

# Cleopatra – Komplettlösung – Update 4.0

Diese Lösung basiert auf der französischen Version des Spieles, sollte aber auch mit der englischen und deutschen Version anwendbar sein. **Sie gilt für den Avatar Anubis und das Sternzeichen „Widder“.** – Wählt man eine andere Kombination, dann kann der Spielverlauf ein anderer sein oder Gegenstände sind an anderen Orten zu finden!

Die Lösung wurde von H.L. Kratz exklusiv gestaltet für

<http://www.gamepad.de>

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

Wir sehen Blutspuren auf dem Boden und nehmen rechts aus der Vase ein Papyrusstreifen.

Weiter nach vorne in Richtung Pyramide, die Blutspuren erneut ansehen und dann rechts einen weiteren Papyrusstängel nehmen. Weiter noch vorne gehen und sich die Pyramide ansehen und feststellen, dass sie verschiedenfarbige Seiten hat. Eine Schreibgarnitur und einen zerbrochenen Verschlüsselungsstab mitnehmen. Links von der Pyramide vor der linken Brücke einen weiteren Papyrusstängel mitnehmen.

Über die Brücke gehen und sich alles genau ansehen. Über die Brücke zurück, sich links halten und die Eros-Statue ansehen und feststellen, dass ihr ein Pfeil fehlt. Im Uhrzeigersinn über die nächste Brücke, sich umdrehen und links im Wasser einen weiteren Papyrusstreifen sehen, der aber nur mit Hilfe des Papyrusstängels erreichbar ist und dann noch dazu wegschwimmt.

Links die Anubisstatue ansehen und dahinter die Platten bemerken. Wieder auf die andere Seite der Brücke und im Wasser den Papyrusstreifen erkennen. Ganz nach links an dieses Gebäude gehen und eine halbe Krone und eine halbe Maske auf dem Boden finden. Die Tür des Observatoriums kann nicht geöffnet werden.

Beim Mausoleum die beiden Säulen vor der Tür ansehen. Dann weitergehen und vor der nächsten Brücke ein weiteres Stück Stab finden. Dann in Richtung Brunnen gehen. Von der Tür aus gesehen rechts vor dem Gebüsch ein wertvolles Armband finden.

Nun in Richtung Gerüst gehen und dort einen Haken ergattern, außerdem einen Lederriemen und einen Topf Bitumen mitnehmen und das Bassin ansehen. Durch das Gestrüpp kommen wir wieder an unseren Ausgangspunkt.

Aus dem Inventar jetzt 2 Stäbe und den Gürtel zu einer langen Stange vereinigen. 2 Metallstäbe mit Bitumen zu einem längeren werden lassen. Den langen Stab mit dem Papyrus verwenden und damit haben wir eine lesbare Mitteilung erhalten.

Mit dem hergestellten Stock neben dem Observatorium den aufgeweichten Papyrus aus dem Wasser holen. Jetzt zur aufgeheizten, goldenen Sonnenseite der Pyramide gehen, den Papyrusstreifen drauflegen und somit trocknen. Mit der Schreibgarnitur den Streifen lesbar machen. Wieder den Streifen um den reparierten Stab wickeln und wir können die 2. Nachricht lesen.

Zum Globus mit den Sternzeichen und dem Alphabet. Mit gedrückter Maustaste kann beides gedreht werden.

Wir kommen über die Dokumente darauf, dass wir drücken müssen:

1. beim Pfeil: Beta, Epsilon, Lambda, Omicron und Sigma
2. beim Sternbild des Pegasus: Pi, Eta, Gamma und Alpha
3. Beim Sternbild der Fische: das Jota mit Apotroph, Khi, Teta, Upsilon

Jetzt geht es in Richtung der Gerüste und wir können schließlich Pfeile ergattern, die Eros ja benötigt. Im Inventar den Pfeil zerlegen. Dann im Inventar die beiden Teile mit Bitumen und einen weiteren Stück Stab zu einem großen Pfeil verbinden. Nur zu Erosstatue. Hier den Bogen spannen, den Pfeil einlegen, 1x die Statue anklicken und dann das herausstehende Zeichen der Pyramide. Der Pfeil des Eros durchbricht alle Mauern, so dass sich schließlich, wenn alles korrekt war, eine Geheimtür öffnet. Hineingehen.

