

KLEOPATRA

SCHICKSAL EINER KÖNIGIN

Lösungshilfe Teil 5

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Anfang der französischen Demo



Im Hafen sehen wir uns um u. gehen zur Galeere.



Wir öffnen die Kiste, entnehmen ein **Franseninstrument** u.
Nadel u. Garnrolle.
Mit dem Franseninstrument schneiden wir ein **Segelstück** heraus u.
wenden uns nach links.



Hier öffnen wir die Zimmermannstruhe u. erleichtern sie um
Hammer u. Meißel.



Damit bearbeiten wir den Balken u. erhalten ein **Stück Holz**.
 Das Segelstück schneiden wir mit dem Fransenmesser in 3 Teile a u.
 nähen **3 Säcke** daraus.



Nun gehen wir zum Zyklopen (Katapult).



Wir heben den **zerbrochenen Zapfen** auf u. basteln einen **Neuen**.





Nun nehmen wir die, hinter uns liegende **Leiter** u. stellen sie an die Schleuder.
Dann nehmen wir die **Seilwindenschlaufe**, klettern nach oben u. setzen sie ein.



Nun nehmen wir unseren neuen Bolzen u. befestigen das Ganze.
Wenn wir Pech haben, zerbricht er u. wir dürfen uns einen Neuen basteln!



Wir klettern wieder nach unten, legen die Leiter wieder zurück.



Nun gehen wir etwas weiter, schauen nach oben u. sehen das Signal eines HELIOLAB.



Vor uns liegt ein **Holzrahmen** u. eine **Steinkugel**.
Wir packen Beides ein u. gehen zum Leuchtturm.



Hier schauen wir uns die beschädigte Mauer an u. beschließen sie zu zerstören um den Leuchtturm betreten zu können.



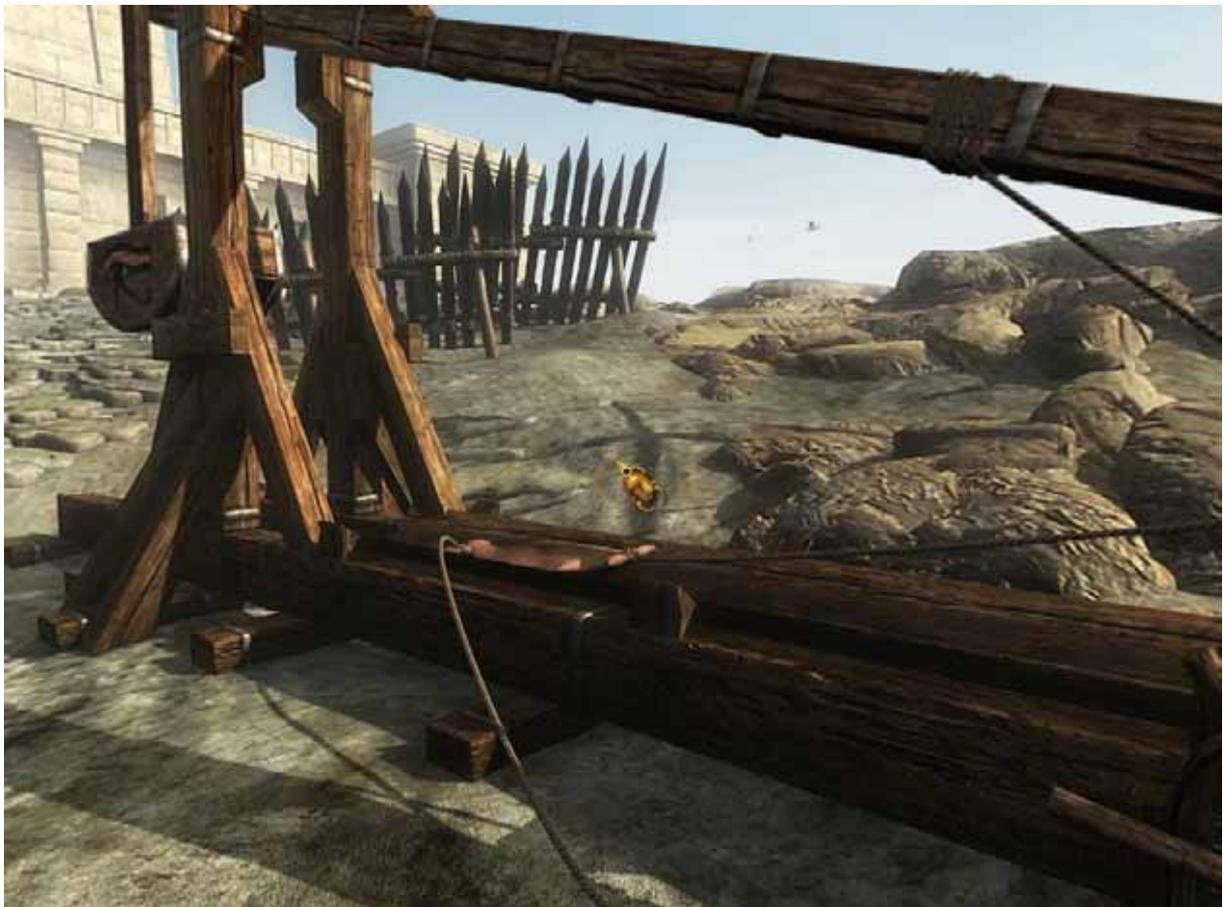
Nun basteln wir die Platte zusammen, lesen deren Inschrift, füllen unsere **3 Säcke mit Sand** u. gehen zum Katapult zurück.



