz térni a leltárhoz, nyomd meg az "I"-t megint. (Lásd az 1-1. Fejezetet további részletekért az I.Q. pontokról.)

Végezetül itt van néhány hasznos funkcióbillentyű...

I	-	Megmutatja az I.Q. pontot
F	-	A harc-módot váltja át
F1	-	Opciók menü
F5	-	Opciók menü (ScummVM)
F8	-	Játék újraindítása (Y/N?)
Alt-X	-	Kilépés (Y/N?)
Alt-Q	-	Kilépés (Y/N?)
Ctrl-C	-	Kilépés (Y/N?)
Ctrl-J	-	Joystick beállítása
Ctrl-K	-	Memória felhasználás ellenőrzése
Ctrl-M	-	Egér mód be
Ctrl-N	-	Egér mód (?)
Ctrl-T	-	Váltás csak hang/Hang és szöveg/Csak szöveg mód között (Csak a hangos verzióban)
Ctrl-V	-	Verzió
[és]	-	Zene hangereje
- és +	-	Szöveg sebesség

1-1. I.Q. Pontok



Mint a korábbi Indiana Jones és az Utolsó Kereszteshadjárat kalandjátékban, I.Q. (Indy Kvóciens) pontokat gyűjtesz, amikor rejtvényeket oldasz meg. Ha megnyomod az "I"-t, amikor a leltárad látható,

annak helyén megjelenik az I.Q. pont képernyő, és elmondja, hány pontod van (ha vissza akarsz térni, nyomd meg újra az "I"-t).

Két pontszám íródik ki: "Jelenlegi" (vagyis, hogy mennyi pontot szereztél a jelenlegi játékodban) és "Teljes" (mennyi pontot gyűjtöttél össze eddig az összes játékban.).

Alapvetően az I.Q. Pontok arra valók, hogy meghosszabbítsák a játékot (mintha enélkül nem lenne elég hosszú!). Ahhoz, hogy minden egyes pontot megszerezz, mind a három módban végig kell csinálnod a játékot, és minden rejtvényt meg kell oldanod mindenféleképpen (néhány rejtvénynek több megoldása is van). Egy teljes leírás mind az 1000 lehetséges I.Q. pont megszerzéséhez az örökkévalóságig tartan, úgyhogy itt van helyette néhány javaslat azoknak, akiket érdekel a megszerzésük:

Nem szükséges végigjátszanod a játék „Atlantisz” részét mindegyik módban. Ha már egyszer teljesítetted, nem fogsz további extra I.Q. pontokat szerezni, ha újra végigcsinálod egy másik módon, kivéve, ha egy rejtvényt más módon oldasz meg (pl. megküzdesz Sophia őrével ahelyett, hogy aktiválnád az őrszobrot).

A harcokban az "Övön aluli ütés"-ért (lásd az 1-2 részt) sohasem kapsz I.Q. pontokat, de ha valakit rendesen elversz, az igen.

Ha azt hiszed, egy más módon is meg tudnál oldani egy rejtvényt, egyszerűen menj vissza egy korábbi elmentett játékhoz, és próbáld meg újra. Még ha nem is mented el a játékot, miután megoldottad egy másik módon, az I.Q. pontok mégis hozzáadódnak a "Teljes" pontszámodhoz, amikor visszatérsz a jelenlegi mentésedhez.

1-2. Harc-tippek

A harc az Atlantisz Végzetében igazi gyötrelem (az biztos, hogy nem sokat fejlődött az eredeti Utolsó Keresztes Lovag óta :/) és az sem segít, hogy kénytelen vagy az egeredet használni blokkolásra, visszavonulásra és ütésre úgy, hogy mozgó célpontokra kattintasz! Hálstennek valami gondos lélek beletett egy könnyebb „billentyűzet” verziót.

Ahhoz, hogy bekapcsold, egyszerűen nyomd meg az "F"-et bármikor a játék alatt. Egy üzenet fogja tudatni, hogy a "Billentyűzet-harc" be van kapcsolva. Amikor ebben a módban vagy, használd a számbillentyű-részt minden blokkolásra, ütésre és visszavonulásra (lásd az 1-0 részt a gombok listájához).

Az alap stratégia az, hogy akkor üss, amikor az ütőerőd (a kék oszlop) nagy, azután lépj vissza egy lépést. Üss megint, amikor az ellenfeled feléd lép (és az ütőerőd ismét megnőtt), és lépj hátra ismét. Az egyik probléma ezzel a stratégiával, hogy az ellenfelek némelyike extrém gyorsan válaszol, miután megütötték, ezért szükséges az időzítés. Egy másik probléma, hogy néhány visszalépés után a játék azt hiszi, vissza akarsz vonulni, és Indy el fog szaladni, hogy a sebeit nyalogassa.

A gyakorlatban a "visszavonulás" funkciónak nem sok haszna van, mire rájössz, hogy nincs esélyed nyerni, általában már veszítettél! Azonkívül, amikor később visszatérsz harcolni, az ellenfeled egészség-oszlópa általában visszaáll teljesre. Úgyhogy óvatosan a hátralépésekkel.

Hatékonyabb, de bonyolultabb stratégia a számgombok középső sorának használata blokkolásra. Ez nagyon sok gyakorlást igényel, és hideg fejet. Alapjában véve állandóan ellenfeled karjain kell tartanod a szemed. El fognak mozdulni középre/le/fel mielőtt valóban megütne téged. Gyorsan blokkolnod kell középre/le/fel mielőtt megtenné. Talán egy másodperced van rá, úgyhogy létfontosságú, hogy maradj nyugodt, és koncentrálj. Ha pánikba esel, semmi perc alatt kiláptanak.

(A fordító megjegyzése: szerintem a legjobb stratégia az, hogy felejtse el a blokkolást és a hátralépést, csak üss minél gyorsabban, és véletlenszerűen váltogatva az ütés magasságát. Nekem bejött.)

Amikor belefáradsz a harcba, és csak tovább akarsz haladni a játékkal, van egy "Övön aluli ütés" lehetőség (suckerpunch). Harc közben csak nyomd meg az "Insert"-et és Indy olyan ütest visz be, ami kiüti az ellenfeledet, ha eltalálja (úgyhogy nyomd meg néhányszor!).

Van azonban néhány dolog, amit tudnod kell, mielőtt megpróbálnál övön aluli ütésekkel haladni végig a játékon: 1) Nem kapsz I.Q. pontokat, ha egy harcot övön aluli ütéssel nyersz meg, és 2) Az övön aluli ütés nem működik, ha egy rejtvény megoldásával mód van a verekedés elkerülésére (Pl. Arnold, az "éneklő őr" vagy Sophia fogva tartója Atlantiszban).

Sok szerencsét!

2-0. Caswell Hall - Bevezetés

A nyitó stáblista alatt Indy keresztülesik egy ablakon, így Caswell Hall padlásán köt ki. Úgy tűnik, valamiféle szobrot keres. Sok szobor és tárgy hever a szobában, bármelyikre rákattintva rövid leírást kapsz róluk. Amint rákattintasz a furcsa szoborra a szoba bal oldalán, egy csapóajtó nyílik meg Indy alatt, és ő leesik. Egy másik szobában köt ki, ami tele van polccal. A szoba jobb oldalán egy tátongó lyuk van, ami mellett egy kötel hever. Próbáld meg felvenni a kötelet, és egy törött szobor fejbe vágja Indyt, és ő beleesik a tátongó lyukba. Miután magához tér, Indy egy másik szobában találja magát, ami tele van könyvespolcokkal. Van egy könyvespolc a szoba keleti oldalán, amit Indy nem ismer. Megpróbál felvenni egy könyvet, de a könyvespolc rádől. Egy másik szobába esik át, amiben egy asztalon négy macska áll. Vizsgál meg az egyik macskát, azután egy másikat, és Indyt megijeszti egy élő macska, amitől leesik a széncsúszdán. A kazánházban találja magát. Vizsgál meg a három szekrényt, és az utolsó megvizsgált szekrényben Indy végre megtalálja a szobrot, amit keresett.

Indy visszamegy az irodájába, hogy találkozzon Marcusszal, és egy Smith nevű férfival, aki a szobrot szeretné. Mr. Smithnek van egy "kulcsa" a szoborhoz. Miután beillesztik a kulcsot a szobor aljába, egy kis gyöngy kerül elő. Mr. Smith azután elővesz egy pisztolyt, és felszólítja Indyt, hogy adja át a szobrot. Egy kis birkózás után Smithnek sikerül megszöknie, de hátrahagyja a kabátját, melynek átkutatása után rájönnek, hogy az igazi neve Klaus Kerner, és valamiféle titkos ügynök a Harmadik Birodalomból. Megtalálják a National Archeology egy példányát is, melyben Indy izlandi ásatásáról találnak fotókat akkori asszisztensével, Sophia Hapgooddal. A nő most New Yorkban dolgozik médiumként, aki a természetfeletről tart előadásokat. Indy úgy dönt, hogy elmegy New Yorkba, figyelmeztetni Sophiát Kernerre.

Megjegyzés : Az egész bevezetést átlépheted, ha többször megnyomod az Esc gombot.

2-1. New York

Megpróbálhatsz jegyet venni, de minden jegy elkelt. Vedd fel a mai újságot az újságostól. Három különböző módon juthatsz be a terembe, ahol Sophia felolvasást tart. A módszer, amit használsz, meghatározza, melyik módot fogja Sophia JAVASOLNI Indynek később (bár ettől függetlenül azt választod, amelyiket csak akarsz).

#1 (Csapat mód):

Megpróbálhatsz beszélni Biffel úgy, hogy kinyitod a hátsó ajtót. Ezután beszélj kedvesen hozzá, megemlítve, milyen okos Sophia, és hogy milyen könnyen érthetővé teszi a dolgokat.

#2 (Erő mód):

Sértegesd a kidobó-embert, amíg harcolni nem kezdtek, azután verd meg.

#3 (Ész mód):

Tologathatod a ládákat, így utat nyithatsz a tűzlépcső létrájához.

Amint bent vagy az épületben, el kell intézned a kellékest, aki a bal oldali vezérlőpult előtt áll. Ha megpróbálsz odamenni Sophiához, amíg ő az előadását tartja, az öreg meg fog állítani, és megnézheted Sophia előadásának részleteit Atlantiszról. Néhány próbálkozás után nem lesz több részlet Sophia előadásából. Valahogy meg kell szabadulnod a kellékestől. Miután beszéltél vele, rájössz, hogy a hobbija az olvasás. Add oda neki az újságot, és ő elmegy olvasni. Nyomd meg a bal kart, majd a jobb kart, és nyomd meg a kis piros gombot, és a szellem kirepül a színpadra. Üzemzavar lép fel, és Sophia előadása félbeszakad.

Indy és Sophia visszamegy a nő irodájába, és rájönnek, hogy valaki átkutatta a helységet. Klaus Kerner keresett valamit. Miután Indy beszélgetett Sophiával, ő elmondja, hogy meg kell találniuk Plato Elveszett Dialógusát. Úgy döntenek, hogy Izland felé veszik az irányt, ahol azokat a darabokat találták, amiket a náciok kerestek.