### **Ein mysteriöser Kommanditist**

Den Raum (Werkstatt) gut ansehen, untersuchen und alles mitnehmen. Aus einem Schränkchen an der Wand ein Dokument und aus dem Regal ein weiteres Dokument nehmen und lesen. Weitere Dokumente finden und ins Inventar befördern. Weiterhin kann ein kleines Brett gefunden werden und auf einem Hocker eine Art Feuerzeug/Anzünder; sowie an anderer Stelle eine Form und Tonerde, soviel wie man möchte (4x). Auch eine Art Pinzette und eine weitere Platte wandern in unser Inventar. Pinzette mit den beiden Platten angewendet ergeben kurze Holzplättchen.

Durch den Vorhang, dann in die Eingangshalle, die Treppe hoch und aus der Kiste ein Papyrus mit einem Code ergattern. Aus der Maschine die codierte Stange nehmen, vom Boden einen Topf/Vase mit Deckel.

Wieder nach unten und hier die kurzen Holzplättchen in die leere Schale legen. Dann einen leeren Stab rechts von der Werkbank oben auf einem Regal nehmen und ihn in die Werkbank legen.

Ihn dann mit Plättchen bestücken (gemäß der 8. Zeile) des Code-Papyrus (kurz, lang, kurz, lang, kurz, lang, lang, kurz).

Damit dann wieder nach oben zur Maschine gehen, die neu codierte Stange in die Maschine links stecken, den Hebel rechts betätigen und dann durch Anklicken des

linken Plättchens in der Maschine diese starten. Wir finden uns in einer Zwischensequenz mit Cleopatra wieder.

Danach im Garten durch das Tor über die Straße bei den Krokodilen vor der Bibliothek landen.

Hier wurde offensichtlich jemand verspeist. Unser Held nimmt die Halskette und öffnet im Inventar das Medaillon. Es kommt ein neues Stück Papyrus zum Vorschein, das gelesen wird. Nach rechts und dann vor zur Krokodilstatue gehen und es folgt eine Zwischensequenz.

Der Herrscher der Krokodile erscheint und möchte zunächst mal 2 Statuen. Wir nehmen die fertige links von ihm mit und stellen in der Werkstatt 2 davon her.

Also zur Werkstatt und dort 2 mal die Form mit Ton füllen und die Statue darauf anwenden. Dann im Feuer brennen (Palmwedel auf die Feuerstelle anwenden, dann das Feuerzeug und dann noch Kohle drauf). Schließlich die erhaltene Figur noch im Feuer brennen. Immer mit der „Zange“ neben dem Feuer das Gebrannte herausnehmen.

Ist das erledigt, dann die 2 Figuren zum Krokodilherrscher bringen und sie an der Stelle ablegen, wo man die Statue aufgenommen hat. Man bekommt dann evtl. zu hören, dass man 4 Statuen braucht.

Zum Mausoleum und die Inschriften lesen. Man erfährt: 1 Uhr, 3 Uhr, 5 Uhr und 9 Uhr.

Nun weiter zum Brunnen und das Gefäß, das keinen Deckel mehr haben sollte, auf den Wasserstrahl/Kopf anwenden, so dass sie zunächst bis 1 Uhr/mit 1 Einheit gefüllt ist.

Nachdem dann alles Wasser aus der Tür mit den 4 Löchern oben abgelassen wurde, das Loch unten rechts mit Ton oder Bitumen verschließen. Dann links die 1 Einheit Wasser einfüllen. Nun nacheinander 3, 5 und 9 Einheiten Wasser holen und nacheinander einfüllen. So öffnet sich die Tür zur Mausoleum.

Hineingehen und erstmal Licht machen, in dem man das Feuerzeug auf die Aushöhlung links oberhalb der liegenden Tür anwendet.