Hier legen wir alle Säcke, einschließlich die aus dem Inventar, in die Kiste u. gehen nach vorn.



Wir lösen die Bremse u. kurbeln die **Katapultschlaufe** nach unten.
Nun nehmen wir sie u. legen sie auf das Katapult.



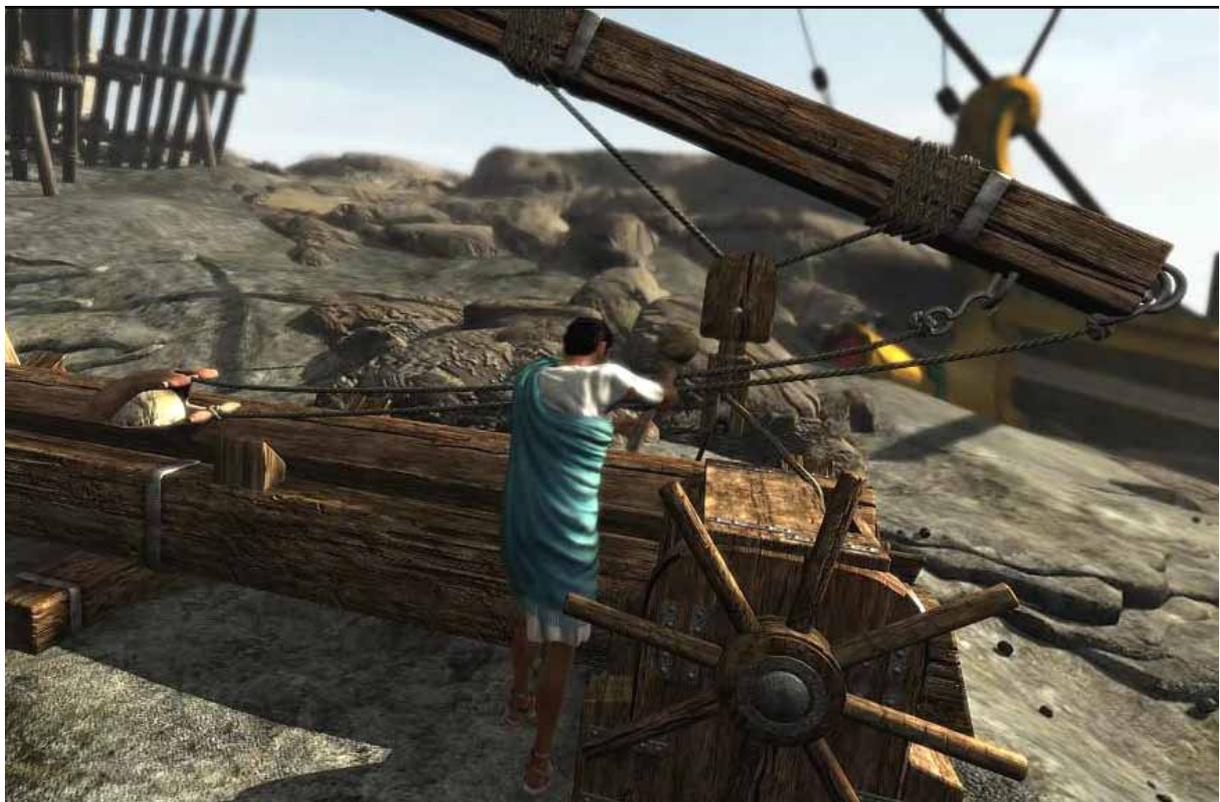


Jetzt legen wir die Kugel in die Katapultschlaufe, nehmen den Haken u. befestigen ihn vorn am Katapult.





Nun nehmen wir den Hammer u. schlagen den Haltebolzen heraus.



Das Katapult schnellt empor u. die Steinkugel zerschlägt die Wand des Leuchtturmes.



Wir gehen hin u. schauen uns unser Werk an.



Mit Hilfe des Hammers kommen wir in den Besitz eines **Steinblocks**. Dann nehmen wir noch, die vor uns liegende, Steinkugel mit u. gehen zum Katapult.

Wieder stellen wir die **Leiter an das Katapult**, nehmen die Seilwindenschleufe u.



das Katapult wird automatisch geladen!



Wieder lösen wir das Katapult aus, gehen nach oben u. betrachten unser Werk.

Leider ist die Öffnung immer noch nicht groß genug u. unsere Steinkugel ist kaputt.



Nun basteln wir uns eine neue **Steinkugel**, beschädigen aber unseren Meißel dabei.

Wieder stellen wir die **Leiter an das Katapult**, nehmen die Seilwindenschleife u. lösen das Katapult aus.



Wir gehen zum Leuchtturm u. klettern hinein.