2-2. Izland – Első rész

Amint Izlandra érsz, meg kell keresned Dr. Bjorn Heimdallt. A régi ásatásban van, és egy jégfalat ütöget egy vésővel, egy angolna-szobrocskát próbál kiszabadítani. Beszélj Dr. Heimdallal. Kérdezd őt Plato Elveszett Dialógusáról. El fogja mondani, hogy két embert kellene meglátogatnod: Dr. Charles Sternhartot Tikalban és Felipe Costát az Azori Szigeteken. Amikor befejezted a Heimdallal folytatott beszélgetést, menj vissza odakintre, és használd a teherautót, hogy visszahajts a reptérre. Először menj Tikalba, hogy megtaláld Dr. Sternhartot.

2-3. Tikal

Amikor megérkezel Tikalba, menj a dzsungel jobb oldalon levő bejárata felé. A dzsungelben észre fogsz venni egy rágcsálót, ami mindig elszalad előled, amikor megközelíted. Miután keresztülverekedted magad a dzsungel útvesztőjén, egy szakadék bal oldalán találsz magad. Van egy apró probléma: egy óriási kígyó tekeredett fel a szélén álló fa köré, és Indy fél a kígyóktól. Menj vissza a dzsungelbe, és várj, amíg a rágcsáló a kígyóhoz vezető út bejárata előtt van. Használd az ostorodat a rágcsáló megijesztésére. A rágcsáló kiszalad a szakadék szélére, a kígyó ráveti magát, és mindketten beleesnek a szakadékba. Menj oda a fához, és használd. Indy felmászik, és a fa áthajlik a szakadékon. A másik oldalon Sophiával találkozol, aki talált egy könnyebb utat.

Most meg kell találnod Sternhartot. Próbáld meg felvenni a petróleumlámpát, ami a szuveníres bódén lóg. Sternhart azonnal kijön a templomból, és szól, hogy hagyd békén a lámpát. Beszéljess Sternharttal, és rájössz, hogy egy bizonyos "Mr. Smith" már előtted ellopta az utolsó példányát a Dialógusból. Kérdezd meg Sternhartot, hogy körülnézhetnél-e a templomban. Ő megkérdezi Plato Elveszett Dialógusának címét. Mondd, hogy nem tudod a címet, erre a baloldali fán ülő papagáj megismétli a "cím" szót. Sternhart visszamegy a templomba, te pedig menj, beszélj a papagájjal. Kérdezd meg: "Cím?" és a papagáj megmondja neked Plato Elveszett Dialógusának címét: Hermokratész.

Menj a templom felé, és Sternhart megint feltartóztat. Újra megkérdezi az Elveszett dialógus címét, mondd, hogy "Hermokratész", erre be fog engedni. Amint beértél, beszélj Sophiával, kérd meg, hogy

kösse le egy kicsit Sternhartot. Menj ki újra, vedd el a petróleumlámpát a szuvenír-bódéről. Menj vissza a templomba, nyisd ki a lámpát, és használd a jobb oldalon levő spirális mintával. A petróleum leoldja a rozsdát. Vedd fel a spirális mintát, és használd az állatfejjel a bal falon. Most már úgy néz ki, mint egy elefánt feje. Húzd meg az ormányt, és egy sír nyílik ki a jobb oldalon, ahonnan a spirális mintát elvetted. Sternhart talál egy kökorongot odabenn, amit Világkőnek neveznek. Elszökik a Világkővel, otthagya Indyt, és Sophiát. Vedd fel a fényes gyöngyöt a sírból, ez egy orichalcum-gyöngy. Menj ki a templomból, és menj jobbra, a rövidebb úton a dzsungel körül vissza a teherautóhoz. Használd a teherautót, ami kivisz a repülőtérré. Menj vissza Izlandra.

2-4. Izland – Második rész

Izlandon menj be a régi ásatásra. Ott fogod találni a kővé fagyott Heimdalt, aki feltárta az angolna fejét. Használd az orichalcum gyöngyöt az angolna fejével. Az kiolvasztja magát a jégből. Vedd fel az angolna szobrocskát, menj ki az ásatásról, és használd a teherautót, hogy visszavigyen a repülőtérré. Irány az Azori szigetek.

2-5. Az Azori szigetek

Amikor megérkezel, hagyd, hogy Indy beszéljen először Costával. Nem fog sikerrel járni. Beszélj Sophiával, és kérd meg, hogy beszéljen ő Costával. Az öreg sokkal megközelíthetőbb lesz, elmondja, hogy nincs nála a Dialógus, és nem is olvasta. Hajlandó eladni a hollétének titkát egy ritka atlantiszi műtárgyért, mint pl. Sophia nyaklánc. Természetesen Sophia visszautasítja a cserét. Kérd meg az öreget, hogy üzleteljen Indyvel, azt válaszolja, hogy üzletel ő bárkivel. Beszélj Indyvel, és kérd meg, hogy vegye át. Beszélj megint Costával, beszélj az üzletről, és ajánld fel neki az angolna szobrocskát. Az öreg elmondja Indynek, hogy nem tudja, hol lehet megtalálni a Dialógust, de megmondja a gyűjtemény nevét, aminek része.

Megjegyzés: A gyűjtemény neve és megtalálhatósága minden játékban más és más. Csak jegyezd meg a nevet, amit Costa említ.

Mindegy, mi a gyűjtemény neve, Indy úgy hiszi, hogy a Barnett College tulajdonában van. Úgyhogy ideje visszatérni. Mielőtt visszatérnétek a Barnett College-be, egy közbiztonsági bemutatója Klaus Kernert és Dr. Übermannnt egy titkos laboratóriumban, valahol Németországban.

2-6. Visszatérés a Barnett College-be

Ahogy visszaérnek a Barnett College-be, Indy belép a Caswell Hallba. Sophia az irodában vár rá.

Plato Elveszett Dialógusa három helyen lehet:

1. Egy viaszmacskában a kazán fölötti szinten.
2. A felborult szekrényben
3. Egy poros ládában, a padlás alatti szinten.

Célszerű először felmenni a könyvtárba, és ránézni a szekrényre. Ha a gyűjtemény neve nem stimmel, használd a kötelet, majd húzd el a bal oldalon levő nagy ládát. Ha a mögötte levő poros láda sem a megfelelő gyűjteményből van, akkor a Dialógus a macskában van.

Ha a Dialógus a szekrényben van, mássz fel a kötélre, és a jobb hátsó polcra vedd el a nyílhegyet.

Mássz le, menj a kazánházba, és az ajtó mellől vedd fel a piros rongyot. Csavard a nyílhegyet a rongyba, menj vissza a szekrényhez, és csavard ki a hátulján levő csavarokat. Nyisd ki a szekrény hátulját, és megtalálod a Dialógust.

Alternatív megoldás: nézd meg az iskolai asztalt a könyvtárban. Indy talál egy rágógumi-gombócot. Menj le a kazánházba, vedd fel egy széndarabot a szén-csúszdáról, és használd a rágógumi-gombócot a széncsúszdával. A macskás teremben a földön találsz egy csomó könyvet, de megnézve a plafonon levő nyílást, egy könyvet ott fogsz találni. Használd a széndarabot a nyílással, és Plato Elveszett dialógusa lepotyog.

Ha a Dialógus a poros ládában van, menj vissza az irodába, nyisd ki a hűtőszekrényt, és vedd fel a majonézt. Menj vissza a könyvtáron át a padlás alatti szintre, és használd a majonézt a hátul álló totemoszloppal. Húzd előre a totemoszlopot, majd használd. A tetőtérben nyisd ki a temetkezési urnát, és vedd fel a hamvakat. Egy poros kulcsot fogsz találni. Menj le, és nyisd ki vele a poros ládát. Voilá, megtaláltad az Elveszett Dialógust.

Ha a Dialógus a macskában van, nézd meg a könyvtárban az iskolai asztalt. Indy felvesz egy rágógumi-gombócot. Menj le a kazánházba, és használd a rágógumit a széncsúszdán. Mász fel a csúszdán, és nézd meg a macskaszobrokat. Az egyik viaszból van, azt vedd fel. Vidd le a kazánhoz, nyisd ki az ajtót, és használd rajta a macskaszobrot. Plato Dialógusa olvad ki belőle.

Amikor megtaláltad Plato Elveszett Dialógusát, menj vissza az irodába. A játéknak ezen a pontján választanod kell, hogy a három út közül melyiken mégy végig: a Csapat-módon, az Ész-módon, vagy az Erő módon. Mind a három módban különböző rejtvények várnak. Minden azon múlik, hogyan akarsz játszani a játékot. Ebben a leírásban is választanod kell:

A Csapat módhoz menj a 3-0 fejezetre.

Az Ész módhoz [menj a 4-0 fejezetre](#).

Az Erő módhoz [menj az 5-0 fejezetre](#).

3-0. Csapat mód

Rendben. Úgy döntöttél, hogy Sophia segítségével folytatod tovább a játékot. Ő beszél neked két emberről: Omar Al-Jabbarról Algírban és Alain Trottierről Monte Carloban. Úgy hiszi, egyikükönél van az egyike a három körorongnak, amire szükséged van Atlantisz megtalálásához. Először menj Algírba.

3-1. Algír – Első rész

Algírban legelőször a késdobálóval kell beszélned a piacon. Ő elmondja neked, hol találod Omar Al-Jabbart, és azt is elmondja, hogy kell neki egy új segéd a késdobáló produkciójához. Beszélj Sophiával, és kérdezd meg, lenne-e önkéntes. Ő nem bízik annyira a késdobálóban. Mondd neki, hogy teljesen biztonságos, és kérd meg, hogy nézze meg közelebbről a késdobáló technikáját. Sophia közelebb megy a késdobálóhoz. Amint visszakapod a kurzort, told Sophiát a késdobáló felé. A lány lesz az új "segéd", és a késdobáló produkció után Sophia ad neked egy vérfoltos kést.

Beszélhetsz még a boltossal, hogy megtudd Omar Al-Jabbar hollétét, és ő még azt is elmondja, hogy a mai specialitás a squab-nyárs (ez egy galambféle madár) csak 20 dínárért. Egyenlőre menj a piac hátulja felé, és egy mellékutcában megtalálod Omar Al-Jabbar boltját. Beszélj az ott levő boltossal. Azt állítja, tud valamit Atlantiszról, de nem biztos benne, hogy komolyan vegyen-e téged, vagy sem. Valami bizonyítékra van szüksége. Azt mondja, hogy ha megmutatod neki az egyiket a három körorongból, akkor segít neked.

Mielőtt elhagynád a boltot, ne felejtse el elvenni a maszkot (ez az egyetlen oka, hogy Monte Carlo előtt eljöttél Algírba). Menj vissza a repülőtérre azon az úton, ahol jöttél. Utazz Monte Carloba.

3-2. Monte Carlo

Monte Carloban Sophia beszélni fog veled. Azt hiszi, talán Trottiernél van a három kőkorong egyike. Van egy terve, egyfajta szeánszt akar rendezni. Megkér, hogy keresd meg Trottiert, amíg ő visszamegy a szobájába, és felkészül a szeánszra. Fogalma sincs azonban, hogy hogy néz ki Trottier, úgyhogy amikor visszamegy a szobájába kezd el Trottiert keresni. Ő az a kopaszodó ember, aki barna ruhát visel. Beszélj vele, amint megtalálod, és legyél nagyon udvarias, mert különben megsértődik és otthagy. Jegyezd meg a beszélgetést, amit vele folytattál, mert szükséged lesz rá később. Ahhoz, hogy igazold a megbízhatóságodat, Trottier egy kérdést tesz fel Atlantiszról, a válasz Plato Elveszett Dialógusában található. Ha helyesen válaszoltál a kérdésre, kérd meg, hogy jöjjön fel, hogy Madame Sophia kiolvashassa a jövőjét. Ha megsértenéd Trottiert, és nem hajlandó felmenni, beszélj Sophiával, aki azt fogja javasolni, hogy beszélj Trottiernek Nur-Ab-Salról. Említsd meg a nevét Trottiernek, és ő fel fog menni veled.