Nun nach links gehen und sich das Wandgemälde über das Gleichgewicht ansehen. Dann rechts die Köpfe der 3 Statuen anklicken und 3 Statuen herausnehmen. Die Köpfe am Boden dann umdrehen und die 4. Statue finden.

Weiterhin finden wir auch hier (wie auch beim Krokodilherrscher) ein Kästchen mit Quadraten, auf die man die Figuren stellen kann.

Zunächst mal hier die Figuren hier so anordnen (gemäß der Wandzeichnung):

	Thot		Anubis
----			Horus
Isis			---

Die Figuren wieder runternehmen. Jetzt zurück zum Krokodilherrscher vor der Bibliothek und die Figuren dort in obiger Reihenfolge anordnen. So verjagt dieser das Krokodil vor dem Bibliothekseingang und wir können dort weiter.

Hineingehen und links die Eier ansehen. Weiter nach links und eine Bergwerks-/Grabstange aufheben. Zur Fresko Ptolémée gehen und sie ansehen. Sich nach links wenden und neben einem Krokodil links ein Seil ergattern. Sich rechts vom Fresko die Säulen unten ansehen und feststellen, dass sie wohl mal übermalt wurden.

Nun zum Krokodil in der Mitte und das Halsband begutachten. Danach dann zum Sklaven und mit ihm ausführlich reden. Dann die Tasche vor ihm und den Korb betrachten und nochmals reden. Nun wieder hinaus zum Krokodilherren und auch hier wieder über alles reden. Dann zurück zum Sklaven, wieder reden und links an ihm vorbei in den nächsten Raum. (Vorher bei der Eingangstür einen Greifhaken finden.) Er wurde geplündert und wir nehmen den Rest, der zu finden ist, mit. Auch die Schalen vom Regal vorne und alle 16 Schalen mit 16 verschiedenen Pulvern vom Boden oder aus den Gefäßen füllen und dann die gefüllten Schalen links vom Wasser abstellen. Wir finden verschiedene Blätter/Listen, die wir gleich brauchen (Zutatenliste, Zettel über die Zoilos-Reaktionen, Zettel über die Diomedes Reaktionen, Zettel über die Prusias Eigenschaften .)

(Bei einigen Schalen müssen wir erst herausfinden, was da eigentlich drin ist (z.B. gibt es weiße Pulver; Tjekker: 1 Schale Wasser kombinieren mit 1 Einheit Mitanna, 2 Einheiten Arsawa und eine Einheit vom weißen Pulver (4. Schale von links unten); auch das Ashod Resin muss identifiziert werden: Wasser + 1 Einheit Mitanna + 2 Einheiten Arsawa + 2 Einheiten Pitasa + 1 Einheit vom grauen Pulver)).

Wasser + 1 Einheit Mitanni + 1 Einheit gelbes Puder ergibt Nuzi-Blätter.

Wasser + 1 Einheit Mitanni + 2 Einheiten Pitassa + 1 Einheit orangenes Puder ergibt Ashur-Blätter.

Wasser + 1 Einheit Kerma Puder + 1 Einheit ocker-Puder ergibt Kassite.

Wasser + 1 Einheit Kerma Puder + 1 Einheit grünes Puder + evtl. 1 Einheit Arsawa-Puder ergibt Masa-Dornen.

Wasser + 1 Einheit Kerma Puder + 1 Einheit Arsawa Puder + 1 Einheit Pitassa + 1 Einheit schwarzes Puder ergibt Teresh-Wurzeln.

Wasser + 1 Einheit Kerma Puder + 2 Einheiten Arsawa Puder + 1 Einheit Pitassa + 1 Einheit weißes Puder ergibt Ekron-Blätter.

Wasser + 1 Einheit Kerma Puder + 2 Einheiten Arsawa Puder + 2 Einheiten graues Puder ergibt Ataniya- Wurzeln.

Wasser + 1 Einheit Mitanni + 1 Einheit Kerma Puder + 2 Einheiten Pitassa + 1 Einheit rotes Puder ergibt Askelon-Blätter.