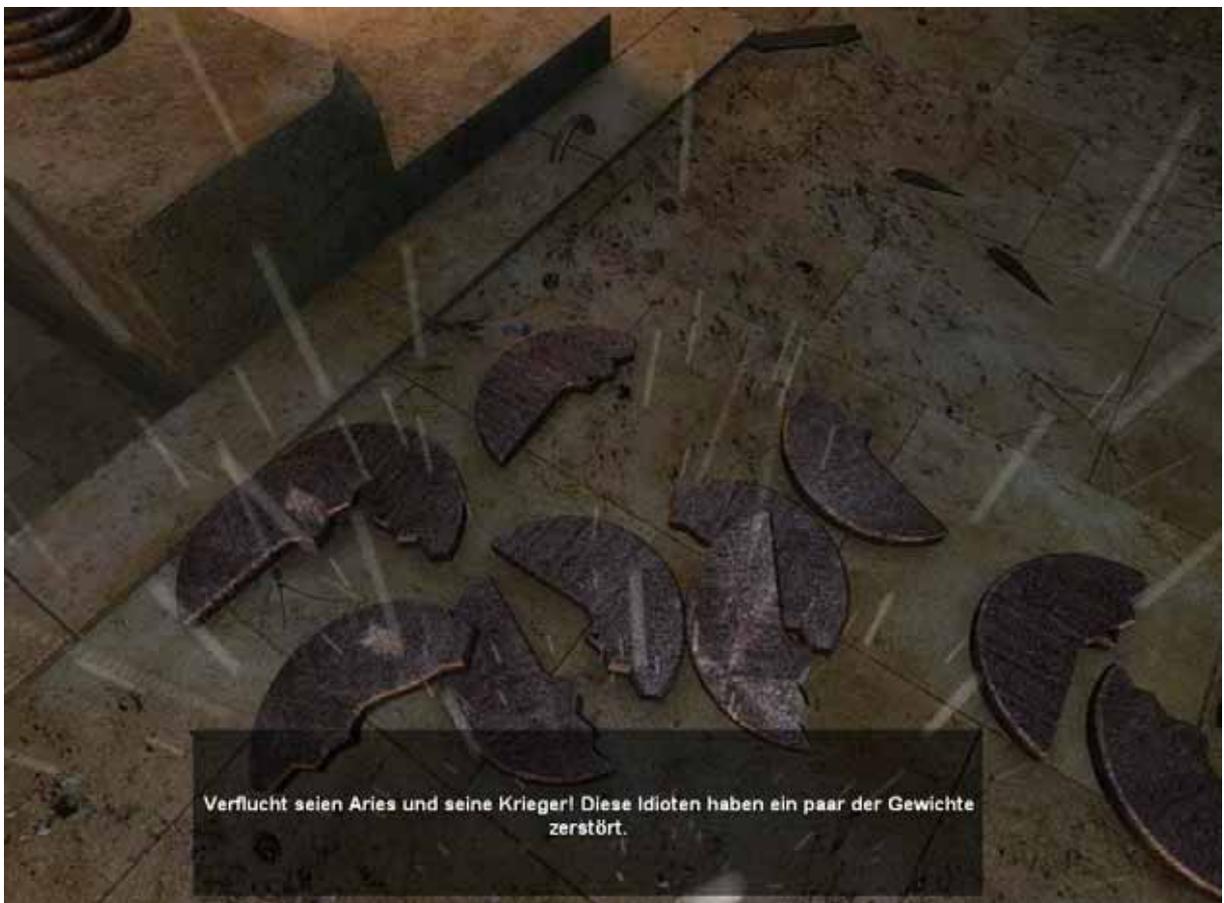


Ende der französischen Demo





Links liegt ein **Kettenhemd**, wir heben es auf u. gehen weiter.



Wir bemerken die zerstörten Gewichte u. gehen nach links.



Hier richten wir 2x den Einstellmechanismus mit Hilfe des Hammers.



Nun können wir die Rädchen bewegen u. eine Einstellung vornehmen, doch welche?

(Fragmente der Leuchtturmtafel übertragen von Thomas) Sostratos, Dexiphanes' Sohn aus Knidos. Den rettenden Göttern im Namen der Seefahrenden errichtet. Wer diesen Leuchtturm zerstört, wird den drei Gorgonenschwestern zum Opfer fallen: Ich ...

Da der Erbauer dieses Turmes SOSTRATOS war, versuchen wir es mit seinem Namen.

ΣΩΣΤΡΑΤΟΣ



Es klappt u. wir hören ein metallisches Geräusch.
Nun klicken wir in die Mitte u. ein Türchen öffnet sich.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir entnehmen den Brief, lesen ihn u. betätigen den Hebel u. ein Behälter mit Gewichten erscheint.



Wir entnehmen alle Gewichte u. ein Streitwagen senkt sich nieder!
Nun gehen wir zum Katapult u. holen uns **6 Sandsäcke**.



Diese packen wir in den Streitwagen, ziehen das Gegengewicht herunter u. befestigen es.





Jetzt bestücken wir das Gegengewicht mit **12 Gewichten** u. lösen die Befestigung.



Der Streitwagen kommt wieder herunter, wir steigen ein, werfen **5 Sandsäcke** heraus u. fahren nach oben.



Teil 6