Ha sikerült meggyőznöd Trottiert, hogy jöjjön fel Sophia szeánszára, két lehetőséged van. Vagy hagyod, hogy Sophia foglalkozzon vele, vagy Indynek kell kitalálnia valamit. Ha azt választod, hogy hagyod Sophiát beszélni, ezt kell tenned:

Először is mondd, hogy Nur-Ab-Salnak bizonyítékra van szüksége Trottier őszinte hitére, mielőtt elkezdenének. Az öreg azt mondja, nála van a három kőkulcs egyike, és ki is teszi az asztalra. Mielőtt azonban folytatnátok, Trottier bizonyítékot akar, hogy Sophia nem csaló, és kérdéseket tesz fel neki. Gondolj vissza a párbeszédre, amit Indyvel folytatott az utcán. Először azt fogja megkérdezni, miért sétált az utcán ma éjjel, másodszor azt, mi a legnagyobb félelme, harmadszor pedig, hogy mire van a legnagyobb szüksége. Utolsó kérdése, hogy hány ujját mutatja a háta mögött. Itt az ideje elmenteni a játékot! A szám tökéletesen véletlenszerű, de el lehet találni (ha bármit válaszolsz, mégse jó, akkor elhibáztad az első három kérdésre adott valamelyik választ). Ha jól válaszoltál, hinni fog Sophiának, és kérni fogja, hogy jósolja meg a jövőjét. Válaszolj bármit, és ő oda fogja adni a kőkorongot.

Hagyhatod azt is, hogy Indy munkálkodjon a szeánsz alatt. Először is Sophia valami hatalmi szimbólumot fog kérni, hogy gondolatait irányíthassa. Trottier az asztalra fogja tenni a kőkorongját. Amint visszanyered az irányítást, nyisd ki az éjjeliszekrényt, és vedd ki a zseblámpát. Vedd fel a lepedőt az ágyról. Használd a lepedőt, Használd az Algírban kapott maszkot. Nyisd ki a biztosíték-dobozt, és nyomd meg a megszakítót, hogy leoltsd a lámpát, majd használd a zseblámpát. Indy valamiféle szellemként fog megjelenni, és elriasztja Trottiert. A kőkorong az asztalon marad.

Amint megszerezted Trottier Napkövét, menj le, és használd a taxit. Menj vissza Algírba.

3-3. Algír – Második rész

Ahogy visszaérsz Algírba, menj vissza a bolthoz a sikátorban. Mutasd meg a Napkövet a boltosnak. Ő erre bemutatkozik, ő Omar Al-Jabbar. Indy megkérdezi tőle, mit tud Atlantiszról, és ő azt mondja, hogy van egy régészeti ásatás az Atlasz hegység mélyén. Meg van győződve róla, hogy egy atlantisi helyőrség maradványait tartalmazza. Nem tudja, hol van pontosan az ásatás, de van egy elnagyolt térképe arról, hogy hol lehet. Hajlandó kölcsönadni a térképet és néhány kitartó tevét Indynek és Sophiának.

Sajnos Indy és Sophia üres kézzel térnek vissza sivatagi útjukról. Visszamennek Omar boltjába. A boltos

rettentően sajnálja, de kárpótlásul hajlandó elcserélni a maszkot bármire a boltból. Fogadd el az első ajánlatot, mindegy, mit kínál. Menj vissza a piacon élelmiszert kínáló boltoshoz, és próbáld meg elcserélni a tárgyat egy squab-nyársra. Ha szerencséd van, megkapod a squabot, ha nem, a boltos segítséget fog adni, hogy milyen tárgyra vágjuk (pl. szín, vagy a tárgy természete). Menj vissza Omarhoz, és addig csereberélj a két árussal, amíg meg nem találod azt a tárgyat, amiért a boltos odaadja a squab nyársat.

Amint megkaptad a squabot, menj vissza a repülőterre vezető út felé. Egy koldus ül a közelben, aki épp kajára vágjuk. Add oda neki a nyársat, és ő ad neked egy léggömbös utazás-jegyet. Menj fel a tetőre, és add oda az embernek a jegyet. Beszállhatsz a léggömbbe, és a léggömbös felengedi a ballont. Amint a levegőbe értél, használd a vérfoltos kést a léggömb rögzítő kötelén.

3-4. Algír – Léggömb-út

A levegőben kiengedhetsz hidrogént a léggömbből, vagy kidobhatsz egy kis nehezéket. Ez a két akció megváltoztatja a léggömb magasságát és irányát. Ha már kitanulmányoztad a ballon irányítását, keress egy nomád tábor a sivatagban. Ha találtál, szállj le, és add oda a térképet a nomádnak. Meg fogja adni az irányt, amerre az X van a jelenlegi helyedtől. Kövesd az útmutatást. Amikor a nomád azt mondja, hogy nagyon közel vagy ahhoz a helyhez, akkor megjelenik egy piros X a térképen. Szállj le az X-re. Egy náci katona fog lövöldözni rád, de a léggömb agyonüti. Menj balra az ásatáshoz.

3-5. Algír - Ásatás

Sophia elkóborol, és beleesik valami lyukba. Egyenlőre menj az ásatáshoz, és mássz le. Odalenn nagyon sötét van. Némi tapogatózás után felvehetsz egy cserép dolgot (egy cserép köcsögöt), egy hosszú csőszerű dolgot (gumicső), egy éles fadolgót (hajóborda) és egy tompa fadolgót (egy facsap). Menj vissza a felszínre, a teherautóhoz. Nyisd ki a tanksapkát, és használd vele a gumicsövet, majd a cső másik végével használd a cserépköcsögöt. Egy köcsög benzined lesz. Menj vissza a sötétbe, és tapogatózz (mozgasd az egérkurzort), amíg meg nem találsz egy kis fémsapkát. Ez az üzemanyag-sapka, nyisd ki, és használd vele a cserépköcsögben levő benzint. Zárd be az üzemanyag-sapkát, és keress egy kis fémdolgót, ami a kapcsoló. Nyomd meg, és a generátor bekapcsolódik, és megvilágítja a helységet.

A szoba jobb oldalán egy omladozó falat találsz. Használd a hajóbordát a falon, egy falfestményt kapsz, ami Krétát ábrázolja, egy lyukkal a közepén. A facsapod épp beleillik ebbe a lyukba, tedd rá rögtön a Napkövedet is. Keresd meg Plato Elveszett dialógusában a helyőrségekről szóló részt, és állítsd be a Napkövet aszerint. Egy titkos folyosó nyílik ki, ahonnan kijön Sophia, és egy zsinórra kötött borostyán halat, és egy elosztófedelet ad át neked. Vedd fel a Napkövet. Állítsd le a generátort, és nyisd ki (a sötétben). Vedd ki a gyújtógyertyát (kis porcelán dolog). Menj vissza a teherautóhoz. Nyisd fel a motorháztetőt. Tedd vissza az elosztófedelet és a gyújtógyertyát. Zárd be a motorháztetőt, és használd a teherautót. Következő célpont: Kréta szigete.

3-6. Kréta – Régi romok

Amint megérkezel Krétára, tarts balra. Knósszosz romjai közé érkezel. Menj át a hídon, és menj ismét balra. Az ösvény végén találsz egy geológiai műszert (teodolit). Vedd fel, és menj vissza a hídra, ezúttal menj át alatta, hogy elérd a romok többi részét. Menj be mindegyik ajtón, amíg nem találsz egy furcsa domborművet a falon. Ez valami bikaszarvat, bikafejet és bikafarkat mutat, megnézése után Indy megsejti, hogy a két vonal kereszteződésében lehet az egyik kőkorong.



Odakinn vizsgálj meg a körakásokat, amíg nem találsz két lazát. Told el őket, és megtalálod a bikafej- és a bikafarok-szobrot. Mindkettőn használd a teodolitot, és állítsd be az eszközt a megfelelő szarv (bikafej: bal, bikafarok: jobb szarv) függőleges élére. Ha jól állítottad be, egy szaggatott vonal jelenik meg, és fut végig a képen. A második vonal megjelenése után egy sárga X fogja jelezni a metszéspontot. Használd a hajóbordát az X-en, és Indy megtalálja a második körorongot, egy Holdkövet. Menj vissza jobbra, oda, ahol a repülőgép leszállt, és tarts nyugat felé.

Egy kőemelvényt fogsz látni, amin egy csap van. Először is nyisd ki Plato Elveszett Dialógusát, és keresd meg a Nagyobbik Gyarmatról és a Holdkőről szóló részt. Használd a Napkövet a csappal, majd a Holdkövet a Napkövel. Állítsd be mindkét követ megfelelően, és egy ajtó nyílik ki jobb felől.

3-7. Kréta - Labirintus

Egy régi labirintusban találod magad. Először is vedd fel két kőfejet, ami egy polcon van. Menj át az ajtón, majd használd az ostort a harmadik kőfejen, a másik szobában. Fedezd fel a labirintust, amíg nem találsz egy szobát, amiben egy minotaurusz-szobor van. Használd az ostort a szobor fején, és az leesik, és a liften köt ki. Lépj rá a liftre, és az levisz téged.

Odalenn egy csontvázatot találsz. Az Dr. Sternhart, akivel Tikalban találkoztál, és aki ellopta a Világkövet tőled. Vedd vissza a Világkövet, az utolsó hiányzó körorongot, és vedd el a botját is. Most nézd meg a vízesést a barlang másik oldalán. Indy fel fog fedezni egy láncot. Használd a láncot (mássz fel rajta). Sophia odalenn fog várni rád.

Ezután keresd meg azt a szobát, amiben egy kőpolc van egy ajtó mellett. Tedd mindhárom kőfejet a polcra, és a kapu kinyílik. Amint átértél a kapun, menj a felfelé vezető úton. Egy szobában kötsz ki, amiben van egy szakadék, egy kőpillér és egy aranydoboz a másik oldalon. Használd a botodat, hogy kiüsd a biztosító éket, ez szabaddá teszi a lift ellensúlyát. Menj vissza arra, amerről jöttél, és most menj a jobb oldali úton. Egy szobába érsz, amiben egy óriási kőfej van. Tedd a botodat a kőfej szájába, és a lift fel fog emelkedni. Vedd fel az aranydobozt, két további orichalcum-gyöngyöt fogsz találni alatta.

Ezután menj vissza oda, ahol megtaláltad Sternhart csontvázát, és ahol Sophia vár rád. Menj a hátul levő szobába. Meg kell győződnöd Sophiát, hogy másszon át az ajtó feletti lyukon. Amint odaát van, egy csörlővel kinyitja neked az ajtót, hogy átmehess. Most minden orichalcum-gyöngyöt be kell tenned az aranydobozba. Próbáld meg használni a borostyán-halat, ez Sophia nyakláncára mutat majd. Kérd meg Sophiát, hogy tegye a nyakláncát az aranydobozba. Használd ismét az orichalcum-detektort, és az végül egy üres fal felé fog mutatni. Használd az üres falon a hajóbordát, és egy ajtót találsz. Nyisd ki, és menj át rajta. A másik oldalon találsz még egy orichalcum-gyöngyöt (ezt mutatta ki az orichalcum-detektor).