Hier eine weitere Auflistung von Gitta:

#### 1. Tjekker Blumen:

Schüssel mit klarem Wasser füllen + 1 x Mitanni Gummi - 1. Schüssel Regal oben + 2 x Arsawa Puder - 3. Schüssel Regal oben + 2 x weißes Pulver - unterste Reihe  
4. Schüssel

Diese Mischung ergibt Tjekker Blumen

#### 2. Zum Abbeizen der Säule:

1 x Lullubi Blumen + 2 x Makkan Samen + 2 x Uruku Wurzeln + 1 x Canaan Dornen + 1x Amath-Blätter

#### 3. Mischungen für das Schlafmittel von Kordax:

1 x Mitanni Gummi + 2 x Pitassa Gummi + 1 x oranges Pulver, ergibt: Ashure

1 x Kerma Puder + 1 x Asawa Puder + 1 x grünes Puder, ergibt: Masa

1 x Kerma Puder + 1 x Asawa Puder + 1 x Pitassa Gummi + 1 x schwarzes Puder, ergibt: Teresh

1 x Mitanni Gummi + 1 x gelbes Pulver, ergibt: Nuzi

1 x Kerma Puder + 2 x Arsawa Puder + 1 x Pitassa Gummi + 1 x weißes Pulver, ergibt: Ekron

1 x Mitanna Gummi + 2 x Arsawa Puder + 2 x Pitassa Gummi + 1 x rotes Puder,  
ergibt: Ataniya Wurzeln

1 x Mitanni Gummi + 1 x Kerma Puder + 2 x Pitassa Gummi + 1 x rotes Puder,  
ergibt: Askelon

Schlafmittel:

2 x Melukka Knochen + 2 x Ataniya Wurzeln + 2 x Canna Dornen + 2 x Tjekker  
Blumen + 2 x Nuzi +

1 x Ashur Samen + 2 x Kassite Barke + 2 x Masa Dornen + 1 x Teresh Wurzeln

Nun Wasser in Schale und in den Rezepten nachlesen, was zum Ablösen von  
Farbe nötig ist.

Wir müssen hinzugeben 1x Lullubi, 2x Makkan, 2x Uruku und da es Amat... nicht  
gibt, 1x Canaan. Das Gemisch in die Flasche abfüllen und dann auf die Säule  
anwenden und somit die Farbe wegbeizen. Die Bergwerkstange durch das Loch  
der Säule stecken, dann das Seil mit dem Haken im Inventar verbinden, den  
Haken auf das Halsband des Krokodils anwenden und das Seilende dann auf das  
Ende der Stange hinter der Säule. Nun versuchen, das Krokodil zu bewegen, aber  
Sobek, der Krokodilherr, sagt, dass das Krokodil nur seinen Stab kennt und wir  
bekommen die Genehmigung, ihn von draußen zu holen und zu benutzen. Nun bei  
der ersten Säule über das Dreieck die II stellen. Dann die 2. Säule abbeizen und  
hier wieder wie zuvor verfahren, aber jetzt die III einstellen. Bei der 3. Säule die V  
und bei der 4. Säule die VII. Jetzt sollte sich der Geheimsaal öffnen. Hineingehen  
und die Tablettis nehmen. Eine selbstablaufende Sequenz folgt und es wird Ärger  
geben, man muss fliehen.

Mit dem Sklaven reden und erfahren, dass man etwas herstellen kann, um die  
Krokodile einzuschläfern. Zutaten und Rezept aus dem Korb nehmen.

Dann gemäß dem Rezept und dem Gespräch das doppelte der Zutaten für das  
Schlafmittel nehmen: Wasser + 2x Melukka + 2x Ashod (unter Reihe - 6. Schüssel  
von links) + 2x Canaan + 2x Tjekker (unten, 4. Schüssel von links). War alles  
korrekt (Die Pulver unten können durch Mischung gemäß den Rezepten im  
Inventar identifiziert werden), dann bekommt man eine Bestätigung und taucht die  
Fische in diese Lösung. Diese werden dem Krokodil verfüttert und unser Held kann  
fliehen. Es gibt ein neues Gespräch mit Cleopatra und unser Held landet in  
Alexandria.