Menj jobb felé, és valamiféle térkép-szobába jutsz, Atlantisz lekicsinyített modelljével. Középen egy köténgely van. Olvasd el az Elveszett Dialógusban az Atlantisz megközelítésére vonatkozó részt. Tedd rá (használd) a körorongokat a helyes sorrendben a tengelybe, és igazítsd be őket a Dialógus szerint. Ez kinyit egy ajtót. Menj át az ajtón. Klaus Kerner jelenik meg, és elmondja, hogy elfogta Sophiát. A körorongokat akarja cserébe a lányért. Elviszi a korongokat, és bezárja Indyt a szobába. Nézd meg a terem jobb oldali részét. Használd a hajóbordát a sziklafalon.

Egy közzjátékot látsz valami náci tengeralattjárón Sophia és Kerner között. Végül Indy kijön a labirintusból, és észreveszi a tengeralattjárót a dokk mellett. Menj a tengeralattjáró felé. Mássz fel a tetejére, és nyisd ki a csapóajtót. A kapitány tartóztat fel, Indy leveri őt, és belép a tengeralattjáróba.

3-8. Náci tengeralattjáró

Amint ismét vezérelni tudod Indyt, használd a hangosbeszélőt, és küldj mindenkit az orr-torpedókilövőbe. Megpróbálhatod a nagy kart használni, de azonnal letörik. Menj le, és menj balra, a konyhába. Vegyél fel kenyeret és felvágottat, és a porcelán bögrét. A felvágottat a kenyérral használva tengeralattjárós szendvicsed lesz. Menj ismét balra, és a gépterembe érsz. Használd a sebesség-kart és a megfordító kapcsolót. Menj vissza a konyhába, és nyisd fel a csapóajtót, ami az alsó szintre vezet. Odalenn használd a porcelán bögrét a szívárgó akkumulátoron. Ezután menj jobbra, és látni fogod, hogy Sophiát egy náci őrzi. Mondd neki, hogy vonja el a náci figyelmét. Menj vissza a felső szintre, és menj le a létrán az őr mellé, akit Sophia foglalkoztat. Vedd el a vécépumpát, és menj vissza fel.

Menj jobbra, és nyisd fel a csapóajtót a széf fölött. Használd a savval tele bögrét a széfen. Odabenn meg fogod találni a kőkorongokat, és egy kis kulcsot. Ezután menj vissza oda, ahol Sophiát őrzik, és beszélj az őrrrel. Említsd meg a "vödröt", és Sophia felveszi a mellette levő vödröt, s fejbe vágja vele az őrt. Most használd a talált kulcsot a kormánykeréken, ez kioldja a kormánylapát szükség-vezérlőt. Használd. Ezután menj vissza a toronyba, és használd a vécépumpát a letört kar helyén. Most már tudod irányítani a tengeralattjárót, és beviheted a légzsilipen. Elérted Atlantiszt!

Menj a [6-0 fejezetre](#), hogy folytasd a kalandod.

4-0. Ész mód

Tehát úgy döntöttél, hogy a kalandodat egyedül folytatod, az eszedet és egyéniségedet használva, hogy átvezessenek a nehézségeken? Nos, Sophia New Yorkban marad, míg te elmehetsz Monte Carloba, hogy megtaláld Alain Trottiert, vagy Algírba, felkeresni Omar Al-Jabbart. Először menj Monte Carloba. Amint odaérsz, nem lenne rossz, ha figyelmesen elolvasnád Plato Elveszett Dialógusát. Hamarosan szükséged lesz az információira.

4-1. Monte Carlo – Első rész

Amint Monte Carloba érsz keresd meg Trottiert. Mivel Indy sohasem találkozott vele, nem tudja hogyan néz ki. Az utcákon sétáló idegenekkel beszélve információkat kaphatsz Trottier kinézetéről. Elég könnyen meg lehet őt találni, kopaszodó ősz haja van, és barna öltönyt visel virággal. Amint megtaláltad őt, beszélj vele, és legyél nagyon szerény, próbáld meg nem megsérteni. Ha mégis megsértenéd, nem fog beszélni veled egy ideig. Végül kérdezni fog tőled valamit Atlantiszról. A kérdés minden játékban más és más. Amikor helyesen megválaszoltad a kérdést, odaadja a névjegyét és elmegy. Ugorj be egy taxiba, és menj a repülőtérre. Irány Algír.

4-2. Algír - város

Először meg kell találnod Omar Al-Jabbart. Menj a bal oldalon levő sikátorba a bolthoz. Egy boltost

találsz ott, akit Paul Abdulnak hívnak, és Omar Al-Jabbar szolgálja. Beszélj vele, és kérdezd meg, hogy találkozhatnál-e Omarral. Azt fogja mondani, hogy Omar nagyon elfoglalt ember, és nagyon jó okra van szüksége, hogy elmenjen megzavarni őt. Mutasd meg neki Alain Trottier névjegyét, és ő otthagyja a boltot, és elmegy beszélni Omarral. Megpróbálhatod követni őt a városban, de nagyon bonyolult kiszúrni őt a tömegben. Mindazonáltal, ha jól figyelsz, a várostérképen mozog egy vörös pont. Várd meg, amíg a vörös pont belép a piacra, és lépj be te is. Egy vörös fezt viselő férfit fogsz ott látni. Beszélj vele, és dicsérd a fezt, mondd, hogy fesztiválszerű. Légy óvatos, ha rossz szöveget választasz, ott fog hagyni téged, és újra meg kell találnod a városi utcákon.

(Megjegyzés: LEHETSÉGES követni a szolgát a fez megszerzése nélkül is, de SOKKAL nehezebb. Ha minden IQ pontot meg akarsz szerezni, próbáld meg mindkettőt.)

A párbeszéd pontos menete a következő:

> "Szép fez." (ne válassz semmi mást)
> "Fesztivál? Milyen fesztivál?" (nem kötelező)
> "Nem, de ez egy egész nagyszerű kalap."
> "Jobb, mint egy hegyes fa a szembe."
> "Olyan fesztiválszerű."
> "Nos..." vagy "Egy kicsit csalódott vagyok." (bármelyik)
Azután válaszod bármelyik sort (mindegy), és ő boldogan neked adja a fezt.

Amint megvan a férfi feze, menj vissza a bolthoz a sikátorba. A szolga még nem biztos, hogy visszaért, úgyhogy várd meg. Amikor visszaér, azt fogja mondani, hogy Omar sajnálja, de most nem fogadhat. Próbáld megvenni az egyik köcsögöt, és figyeld meg, mit mond a szolga. Add oda neki a fezt, majd, amikor megkérdezi, hogy minek az neki, válaszold azt, ami az előbb mondottaknak megfelel (pl. ha panaszkodik, hogy lenézed, mondd, hogy így magasabb lehet). Ha már viseli a fezt, kérd meg, hogy kérdezze meg újra Al-Jabbar, nem találkozna-e veled. Amikor elhagyja a boltot, kövesd őt a városba: ő lesz a piros pont az utcákon. Kövesd mindenhová, és végül belép egy épületbe. Lépj be Omar házába.

Omar nem lesz elragadtatva. Megkéri Pault, hogy hívja ki a rendőrséget, amíg ő szórakoztat téged. Először menj be a rácsos ajtóval elválasztott szekrénybe. Omar követni fog, és kéri, hogy hagyd békén a dolgait. Menj ki a szekrényből, és zárd be az ajtót, ezzel csapdába ejted Omart. Vedd fel a bambuszbót, Omar szobrát és a feketerígó szobrot. Azután használd a bambuszbót a kitergetett ruhán. A bót eltörik, de találsz egy térképet. Használd az ablak előtt álló tevét, és hagyd el a várost.

Megjegyzés: A szobor és a feketerígó szobor Indy dolgozószobájában voltak az *Utolsó Keresztes Hadjárat* játékban. (Az *Utolsó Keresztes Hadjárat*ban a szobor megnézésére egy *Csillagok Háborúja* referenciát kaptál, az *Atlantisz Végzetében* ehelyett az 1940-es *Máltai Súlyomra* hivatkoznak).

4-3. Algír - Sivatag

Át kell utaznod a sivatagon, elkerülve a légiós őrzőjáratokat. Ha elkap egy légionárius, megvesztegetheted az Omar házában talált szobrokkal. Állj meg minden nomád táborban, és kérdezd meg, merre menj (add oda a térképet az arabnak). Ők megmondják, hol van az X a táborukhoz viszonyítva. Végezetül az egyik nomád azt fogja mondani, hogy az X nagyon közel van, és amikor elhagyod a tábor, egy vörös X-et látsz majd a sivatagban. Menj oda, és találsz egy ásatást.

4-4. Algír - Ásatás

Amint az ásatáshoz érsz, mássz le a létrán a föld alatti helységbe, Sötét van odalenn, úgyhogy fényt kell gyűjtanod. Vedd fel a hosszú csőszerű dolgot (cső) és a cserép dolgot (cserépkorsó). Találsz egy orichalcum gyöngyöt a korsóban. Menj vissza a felszínre, és menj a teherautóhoz. Nyisd ki az üzemanyag-tankot, és tedd bele a csövet. A cső másik végével használd a cserépkorsót, ez megtelik benzinnel. Menj vissza a sötét szobába, és keresd meg a fém dolgot (hordozható generátor). (Figyeld meg, hogy a szoba kissé világosabbá válik, ahogy Indy szeme megszokja a sötétséget – szép részlet!). Keresd meg a fémsapkát, ez a tanksapka. Nyisd ki, és használd a benzinnel töltött korsót a töltőcsövön. Zárd be a tanksapkát. Ezután keress meg egy kis fém dolgot, az a kapcsoló. Nyomd meg, és a generátor beindul, fénnel árasztja el a helységet.

Vedd fel a hajóbordát. Használhatod a hajóbordát a jobb oldali omladozó falon, de az csak egy olvashatatlan freskót fog felfedni, ami valaha az Atlantiszhoz vezető út térképe lehetett. Menj a szoba bal oldalára, és vizsgálj meg a festményt. Látod azt a kerek tárgyat a képen? Nyomd meg. Egy kis fiók nyílik fel a freskó alján, benne egy olyan szobor van, amelyet a Caswell Hallban találtál a bevezetőben. Mielőtt elhagynád a földalatti szobát, kapcsolj le a generátort, és nyisd ki. Vedd fel belőle a kerámia-dolgot (egy gyújtógyertyát). Menj vissza a felszínre, és menj a teherautóhoz. Nyisd ki a motorház tetejét, és használd a gyújtógyertyát a motorral. Zárd be a motorház tetejét, és nyisd ki a teherautó ajtaját. Az ülésen egy darab papírt fogsz találni. Úgy látszik, hogy Ubermann és Kerner csapatát állítottak Trottiernek Monte Carloban, Sophiát használva csalinak! Ideje indulni!

Várj! A teherautó nem indul... használd az orichalcum-gyöngyöt a szarvas szoborban, amit találtál. A szarvak elektromosan feltöltődnek. Nyisd ki a teherautó motorházát, és használd a feltöltött szobrot a gyújtógyertyával. Zárd be a motorház tetőt, és irány a repülőtér. Figyelmeztetned kell Trottiert a náci tervekre.

4-5. Monte Carlo – Második rész

Amikor Monte Carloba érsz, keresd meg Trottiert és próbáld meg figyelmeztetni a náci cselekvésekre. Nem fog hinni neked, és elővesz egy kőkorongot a zsebéből. Az felkelti a náci figyelmét. Odahajtanak, elrabolják Trottiert és elhajtanak. Egy autós üldözés kezdődik, amelyben az a célod, hogy néhányszor nekimenj a náci autónak. Végül lesz egy ütközés, és a két náci elszalad az autóbalesettől. Menj oda a kocsihoz, és kérdezd meg Trottiert, hogy jól van-e. Miután egy kicsit gondolkodik, Trottier el fogja mondani, hogy mostanában kapott egy Napkövet, a Plato által említett kövek egyikét. Azt is elmondja, hogy tudja, hol találod meg a bejáratot magába a Városba. Azt mondja, hogy Thera szigetén van, Görögországtól délre. Meg van győződve róla, hogy Thera a Kisebbik Gyarmat, amit Plato említ a Dialógusban. Odaadná neked a Napkövet, de kidobta az ablakon az üldözés közben. Elmondja, melyik utcasarkon dobta ki, és rá is írja a telegramra. Egy kis keresgélés után megtalálod a sarkot, és a Napkövet az egyik csatornanyílásban.

Amint megtaláltad a napkövet, menj vissza a hotelhez, szállj taxiba, és menj a repülőtérre. Irány Thera, Görögországtól délre.

4-6. Thera

Miután földet értél Therán, menj balra, a hegyekbe vezető ösvényre. A hegyekben három különböző helyre mehetsz: egy bevágásba, egy résbe és egy hasadékba. Menj be mindegyikbe, amíg meg nem találod egy barlang bejáratát. A barlang előtt egy üres nyitott láda áll. Zárd be, és meg fogod látni a léggömb számláját. Vedd el, és menj be a barlangba.

Egy belső szobában kötsz ki, amiben egy nyitott ajtó, és egy csomó láda van. Vedd fel a katonai

ásókészletet a láda-halomról. A barlangbejárat be fog omolni, de ez most ne aggasszon. Zárd be az ajtót, és egy kis kőfiók nyílik ki az ajtó jobb oldalán. Amiben egy kötenyeg van. Nyisd ki Plato Elveszett Dialógusát, és olvasd el a fejezetet arról, hogy egy Napkő szükséges a Kisebbik Gyarmathoz. Tedd a Napkövet a tengelyre, és igazítsd be. Nyomd meg a tengelyt, és ha helyesen állítottad be, egy "klikk" hangot fogsz hallani. Nyisd ki az ajtót, és egy vésett követ fogsz odabenn látni. Vedd fel, és zárd be újra az ajtót. Vedd vissza a Napkövet a tengelyről és menj a barlang bejáratához. Nyisd ki az ásókészletet. Egy levelet fogsz találni Sophiától, azt írja, hogy elrabolták őt a náci és hogy szüksége van a segítségedre. Használd az ásókészletet a beomlott bejáraton.

Egy köztérképet fogsz látni, melyben Kerner, Ubermann és Sophia felszállnak egy náci tengeralattjáróra. Menj vissza a kikötőbe. Vedd fel a halászhálót. Próbáld meg felvenni a kosarat, ezt a kikötő-hatóság nem fogja engedni, de hajlandó elcserélni valami szuvenírré a régészeti ásatásból. Add oda neki a vésett követ, és ő lefordítja neked. Úgy tűnik, Kerner Kréta felé tart, Atlantisz Nagyobbik Gyarmatára. Vedd fel a kosarat. Add oda a kikötő-hatóságnak a számlát, és megkapod a léggömbödet. Nyisd fel a ládát, és vedd ki a léggömböt. Most már minden megvan a léggömbhöz, szereld össze. Használd a hálót majd a kosarat a léggömbbel. Végül használd a csövet a szerkezettel. Most még gázra van szükséged. Menj vissza az ásatáshoz a hegyekbe. Van egy kürtő a jobb oldalon. Használd a léggömbödet a kürtővel, és a ballon felfúvódik. Használd, és elhagyhatod Therát.

Amint a tengerre érsz, meg kell találnod a tengeralattjárót. A léggömböt vagy a hidrogén kieresztésével vagy ballaszt kidobásával vezérelheted. Végül megtalálod a náci tengeralattjárót. Szállj le rá.

4-7. Náci tengeralattjáró

Indy a tengeralattjáró közelében száll le. Egy tengerész észreveszi az elszálló ballont. Amint Indy a tengeralattjárón van, leüti a tengerészt, és elveszi az egyenruháját. Indy ruhája a leltárba kerül. Lépj be a tengeralattjáróba a felső csapóajtón át. Mássz le a fedélzetre, ahol egy őrt látsz a szekrények előtt állni. Menj balra, a konyhába, és vegyél fel kenyeret és felvágottat. Készíts egy szendvicset. Menj vissza az őrködő matrózhoz, és add oda neki a szendvicset (vagy edd meg előtte, ha kegyetlen akarsz lenni :-). Nem akarja a tiedet, úgyhogy javasold azt neki, hogy csináljon egyet, addig te őrködsz helyette. Elfogadja, és a konyhába megy. Nyisd ki a szekrényt, és odabenn találsz egy Holdkövet és torpedó-kilövési utasításokat.

Menj jobbra, és egy köztérképet látsz. A tengeralattjáró irányt változtat és Knósszosz felé tart Kréta szigetén. Látod Kernert, Ubermann, és Sophiát a tengeralattjáró tetején. Indy azt mondja, hogy kiutat kell találnia a tengeralattjáróból. Nem mehet ki a felső csapóajtón keresztül, mert egy katona áll ott őrséget. Menj jobbra, és vedd el a szárítókötelet. Menj megint jobbra, ahol a kapitány két emberét korholja. Vedd fel az olajos rongyot. Menj vissza a tengeralattjáró tatrészébe, és menj egészen balra. Látni fogsz egy elromlott torpedó-csövet. Használd a torpedó-kilövési utasítást a vezérlőpulttal, ez kilövésre kész állapotba helyezi a torpedót. Tedd az olajos rongyot a drótra. Húzd meg a kart, ettől tűz támad, és a légénység a másik oldalról átszalad oda oltani. Menj az orra, és nyisd ki az első ajtót, menj be, és zárd be magad után. Öltözz át az Indy-öltözék használatával.

Menj a tengeralattjáró legjobboldalibb részébe. Használd a torpedó-kilövési utasításokat a vezérlő panellel. Nyisd ki a csövet, és kösd a kötelet a karra. Mássz be a csőbe, és zárd be. Húzd meg a szárítókötelet. Kilövédsz a vízbe, Kréta kikötőjének közelében.

4-8. Kréta - Labirintus

Elmehetsz balra a régi romokhoz, de nem fogsz semmi fontosat találni ott. Menj a kötenyeghez. Nyisd ki Plato Elveszett Dialógusát, és olvasd el a Nagyobbik Gyarmatról szóló fejezetet. Tedd a Napkövet és a

Holdkövet a tengelyre, és állítsd be őket megfelelően. Egy titkos ajtó fog kinyílni, ami egy hatalmas labirintusba vezet.

Először is vegyél fel két szoborfejet, ami egy kőpolcon fekszik. Menj át az ajtón, és használd az ostorodat a harmadik szoborfejjel a másik szobában. Fedezd fel a labirintust, amíg nem találsz egy termet egy minotaurusz-szoborral. Használd az ostorodat a szobor fején, és az leesik, legördül a lépcsőn, és a liften áll meg. Lépj rá a liftre, és az levisz egy szinttel lejjebb.

Odalenn megtalálod Dr. Sternhart csontvázát, akivel Tikalban találkoztál, és aki ellopta tőled a Világkövet. Vedd vissza a világkövet, az utolsó hiányzó kőkorongot, és vedd fel a halott botját is. Vedd fel a gyapjúsálat is, egy gumifésűt fogsz találni benne. Olvasd el a feljegyzést Sternhart csontváza mellett arról, hogy a statikus elektromosság képes kimutatni az orichalcumot. Most nézd meg a vízesést a barlang jobb oldalán. Ind egy láncot fog felfedezni. Mássz fel a láncon.

Ezután talál meg azt a szobát, amiben egy kőpolc van. Tedd mindhárom kőfejet a kőpolcra, és az ajtó ki fog nyílni. Amint áthaladtál a kapun, menj fel a felfelé vezető folyosón. Egy szobában kötsz ki, amiben egy szakadék, egy kőpillér és egy aranydoboz van, utóbbi elérhetetlenül a túloldalon. Használd a botodat, hogy kiüsd a biztosító éket, ez szabaddá teszi a lift ellensúlyát. Menj vissza arra, amerről jöttél, és most menj a jobb oldali úton. Egy szobába érsz, amiben egy óriási kőfej van. Tedd a botodat a kőfej szájába, és a lift fel fog emelkedni. Vedd fel az aranydobozt, két orichalcum-gyöngyöt fogsz találni alatta.

Menj át az északi ajtón, és találsz egy szobrot, amiben egy mikrotaurusz van. Tegyél egy orichalcum-gyöngyöt a szarvas szobrocskába, amit Algírban találtál. A szarvak ismét feltöltődnek elektromossággal. Használd a feltöltött szobrot a mikrotaurusz nyílásán. Az beindul, és vág egy lyukat a falon keresztül. Mássz át a lyukon.

Valamiféle térképszobába érsz, amiben Atlantisz méretarányos modellje van. A modellszoba közepén van egy kötegely. Nyisd ki Plato Elveszett Dialógusát, és olvasd el az Atlantisz megközelítéséről szóló részt. Használd a három kőkorongot a tengellyel, és állítsd be a Dialógusban leírtak szerint. Ettől felnyílik egy ajtó. Menj át rajta.

Egy szobában találod magad, amiben egy vízesés van. Készítened kell egy orichalcum-detektort. Először is nyisd ki az aranydobozt, és tedd bele az orichalcum-gyöngyeidet. Azután használd a ruhaszáritó kötelet, amit a tengeralattjárón találtál a gumifésűvel. Használd a gyapjúsálat a fésűvel, és az feltöltődik statikus elektromossággal. Használd a zsinóron lógó fésűt. Az a jobb oldali ajtó felé fog mutatni. Menj oda. Indy bemegy a vízesés mögé. Amint a szobába érsz, használd újra a sálat a fésűn, és használd a zsinóron lógó fésűt. Ez a csontokra fog mutatni. Nézd meg a csontokat, és találsz még néhány gyöngyöt. Tedd őket az aranydobozba. Menj vissza a vízeséses szobába, töltsd fel a fésűdet, és használd újra. Most arra az üres falra fog mutatni hátul. Használd a kinyitott ásókészletet a falon, és egy rejtett ajtót fogsz találni. Nyisd ki és menj át. Valamiféle földalatti vasútszerben találod magad. Egy orichalcum gyöngy van a padlón, ezért mutatott a detektor ebbe az irányba. Használd a gyöngyöt a földalatti kocsi száján. Az elindul, és Indy bemászik. Irány az Elveszett Város, kapaszkodj!

Menj a [6-0. fejezethez](#).