## Der Zyklus der Insel Pharos:

Am Strand in Richtung Steg schauen und dort an einem Pfahl ein Horn und den Sandhaufen links daneben begutachten. In Richtung Galeere gehen und den linken Koffer öffnen. Hammer und Meißel herausnehmen und mit dem Meißel vom Balken rechts vom Koffer ein Stück Holz ergattern. Aus der Kiste rechts alles herausnehmen (Franseninstrument und Nadel und Garnrolle) und dann das Franseninstrument auf das Segeltuch anwenden und so ein Stück davon ins Inventar befördern. Zurück und nach oben in Richtung des Katapultes gehen. Mit Hammer und Meißel, dem zerbrochenen Gelenkstück und dem Holzstück ein neues, intaktes Gelenkstück (Zapfen/Bolzen) herstellen.

Zum Katapult. Die Leiter links nehmen und an das Katapult stellen. Das am Boden liegende Seil mit dem Holzstück/Seiwindenschlaufe nehmen und die Leiter hinauf und oben befestigen. Das Gelenkstück (Zapfen/Bolzen) einfügen, aber es zerbricht. Vom Strand ein neues Stück Holz holen und ein neues Gelenkstück (Zapfen/Bolzen) herstellen. In Richtung Leuchtturm gehen und hier einen Rahmen für eine Kugel und eine Kugel selbst mitgehen lassen. Die Sandsäcke am Katapult auf die anderen legen. An der Mauer die zerbrochene Tafel halbwegs wieder zusammensetzen, um den Namen Sostratos erfahren. Das neue Gelenkstück (Zapfen/Bolzen) oben einsetzen und mit dem Hammer befestigen. Den Pflock an der Kette nach links drehen. Die Leiter wegstellen. Das Rad des Katapults drehen. Jetzt kann die Schleudertasche/Katapultschlaufe auf dem Katapult abgelegt werden und mit der Kugel bestückt werden. Den Haken rechts an der Schleuder befestigen und dann mit dem Hammer auf das Gelenk schlagen. Die Kugel fliegt nicht weit genug, also stimmt das Gegengewicht nicht. Mit dem Franseninstrument im Inventar das Segeltuch in 3 Teile teilen und mit Nadel und Faden 3 Säcke nähen und diese dann an der Mauer mit Sand befüllen. Sie zu den anderen Säcken dazulegen und das Katapult erneut mit der aufgesammelten Kugel bestücken und mit dem Hammer das Gelenkstück anschlagen. Diesmal trifft die Kugel, aber sie zerbricht. Mit dem Haken kann man jedoch ein Steinquader aus der Mauer ergattern. Mit dem Holzrahmen und dem Werkzeug kann man sich eine neue Steinkugel herstellen. Diese wieder auf das Katapult benutzen. Das Schießen sollte nun automatisch erfolgen (oder es muss nur noch der Hammer auf das Gelenkstück (Zapfen/Bolzen) benutzt werden bzw. es eingesetzt werden). Mit dem 3. Schuss sollte nun die Öffnung so groß sein, dass unser durch die Mauer kommt.

## Der Panzer von Apollo

Das Netzhemd am Eingang nehmen. Drinnen sich alles genau ansehen. Den Hammer auf den verbogenen Einstellmechanismus anwenden, um das zu reparieren. Dann Sigma, Omega, Sigma korrekt einstellen und in der Mitte drücken. Das Schriftstück lesen, das um den Hebel gewickelt ist. Den Hebel betätigen und das Gegengewicht kommt herunter.

Alle Gewichte herausnehmen und der Wagen kommt herunter.