5-0. Erő mód

A kalandot az erőddel és az öklöddel akarod folytatni, he? Rendben van. Sophia New Yorkban marad, míg te tarthatsz Monte Carloba, hogy megtaláld Alain Trottiert, vagy Algírba, Omar Al-Jabbarhoz. Először menj Monte Carloba. Amint odaérsz, nem árt, ha figyelmesen elolvasod Plato Elveszett Dialógusát, hamarosan szükséged lesz rá.

5-1. Monte Carlo

Monte Carloba érve kezd el keresni Alain Trottier. Mivel Indy sosem találkozott vele, nem tudja hogy néz ki. Egy csomó idegen sétál az utcán, beszélj velük, és tippeket fogsz kapni, hogy hogyan néz ki Trottier. Elég könnyű őt megtalálni, ő az a kopaszodó ősz hajú férfi a barna öltönyben. Amint megtalálod, beszélj vele, és légy olyan szerény, amennyire csak lehet, próbáld nem megsérteni. Ha mégis sikerül megsértened, egy darabig nem fog beszélni veled. Végül feltesz egy kérdést Atlantisról, ez a kérdés játékról játékra változik. Amint helyesen megválaszoltad a kérdését, neked adja a névjegyt, és elmegy. Ugorj taxiba, és menj a repülőtérre. Irány: Algír.

5-2. Algír - Város

Először meg kell találni Omar Al-Jabbart. Menj a piac bal oldalán levő sikátorban levő bolthoz. Van ott egy boltos, akit Paul Abdulnak hívnak, ő Omar Al-Jabbar szolgája. Beszélj vele, és kérdezd meg, hogy beszélhetsz-e Omarral. Azt fogja mondani, hogy Omar nagyon elfoglalt ember, és nagyon jó okra van szükség, hogy zavarni merje őt. Mutasd meg neki Alain Trottier névjegyt, és ő elmegy beszélni Omarral. Mindig visszatér, és azt mondja, hogy Omar épp most nem tud fogadni, úgyhogy amikor megkéred őt, hogy menjen el Omarhoz, kövesd őt a városba, és a városi utcákon. Végezetül be fog ugrani egy házba. Lépj be a házba.

Egy náci katonát látsz, aki Omarnak tesz fel kérdéseket. Kiverheted a szart a náci katonából, vagy választhatod a könnyebb utat, és használhatod az ostorodat a katona feje felett lógó cserépedényeken. Amikor elbántál a katonával, Omar nagyon hálás lesz. Beszélni fog Kernerről, és a csapatáról, akik felfedeztek valamit a sivatagban, és valamiféle ásatást végeznek. Omar azt hiszi, hogy megtalálták az Elveszett Királyság egyik helyőrségét. Mivel megmentetted az életét, neked adja a térképét és egy tevét, hogy útra kelhess.

Omar és Paul elhagyják a házat. Omar azonban elfelejti megmutatni a térképet és a tevét. Mindenesetre nézz körül a házban. Elveheted a két szobrot, de semmi hasznuk ebben a módban. Vedd el a bambuszbotot, és használd a lógó ruhán. A bot eltörik, de megszerzed a térképet. Használd a tevét az ablak előtt, és máris indulsz a sivatagba.

5-3. Algír - Sivatag

Át kell kelned a sivatagon, elkerülve a náci őrzőket. Ha véletlenül mégis feltartóztatna egy náci, vagy eszméletlenre kell verved, vagy meghalsz. Állj meg a nomád táborokban, és mutasd meg a térképet a nomádnak. Meg fogják mondani neked, hol van az "X" a táborukhoz képest. Végül az egyik nomád azt fogja mondani, hogy az "X" nagyon közel van. Ha elhagyod a táborot, megjelenik egy piros "X" a sivatagban. Menj oda, és megtalálod az ásatást.

5-4. Algír - Ásatás

Az ásatásra érve menj le a létrán a föld alatti helységbe. Odafele tartva észre fogsz venni egy kötélletrát, ami az égből lóg le. Sötét lesz a föld alatt, úgyhogy meg kell találnod a módját, hogy fényt gyűjts. Keresz egy fém dolgot (egy hordozható generátort) és egy kis fém dolgot. Ez a ki-be kapcsoló. Nyomd meg a kapcsolót, és a generátor beindul, megvilágítva a helységet.

Vedd fel a hajóbordát, a faéket és a cserépköcsögöt az orichalcum gyönggyel. Menj a szoba jobb oldalára, és nézd meg a festményt. Látod azt a kerek dolgot? Nyomd meg. Egy kis fiók fog kinyílni a festmény alján. Egy kőkorong van benne, egy Napkő. Ezután használd a hajóbordát a jobb oldali omladozó fallal. Megtalálod Kréta szigetének falfestményét. Van egy lyuk a sziget közepén. Használd a faéket a lyukon, és használd a Napkövet az éken. Nézz bele Plato Dialógusába, és olvasd el a helyőrségekről szóló részt. Állítsd be a Napkövet megfelelően, és egy titkos ajtó fog kinyílni. Vedd fel a Napkövet, de hagyd ott az éket, különben az ajtó becsukódik. Menj ki a titkos ajtón keresztül. (Nem mehetsz a létrán, mert az ásatás melletti ballonban levő náci katona lelő.)

Kimászol egy lyukból, és egy puskával hadonászó náci őr lep meg téged. Csak egyetlen rossz mozdulatot tegyél, és ott helyben megöl. Használd az ostort a nácin, hogy megszabadítsd a fegyverétől, majd verd eszméletlenre. Menj balra, és mássz fel a kötélletrán a léggömbbe. A levegőbe érve repül észak felé (a térkép teteje felé), és végül el fogod érni Kréta szigetét.

5-5. Kréta – Régi romok

Krétára érkezésed után menj balra. Knósszosz romjai közé fogsz érkezni. Menj át a kis hídon és menj balra. Az ösvény végén egy térképészeti eszközt találsz. Vedd fel, és menj vissza, keresztül a hídon, majd a híd alatt a rommező alsó részére. Menj be minden ajtón, amíg fel nem fedezel egy furcsa freskót, a falon. Ez egy bikaszarvat, egy bikafejet és egy bikafarkat ábrázol. Két vonal indul ki a fejtől és a faroktól, és a szarvak érintésével egy körben egyesülnek. Indy feltételezi, hogy ez a kör az egyik kőkorong.

Odakinn vizsgálj meg a kőrákásokat, és találni fogsz kettőt, amiben lazák a kövek. Told el ezeket a kőrákásokat, és találsz egy bikafej-szobrot és egy bikafark szobrot. Használd a teodolitot mindkét szobron, és a készüléket állítsd a megfelelő szarvra (bikafej: bal szarv, bikafark: jobb szarv). Ha jól állítottad be a készüléket, egy szaggatott vonal jelenik meg, és egy "X" fut végig rajta. A második vonalon az X megmarad a két vonal metszéspontjában. Használd a hajóbordát a sárga "X"-en, és megtalálod a második kőkorongot, egy Holdkövet. Menj vissza oda, ahol a repülőgép leszállt veled, és tarts jobbra.

Egy köemelvényt fogsz észrevenni. Először is nyisd ki Plato Elveszett Dialógusát, és keresd meg a Nagyobbik Gyarmatról szóló részt. Használd először a Napkövet, majd a Holdkövet az emelvényen, és állítsd be a köveket a leírásnak megfelelően. Egy ajtó fog megnyílni jobb felől, amin egy náci katona jön ki. Verd le, mint maci a málnát, és lépj be az ajtón.

5-6. Kréta - Labirintus

Először is vegyél fel kettőt a szoborfejek közül, amelyek a kőpolcon vannak. Menj át az ajtón, és használd az ostort a másik szobában maradt szoborfejen. Fedezd fel a labirintust, amíg meg nem találsz egy szobát egy minotaurusz-szoborral. Használd az ostorodat a szobor fején, és az leesik, legördül a lépcsőn, és a liften áll meg. Lépj rá a liftre, és az levisz egy szinttel lejjebb.

Odalenn egy csontvázat találsz. Ez Dr. Sternhart, akivel Tikalban találkoztál, és aki ellopta tőled a Világkövet. Vedd fel a botját. Olvasd el a feljegyzést Sternhart csontváza mellett. Most nézd meg a barlang jobb oldalán levő vízesést, Indy felfedez egy láncot. Mássz fel a láncon.

Ezután keress egy szobát, ahol egy lezárt ajtó van, s mellette egy kőpolc. Tedd mindhárom kőfejet a polcra, és az ajtó kinyílik. Menj be rajta, majd válaszd a felfelé vezető folyosót. Egy szobába érsz, amiben egy szakadék van, egy kőpillér, és egy arany doboz, elérhetetlenül a másik oldalon. Használd a botot a rögzítőéken, ez felszabadítja a lift ellensúlyát. Menj vissza a folyosón, és válaszd a jobb felé vezető alagutat. Egy óriási szoborfejhez érsz. Tedd a botot a szoborfej szájába, és a lift felemelkedik veled.

Vedd fel az aranydobozt, találsz alatta két másik orichalcum-gyöngyöt.

Ezután keresd meg azt az ajtót, amit egy kőlap zár el. Használd a nyers erődet, és told meg ötször vagy hatszor, amíg át nem esik. Egy barlangban találsz magad egy szakadék mellett. Van egy sziklakiugró a szakadék fölött. Használd rajta az ostorodat, és Indy át fog lendülni. Lépj be az ajtón, és két náci őrt látsz, akik a folyosó végén beszélgetnek. Amint a folyosó elé lépsz, az egyik őr rögtön jön vizsgálgatni. Gyorsan menj a jobb oldali kőtábla mögé, és told meg, amikor az őr elé áll. (Ha nem rejtőzöl el, harcolhatsz is, de vigyázz: kemény ellenfél!) Lépj be a folyosóra, és találkozz az őr barátjával, Franzzal. Verd eszméletlenre a továbbjutáshoz.

Egy barlangba érkezel, aminek négy ajtaja van. Először menj át a két baloldali egyikén. Verd laposra a náci katonákat, és végezetül el fogsz jutni egy barlang felső részébe, amiben egy sztalaktit lóg a lent álló őr fölött (ő egy nagyon kemény őr, nehéz megverni). Told meg a sztalaktitot, és az agyoncsapja a náci. Menj vissza a négy ajtós szobába, és menj jobbra. Itt találsz az agyoncsapott őrt. Vedd fel a sztalaktitot. Menj jobbra.

Menj jobbra, és egy sziklát fogsz látni egy lejtő tetején. Két tárgyad is van, amivel kimozdíthatod: a hajóborda és a cseppkő. Használd az egyiket, a tárgy el fog törni, de az ostoba szikla legurul, és elzárja a visszafelé vezető utat. Menj át a maradék kijáraton, ott egy nagyon kemény kinézetű náci találsz (akit egyébként lehetetlen megverni), akit Arnoldnak hívnak. Ő kéri, hogy javasolj neki egy jó ivónótát. Ha megteszed, átenged téged (feltéve, hogy nem a "Yankee Doodle Dandyt" javasoltad!). A szikla másik oldalán használd a másik alkalmas tárgyadat (sztalaktit vagy hajóborda) a jobb oldali utat elzáró kő kimozdítására. A kő legurul a lejtőn, és agyonnyomja Arnoldot. Kutasd át Arnold testét, és találsz egy zsinóron lógó borostyán halat néhány orichalcum-gyönggyel együtt.

Tedd minden orichalcum-gyöngyöt az aranydobozba, és zárd azt be. Használd a zsinóron lógó borostyán halat. Ha semmit sem talál, menj a többi szobába, és minden olyan szobában próbáld ki a detektorodat, ahol veremk vannak. Ez végül lefelé fog mutatni egy verembe. Beszélj a veremmel: Sophia van odalenn! Használd az ostorodat a veremmel, hogy segíts neki kimászni. Oda fogja adni neked, amit odalenn talált: a Világkövet, amelyet Sternhart lopott el Tikalban! Menj vissza abba a szobába, amelyben Arnold, az éneklő őr volt, és menj át a mögötte levő ajtón.

Egy térképszobába kerültél, amiben Atlantisz kicsinyített modellje látható. Egy kötengely van a térkép közepén. Először is nyisd ki Plato Elveszett Dialógusát, és olvasd el az Atlantiszba való bejutásról szóló részt. Tedd a három kökorongot a kötengelyre, és állítsd be őket a leírásnak megfelelően. Ha megnyomod a kötengelyt, kinyílik egy ajtó. Menj át rajta, és megtalálod a labirintus kijáratát. Egy kő mutató is van ott, ami Atlantisz Kisebbik Gyarmata felé mutat. Innen az egyetlen nagyobb földtömeg a Thera nevű vulkanikus sziget. Ez a következő állomásod.

5-7. Thera

Amint Therára érsz, menj fel balra, a hegyekbe. A hegyek között három különböző helyet fogsz észrevenni: egy bevágást, egy rést és egy hasadékot. Menj be mindegyikbe, amíg meg nem találsz egy teherautót. Vedd el a gumijavító készletet mellőle, és menj vissza a kikötőbe. Olvasd el a Dialógusban a Kisebbik Gyarmat távolságát és elhelyezkedését az Elveszett Várostól. Beszélj a hajóskapitánnyal. Kérdezd meg, nem vinne-e el Atlantiszra. Ő kéri fogja az irányt és a távolságot.

Na most, ha a Dialógus fejezete azt írja, hogy a Kisebbik Gyarmat 270 mérföldre van északkeletre az Elveszett Várostól, akkor el kell osztanod a távolságot tízzel Plato tízes nagyságrendi hibája miatt. Az északkeleti irányt délnyugatra kell változtatnod, mert most a Kisebbik Gyarmattól még az Elveszett Város felé.

A tengeren, amikor eléred a helyet, amit a kapitánynak megadtál, nyisd ki a szekrényt, és vedd ki a bűvárruhát. Használd a gumijavító készletet a lyuk befoltozására. Azután használd a levegőtömlőt a megjavított ruhán. Használd a ruhát, és Indy felveszi azt, viszont nem tud benne mozogni. Beszélj Sophiával. Amikor Sophia átveszi, bekapcsolja a légsűrítőt, Azután használd az emelőt a bűvárruhás Indyvel.

Egy náci tengeralattjáró merül fel a hajó mellett, amíg Indy búvárkodik. Kerner felbukkan, elrabolja Sophiát, és elvágja a csövet, otthagya Indyt mintegy 3 percnyi levegővel. Egyszerűen menj oda minden vízalatti ajtónyíláshoz, amíg meg nem találod a bejáratot Atlantiszba.

6-0. Atlantisz - Zsilipszoba

Elérted Atlantisz mesés városát! Attól függően, hogy melyik módban jutottál ide, a helyzet némileg más és más lesz.

Csapat mód :

A náci tengeralattjáróval érkezel a légzsilipbe, és Sophia veled van. Nagyon sötét van a helységben, tapogass körül az egérmutató mozgatásával. Vedd fel a fa dolgot (egy létra). Menj a szoba jobb oldali vége felé, és valami kötörmeléket találsz. Ezen a ponton Sophiát elrabolják, és te egyedül maradsz. Használd a létrát a kötörmeléken (sziklás lejtőn), és mássz fel. Balra az ajtótól, ahol Sophiát kivitték van egy kódolog, ez egy kódoboz. Nyisd ki, és vedd ki belőle a fémrudat. Használd az egyik orichalcum-gyöngyöt a fémrúdhoz, és a lámpák kigyulladnak.

A fémajtótól jobbra egy kőszobor áll, aminek a talapzatán egy tengely van. Tedd a Napkövet, a Holdkövet és a Világkövet a tengelyre. Vedd elő Plato Elveszett Dialógusát, és nézd meg a "végső bejáratról" szóló részt. Épp ellentétesen kell beállítanod a köveket, mint ahogy a krétai Nagyobbik Gyarmaton tetted. Amint helyesen beállítottad mindhárom korongot, nyomd meg a tengelyt, és a szobor szája kinyílik. Tegyél egy orichalcum-gyöngyöt a szobor szájába, és kinyílik a fémajtó, ami hozzáférést biztosít neked Atlantisz többi részéhez. Ne felejtse el felvenni a létrát és a kőkorongokat, mielőtt távozol, később még szükséged lesz rájuk!

Ész mód :

A földalatti-kocsi, amin voltál keresztültör egy falon, és te egy nagyon sötét helységbe kerülsz. Tapogass körül az egérmutató mozgatásával. Vedd fel a fa dolgot (egy létra). Menj a szoba jobb oldali vége felé, és valami kötörmeléket találsz. Használd a létrát a kötörmeléken (sziklás lejtőn), és mássz fel. Balra az ajtótól van egy kódolog, ez egy kódoboz. Nyisd ki, és vedd ki belőle a fémrudat. Használd az egyik orichalcum-gyöngyöt a fémrúdhoz, és a lámpák kigyulladnak.

A fémajtótól jobbra egy kőszobor áll, aminek a talapzatán egy tengely van. Tedd a Napkövet, a Holdkövet és a Világkövet a tengelyre. Vedd elő Plato Elveszett Dialógusát, és nézd meg a "végső bejáratról" szóló részt. Épp ellentétesen kell beállítanod a köveket, mint ahogy a krétai Nagyobbik Gyarmaton tetted. Amint helyesen beállítottad mindhárom korongot, nyomd meg a tengelyt, és a szobor szája kinyílik. Tegyél egy orichalcum-gyöngyöt a szobor szájába, és kinyílik a fémajtó, ami hozzáférést biztosít neked Atlantisz többi részéhez. Ne felejtse el felvenni a létrát és a kőkorongokat, mielőtt távozol, később még szükséged lesz rájuk!

Erő mód :

Indy leveti a bűvárruhát, és egy nagyon sötét helységbe kerül. Tapogass körül az egérmutató

mozgatásával. Vedd fel a fa dolgot (egy létra). Menj a szoba jobb oldali vége felé, és valami kötörmelékkel találj sz. Használd a létrát a kötörmeléken (sziklás lejtőn), és mássz fel. Balra az ajtótól van egy kódolog, ez egy kódoboz. Nyisd ki, és vedd ki belőle a fémrudat. Használd az egyik orichalcum-gyöngyöt a fémrúdhoz, és a lámpák kigyulladnak.

A fémaajtótól jobbra egy kőszobor áll, aminek a talapzatán egy tengely van. Tedd a Napkövet, a Holdkövet és a Világkövet a tengelyre. Vedd elő Plato Elveszett Dialógusát, és nézd meg a "végső bejáratról" szóló részt. Épp ellentétesen kell beállítanod a köveket, mint ahogy a krétai Nagyobbik Gyarmaton tetted. Amint helyesen beállítottad mindhárom korongot, nyomd meg a tengelyt, és a szobor szája kinyílik. Tegyél egy orichalcum-gyöngyöt a szobor szájába, és kinyílik a fémaajtó, ami hozzáférést biztosít neked Atlantisz többi részéhez. Ne felejtse el felvenni a létrát és a kőkorongokat, mielőtt távozol, később még szükséged lesz rájuk!

6-1. Atlantisz - Labirintus

Ettől a ponttól kezdve tulajdonképpen bárhová mehetsz a labirintusban. A folyosók és szobák koncentrikus körben helyezkednek el, amelyet négy részletben érhetsz el. Sok felfedezhető szoba van, és náci örök járőröznek a folyosókon. Ha szembekerülsz egy őrral, megverheted (az egyiknél találj egy bratwurstot - kolbászt), vagy elfuthatsz előle. Mindegyik szoba más és más helyen van minden egyes új játékban, úgyhogy kénytelen vagy máshová menni egy kicsit. Nézz meg minden szobát, ahol kérdőjelet látsz, amint felfedezted, a neve meg fog jelenni a térképen, amikor fölé viszed az egérmutatót. Vannak szobák, ahol semmi értékeset nem találj, de vannak kulcsfontosságú szobák is. Olyan szobákat is találj majd, amikben rácsok vannak, ezeket kinyithatod és átmászhatod rajtuk, hogy más szobákat érhesz el a labirintus más részeiben.

E rész fő célja, hogy minden ott található tárgyat összegyűjts a szobákból, szerezz még orichalcum-gyöngyöket, és mentsd meg Sophiát a Börtön-szobából.

A fontos szobák leírása a következő:

Gépterem

Ebben a szobában egy hatalmas gép van, ami lehetővé teszi, hogy lávából orichalcum-gyöngyöket készíts. A gépről azonban alkatrészek hiányoznak, amelyeket a labirintus más részein kell megkeresned. Két tengely van, ahova részeket tehetsz, az egyikén van egy fogaskerék, amit levehetsz, de érdemes rajta hagyni, amíg el nem készítettél a megfelelő mennyiségű orichalcum-gyöngyöt. A gyöngyök készítéséhez először fel kell tenned a bronz tüskés kereket a jobb oldali tengelyre, és azután felmenni a gép felső részén levő tölcserhez, és lávát önteni a tölcserbe. Azután a gép elejére mégy, és felszeded a gyöngyöket a tálból. Annyiszor mehetsz vissza a lávaszobába láváért, ahányszor csak akarsz, Indy azonban egy idő után szólni fog, hogy nem bír már el több gyöngyöt. Ne felejtse el felszedni a bronz tüskés kereket, miután végeztél a géppel.

Robot szobák

Két szobát találj a labirintusban, amelyekben elromlott, szétszedett robotok vannak. Az egyikben egy bronz kereket, a másikban egy bronz tüskés kereket találj, amelyekre később szükséged lesz.

Szobor szoba - Halfej

Ebben a szobában egy halfejű szobrot találj. Vedd el a halfejet.

Szobor szoba - Szakadék

Egy szobor egy kőbögret tart a szakadék másik oldalán ebben a szobában. Használd a létrát a lyukon, hogy átkelhess a másik oldalra, és felvehesd a bögrét. Ne felejtse el felvenni a létrát, amikor újra átkeltél a szakadékon.

Láva szivattyú szoba (láva szoba)

Van egy masszív szivattyú ebben a szobában, ami lávát pumpál keresztül az egész labirintuson. Ahhoz, hogy lávát szerezz, először tedd a bögrét az emelvényre, azután tedd a halfejet a táblán. Ez megtölti a bögrét lávával. Visszatérhetsz ide ahányszor csak akarsz, hogy lávát szerezz.