Jetzt nach draußen zum Katapult und die 6 Säcke Sand holen. Den Wagen mit den Säcken beladen und dann den Wagen hochziehen, so dass das Gegengewicht herunterkommt. Es festbinden und mit Gewichten bestücken, so viele (12), dass

der Wagen wieder herunterkommt, wenn man ihn losbindet. Dann in den Wagen hinein und die Sandsäcke neben dem Wagen ablegen (5 Stück). Dann sollte der Wagen nach oben gebracht werden und wir sind auf einer neuen Ebene. Hier angelangt, die Treppen nach unten gehen und von innen die Tür öffnen. Wieder nach oben.

Gehen wir die Stufen hoch, sind wir im Saal der Hydra. In die Mitte des Saales und mit Iris über alles reden. Sich dann die blockierte Winde ansehen, die Beschriftung lesen und die kleine Grube rechts ansehen. Mit dem Faden, dem Netzhemd und dem Kugelrahmen ein Sieb herstellen. Über die Treppe hinunter vor die Türe zu dem Sand und der Platte. Hier das Sieb auf den Sand anwenden und unser Held bekommt weitere Bruchstücke, die er einsetzt. Dennoch wird die Platte nicht komplett. Könnten die Reststücke in den Sandsäcken sein? Sie holen, beim anderen Sand vor der Tür ausleeren, erneut sieben und die Platte vervollständigen. Hieraus (durch die 3 Namen) ergibt sich, was oben im Hydrasaal eingestellt werden muss (jeder Buchstabe nur 1x):

M, E (epsilon), Delta, Omicron, Ypsilon, Sigma, H(êta), 'E (epsilon mit Akzent)), P (rhô), Alpha, Lambda (V umgedreht), thêta (O mit waagrechttem Streifen) und N. War alles richtig, dann sagt und unser Held, dass man gesiegt hat.

Die Winde betätigen. Das Prisma fährt ganz nach oben. Unser Held stellt sich jetzt in die Mitte des Saales und schaut sich die Prismen oben an. 3 sind korrekt. Wir senken unseren Blick jeweils bei den korrekten nach unten und ziehen dort unter dem Hydrakopf den Strick. War alles korrekt, befreien wir Iris und kehren zu Cleopatra zurück.

Mit Iris dann sprechen. Zurückgehen und dann ruft Kordax. Mit ihm alles bereden. Draußen auf den Treppenstufen ein weiteres Maskenteil finden, das zu dem im Inventar passt. Hat man sich bei Kordax umgedreht, dann bekommt man ein Papyrus mit Formeln für Gewürze/Parfum. Danach nochmals mit Kordax reden und dann hoch zu Iris und mit ihr über die Maske reden.

Wieder runter zu Kordax, reden und wieder hoch zu Iris und reden. Kordax muss neutralisiert werden, damit wir weiterkommen.

Zu Kordax und mit ihm reden und seine Wasserschale schließlich mitnehmen.

Zurück zur Bibliothek, die von den Krokodilen bewacht wird. Dann rechts zum Labor und dort zunächst den Schlaftrunk herstellen (Rezept oben) und diesen dann parfümieren mit: 2x Nuzi (gelbes Pulver – 7. Schale oben) + 1x Ashur (orangefarbenes Pulver obere Reihe rechts) + 2x Kassite (ockerfarbenes Pulver – 1. Schale untere Reihe) + 2x Masa (grünes Pulver – 2. Schale untere Reihe) + 1x Teresh (schwarzes Pulver – 3. Schale in der unteren Reihe). War alles korrekt hat unser Held einen parfümierten Schlaftrunk für Kordax und füllt ihn in dessen Wasserschale. Zurückgehen und die Wasserschale bei Kordax abstellen. Der Schlaftrunk wirkt nicht. Kordax ist immun dagegen. Die Schale wieder ins Inventar nehmen. Mit Iris darüber reden. Das Armband aus unserem Inventar muss helfen, einen Trank/ein Gift herzustellen, das Kordax noch nicht kennt. Zurück ins Labor



in die Bibliothek. Die Schale aus dem Inventar und die im Labor leeren. Dann die Laborschale mit Wasser füllen und Melukhka hinzugeben. Das Armband darauf benutzen und dann diese Flüssigkeit in Kordax Wasserschale füllen und zu ihm zurückbringen. Dieses Gebräu setzt ihn außer Gefecht und wir können aus seiner Tasche die 2. Hälfte der Krone und einen Stab nehmen. Die Krone im Inventar zusammensetzen und so die Krone und 2 Medaillons bekommen.