Rák szoba

Ebben a szobában van egy medence, amiből rákok járnak ki-be. Meg kell fognod az egyik rákot. Valamiféle csapdát kell csinálnod. Használhatod a bordaketrecet a csontvázból, amit a földalatti kocsiában találtál. Csalinak vagy a bratwurst kolbászt használd, amit az egyik őrzővezető náci őrtől vettél el, vagy a tengeralattjárós szendvicset, amit a tengeralattjárón talált felvágottból és kenyérből készítettél (ez csak Csapat és Ész módban lehetséges). Ha a csapda fel van csalizva, használd a medencén, és várd meg, amíg egy rák foglyul esik. Ezután vedd fel a bordaketrecet.

Angolna szoba

Ezt a szobát csak egy rácson át lehet megközelíteni egy másik szobából. Odabenn van egy ugyanolyan szobor, mint amelyet Izlandon találtál. Vedd fel.

Földalatti

Ez a földalatti mindig ugyanott van, a labirintus jobb alsó sarkában, a külső folyosón. Egy csontváz hever a széttört földalatti-kocsiban. Vedd fel a bordaketrecét.

Őrszoba

A kettős ajtó ebben a szobában egy vízzel teli medencében áll. A víz eltüntetéséhez egyszerűen helyezz egy orichalcum-gyöngyöt az angolnaszobrocskába, amit az egyik szobában találsz. A szobor fel fog forrósodni. Indy beledobja a medencébe, és a víz elpárolog. Amint a víz elpárolgott, egyszerűen tegyél még egy gyöngyszemet a halszobor szájába, és az ajtó kinyílik, hozzáférést engedve a Börtön szobához és a csatorna-rendszerhez.

Börtön szoba

Ezt a szobát két rácson és a főbejáratán keresztül érheted el, de belépni csak a főbejáraton át lehet. Az egyik rács a börtöncellák alatt használhatatlan, innen beszélhetsz Sophiával, de nem érdemes, nincs mit mondanotok egymásnak. A másik rács, amelyik a hatalmas őrszobor közelében van, alkalmat ad arra, hogy egy orichalcum-gyöngyöt tegyél a szobor szájába. A szobor megindul, és összenyomja a szegény náci katonát, aki a cellákat őrzi. Vedd észre, hogy egy kerék repül ki a szoborból, amint az a padlónak csapódik.

(Egyébként úgy is dönthetsz, hogy NEM öljöd meg az őrt a szoborral. Ha nem teszed, amikor végül eléred a börtönt, meg kell küzdened vele – és az nem lesz könnyű!)

Amikor eléred a Börtönt a bejáratán keresztül (az Őrszobán átkelve) vedd fel a szoboralkatrészt a felborult őrszoborból. Most még nem tudod kiszabadítani Sophiát, úgyhogy ne törődj a segélykiáltásaival. Egyenlőre menj tovább a labirintus csatorna-részébe.

5-2. Atlantisz - Csatorna

Amikor eléred a csatornát, észreveszed, hogy egy hatalmas polip van a vízben. Hogy elmenjen, add neki oda az elfogott rákot. Amikor a polip elment, úszhatsz a csatornában. Kattints a vízre, hogy a másik oldalra kerülj, Indy a víz alá bukik, és a másik oldalon bukkan fel. Menj fel a rák-tutajra, és tegyél egy orichalcum-gyöngyöt a szájába, hogy elinduljon. Észre fogod venni, hogy kötengelyek vannak mindegyik kapu felett, amelyek a csatorna más részeire vezetnek. Használd a kőkorongjaidat a tengelyeken, amíg valamelyik nem nyitja ki a kaput.

Két fontos hely van a csatornában. Először is van egy lépcső, ami egy szobába vezet, melyben egy szekrény van. A szekrényben van egy félhold-alakú fogaskerék. Vedd fel, és csukd be a szekrényt. Nézd meg a szekrényen levő rajzot, és próbáld meg megjegyezni az ott levő diagramot. Ez segít a különböző szoboralkatrészek elhelyezésében (lásd a következő részt).



Másodszor van egy boltív, ami egy olyan szobába vezet, ahol egy hatalmas őrszobor áll és egy nagy bronz kétszárnyú ajtó. Először használd a láncot a szobor jobb karján. Azután használd a létrát a szobron. Mássz fel, és nyisd ki a szobor mell-lemezét. Nézz be.

Mostanra 5 különböző alkatrésznek kell lenni a képernyőd alján: gépalkatrész, bronz tüskés kerék, félhold alakú kerék bronz kerék, és végül egy orichalcum-gyöngy. Ha valamelyik alkatrész hiányzik, menj vissza a labirintusba, és keresd meg.

Amint minden részed megvan, gondolj vissza a diagramra, amit a szekrényen láttál. Összesen 4 különböző pozíció van, amit a félhold alakú kerék és a bronz kerék határoz meg. Tedd a tüskés kereket a középen levő lyukra, majd tedd rá a szoboralkatrészt. Tedd a félhold alakú kereket a jobb oldali két tüskére, és a bronz kereket a bal alsó tüskére. Tedd a gyöngyöt a középső lyukba. A szobor bal karja leereszkedik. Használd a láncot a szobor karjával, majd mássz vissza. Tedd a bronz kereket a bal felső tüskére, és dobj be még egy gyöngyöt. A szobor bal karja felemelkedik, és kitépi az ajtót a helyéből. Mássz le, és vedd fel a zsanérszeget a padlóról.



Most el kell döntened, hogy tovább haladsz Atlantisz belseje felé, vagy visszamégy a Börtön-szobába, megmenteni Sophiát. Ez megváltoztatja a kaland befejeződését, úgyhogy jobb, ha elmented itt a játékot, és mindkét megoldást kipróbálsz. Ne felejtse el visszavenni a létrát, mielőtt továbbmegy...

A könnyebb megtalálhatóság végett itt van az atlantiszi labirintusban található tárgyak listája és helye:

<u>Tárgy</u>	<u>Helye</u>
Létra	Légzsilip szoba
Fém rúd	Légzsilip szoba
Bratwurst (kolbász)	Egy náci katonán a harc után
Bronz kerék	Robot szoba
Bronz tüskés kerék	Robot szoba
Halfej	Szobor szoba
Bögre	Szobor szoba (szakadékkal)
Elfogott rák	Rák szoba
Angolna szobrocsonk	Angolna szoba
Bordaketrec	Földalatti
Szobordarab	Börtön szoba (a széttört őrszoborból)
Félhold alakú fogaskerék	A csatornán belüli szoba (a szekrényben)
Zsanérszeg	Szobor szoba a csatornán belül (miután az ajtó kinyílik)

6-3. Atlantisz – Sophia megmentése (nem kötelező)

Sophia megmentéséhez menj vissza a Börtön-szobába, amint megszerezted a zsanérszeget az ajtó kinyitása után. Add oda a zsanérszeget Sophiának. Nyisd ki a ketrecet, és mondd azt Sophiának, hogy van egy terved: támassza ki a ketrecet a zsanérszeggel. Ő megteszi, és elhagyja a ketrecet. Nyisd ki megint a ketrecet, ezzel szabaddá teszed a zsanérszeget. Vedd fel, és menj vissza Sophiával a kinyitott ajtóhoz.

6-4. Atlantisz - Középső Atlantisz

Ha Sophia veled van, elkezd furcsán viselkedni, és elszalad. Kövesd egy hatalmas szobába, amiben egy lávaverem van. Miután egy darabig beszélsz vele, észreveszed, hogy Nur-Ab-Sal megszállta őt. Ahhoz, hogy megszabadítsd, egyszerűen nézz rá. Egy közeli képet kapsz a nyakláncáról, aminek most

ragyognak a szemei. Tegyé! egy orichalcum-gyöngyöt a nyaklánc szájába. A nyaklánc nagyon forró lesz, és Sophia leveszi. Gyorsan nyisd ki az aranydobozt, és használd a nyakláncot. Indy be fogja dobni a dobozt a lábába, megsemmisítve Nur-Ab-Sal szellemét. Menj fel a bal oldali lépcsőn, és vedd fel a jogart.

Ha Sophia nincs veled, egyszerűen menj be a lávavermes szobába, és vedd fel a jogart.

Menj ki a lávavermes szobából, és menj tovább a folyosón, megfigyelve a falon levő ábrákat. Menj át a jobb oldali ajtón, és egy hatalmas gépezetet találsz. Figyeld meg a padlón levő jeleket is. Ezek segítenek a gépet üzemeltetni. Mássz fel a gépre, és illeszd be a zsanérszeget és a jogart a jobb oldali résekbe. A gép elindításához állítsd a karokat úgy, ahogy a szobán kívül, a falon láttad. A gép el fog indulni a folyosón. Amint mozgásban van, mozgasd a karokat abba a pozícióba, amit a padlón láttál a gép mellett. Ettől a gép keresztültöri a falat, és te ott találod magad Belső Atlantiszban.

6-5. Atlantisz - Belső Atlantisz

Menj a középső építménybe, és kövesd az ösvényt. Egy hatalmas barlangban kötsz ki, amiben sok ajtó van. A labirintus eléggé egyszerű. Amint megtaláltad az utat a lávakockákhoz, célszerű elmenteni a játékot. Menj át a lávakockákon egyesével, és próbálj meg nem elszigetelődni a többi kockától. Mialatt átkelsz Atlantisznak ezen a részén, jegyezd meg a három koncentrikus körből álló diagramot a falon: az a körkörögek beállítása, amire később szükséged lesz a kaland során. Végezetül meg fogsz érzékelni a Kolosszushoz...

6-6. Atlantisz - A Kolosszus

A Kolosszus belsejében egy olyan szobába fogsz érkezni, ahol van egy köténgely. Tedd a három körköröget a tengelyre, és állítsd be az ajtólabirintusnál látott ábrának megfelelően. A Napkövön be kell állítanod a déli napot, a holdkövön a teliholdat, és a Világkövön a vulkánt. A tengely megnyomása után a Kolosszus aktiválódik, és Klaus Kerner, Dr. Ubermann és néhány náci lép a szobába. Elmondják, hogy ez a hely azért épült, hogy felsőbb rendű lényeket állítson elő. Kerner először ki akarja próbálni a gépet. Ubermann 10 gyöngyöt használna, Indy megemlíti neki Plato tízszeres hibáját. Kerner azt javasolja, hogy próbálják meg egyetlenegy gyönggyel. Az eredmény nem túl impozáns: egy rút, szarvas teremtménnyé változik, és beleveti magát a lábába. Ubermann azután Indyt parancsolja a szerkezetbe, hogy kísérletezhessen rajta.

Innen kezdve nagyon sok párbeszéd-választási lehetőség lesz, melyek legtöbbje katasztrofális következményekkel jár Indyre nézve. Először ne válaszolj arra, hogy hány gyöngyöt használjon Ubermann, majd mondd azt, hogy az ő kedvéért reméled, hogy nem működik. Megkérdezi, hogy miért. Mondd azt, hogy amint isten leszel, egyenesen a pokolba küldöd őt. Ezután kérdezd meg, hogy hallott-e már isten haragjáról, és ő meggondolja magát, és ő maga áll a gépbe. 100 gyönggyel fogja kipróbálni, és valamiféle szellemmé változik, ami végül semmivé foszlik.

A hely kezd széttörni. Indy (és Sophia, ha vele van) a tengeralattjáróval menekülnek el. A befejezés különböző attól függően, hogy Indy visszament-e megmenteni Sophiát a Börtön-szobából.

Élvezd a befejezést és a stáblistát. Gratulálunk!