Mit Iris darüber reden. Dann mit der Pinzette/Zange die anderen Medaillons der Krone entfernen und so alle einzeln im Inventar haben. Über die Karte zum Mausoleum und sich alles genau ansehen. Auf der Hinterseite oben ein Boot mit Statuen sehen. Der linken Statue das Stier-Medaillon geben, der rechten das Widder-Medaillon.

Wieder nach vorne gehen und es hat sich eine Klappe mit einem Ziffernblatt geöffnet. In allen Ecken befinden sich Stäbe. Zurück zu Iris und mit ihr reden.

Wieder zurück zum Mausoleum und den Sonnenzeiger auf 12 Uhr und den Mondzeiger auf 7 Uhr stellen. Dann die fehlenden Medaillons platzieren. Nun noch einige Löcher mit Stäben ausfüllen (die Fresken und Wächter geben den Hinweis): Zwillinge (die zwei unten), Krebs und Wassermann (4), Steinbock (2 links und unten rechts), Skorpion (links unten) und Schütze (2 oben und unten rechts). War alles korrekt, dann öffnet sich auf der Seite mit dem Boot ein Abgang nach unten.

## Das Geheimnis der Pyramide

Links mit dem Feuerzeug Licht machen. Sich umdrehen und eine verschlossene Kasten finden. Wir finden das Testament von Akkad und gehen über die Karte zu Iris und teilen es ihr mit. Zurück und das Waage-Medaillon rechts in einen Kasten einfügen. Es gibt ein Stück Rohr und ein weiteres Schriftstück. Vorgehen bis zu einem Trog, an dem eine Schaufel lehnt.

Links und rechts je eine an Ketten hängende Holzstange durch Anklicken nach unten bewegen. In die Säule rechts das Fisch-Medaillon einsetzen.

Den Mond in der Säule drücken und rechts daneben fährt der Behälter hinunter. Bei den Öfen die Türen unten und die Klappen oben öffnen. Unten in den Türen das Feuer anzünden und alles wieder schließen. Weiter vor und einen genagelten Steg ins Inventar befördern und links auf die Kiste das Löwen-Medaillon anwenden. Hier können 3 Platten drin sein. Wenn nicht, dann bekommt man sie erst später aus dem Kohlehaufen. Rechts gegenüber der Kiste das Jungfrau-Medaillon in der Mitte platzieren und dann die Stufen hoch und sich die Geräte ansehen, links auch einen Balken mitnehmen. Iris wird erscheinen. Mit ihr reden.

Jetzt hinaus in den Garten. Bei den Statuen, wo jetzt Dampf herauskommt, hinten die Platten wegnehmen. Zur Statue des Eros mit dem Pfeil gehen und sich umdrehen und im Wasser eine Überlauf finden. Den Steg anwenden, damit man hinüber kann. Dann mit dem Balken die Bodenöffnung wegstoßen und den Verschluss des Überlaufes hochziehen. Zurückgehen (über das Mausoleum nach unten) und das Krokodil mit Sobeks Stab vertreiben. Jetzt an der Säule die Sonne drücken, damit der Wasserbehälter wieder hoch kommt, das Rohrstück anschließen und den Verschluss hochziehen. Jetzt läuft Wasser in die Kessel. Unser Held füllt jetzt den Ofen solange, bis er meint, es sei genug und dann findet man auch in der Kohle die 3 Scheiben. Die drei Scheiben dort einsetzen, wo wir bereits das Jungfrau-Medaillon platzierten. Jetzt ist die Verbindung zum Aufzug / zum Öffnen der Pyramide hergestellt und wir sollten die Endsequenz erleben.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).