

The Secrets of Atlantis, The Sacred Legacy

A léghajón

Felébredtél nagyszerű, fordulj balra és menj előre. Nézz körül, az egyik asztról vedd fel a „rákcsipeszt” a másik asztról vedd fel a pénzérmét. Állj háttal a zongorának és lépj előre, fordulj vissza és a fal mellől vedd fel a hamutartót. Fordulj az ablakok felé és lépj előre, jobbra a falon van egy kalapács az üveges szekrényben. A hamutartóval törd be az üveget és vedd ki a kalapácsot.

Fordulj jobbra és indulj el a folyosón 3 lépés után fordulj meg és menj le a lépcsőn. Fordulj balra és lépj előre és megint fordulj balra. Az üveges ajtót nyisd ki (rádiószoba) és lépj be. Nézz szét, vedd ki az asztal fiókjából a csavarokat, hagyd el a szobát és fordulj jobbra.



A „rákcsipesz” segítségével szereld le a csövet

Látsz egy létrát a falra akasztva, menj oda és vedd magadhoz, fordulj jobbra lépj előre, fordulj balra nyisd ki a motorterm ajtaját és lépj be. Jobbra fordulsz és ott üldögél Lou Garetti, beszélj vele, mindent kérdezz meg. Fordulj meg, menj a piros szelepekhez, zárd el a három szelepet melyből gőz jön ki, ezután szereld le a „rákcsipesz” segítségével a görbe csövet.

Jobbra fordulsz egy lépés előre, balra fordulsz és egy lépés előre, fordulj jobbra és nézd meg a tartály tetejét. Támaszd neki a létrát és menj fel rajta, láthatod a cső meghibásodott. A piros kart fordítsd el, a „rákcsipesz” szereld le a csavarokat és a kalapáccsal üsd ki őket. Vedd ki a hibás csövet és tedd a helyére azt amit előzőleg kiszertél, rögzítsd azokkal a csavarokkal amiket a rádiós szobában találtál, ezek után fordítsd vissza a piros kart és mássz le a létráról. Menj vissza a szelepekhez és nyisd ki a középsőt és a jobb oldali. Egy csilingelő hangot hallasz ami jelzi hogy valamit megoldottál. Ha visszamész a tartály tetejére látni fogod a nyomásmérő órákon hogy minden OK



Nyisd ki a középső és a jobb oldali szelepeket



Gőznyomás megfelelő

Menj vissza Lou Garetti-hez és beszélj vele ismét. Fordulj balra és a tartályok között menj végig az úton majd fordulj jobbra, egy lépés előre és fordulj balra, nézz fel és fordítsd el a piros kart.

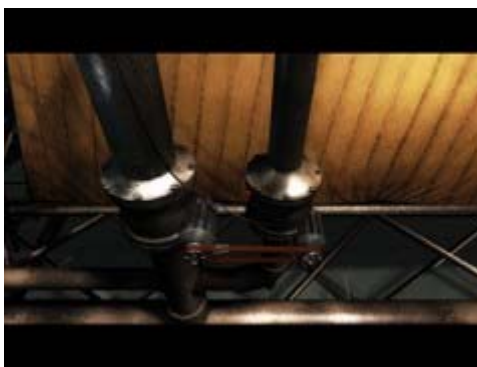


Indulj már....



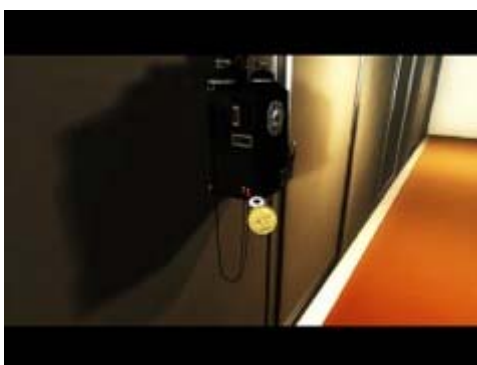
Elszakad a hajtósíj

Beindul a pumpa, de elszakad a hajtósíj. A kart fordítsd vissza, hogy a pumpa leálljon és menj vissza a barátunkhoz beszélgetni, megkapod tőle a nadrágszíját amivel megjavítod a pumpát, majd beindítod. Visszameész megint beszélgetni.



Legyünk kreatívak

Beszélgetés után elhagyod a motorszobát felmész a lépcsőn és jobb oldalon a faliújság mellett méssz tovább a folyosón a telefonig. Itt a pénzérme segítségével leszereled a 2 telefon vezetékét és megfordulsz, le a lépcsőn, irány a híradós szoba.



Az érmével szereld le a két kábelt.

A híradósszobában leszereled a megrongált elektromos vezetékét és beszereled a telefonról leszereltet.



Szereld le mindkét elvágott kábelt.



Szereld le mindkét elvágott kábelt.

A telexbillentyűre kattintva küld el az üzenetet, majd a szalagot vidd el Lou úrhoz és add át neki. Megint hallod a csilingelő hangot és már tovább is jutottunk egy szakaszon.



A telex szalag



Megérkezel New Yorkba

A New Yorki State Building

Nézz szét, látsz egy piros ruhás londonert, menj hozzá és beszélj vele mindenről. Fordulj jobbra és menj előre menj be az előtérben lévő asztalokhoz, a pult mögött találsz egy szemeteskosarat, vedd magadhoz.

Visszamész a folyosóra, jobbra fordulsz egy lépés után megint jobbra fordulsz és ott látsz egy kis asztalt, kihúrod a fiókot és találsz egy öngyújtót, magadhoz veszed. Jobbra fordulsz és két lépés előre, fordulat jobbra egy lépés előre, jobbra fordulsz és kinyitod Elmer Michel postaládáját. A benne talált szolgálati utasítást elolvasod.

Balra fordulsz és egy lépés előre, jobbra fordulsz és a szemeteskosárban találsz papírt amit felveszel és beleteszel az előzőleg felvett szemeteskosárba. Tanulmányozd a kuka felett a falon található tájékoztatást, utána fordulj balra. Egy lépés előre, jobbra fordulsz egy lépés, megint jobbra egy lépés előre és add át a szolgálati utasítást a londinernek.

Fordulj balra, egy lépés után fordulj jobbra, megint egy lépés előre. Nézd a falat, rajta a 82 szám és alatta a padlóra le tudod rakni a szemeteskosarat a papírral amit utána az öngyújtó segítségével meggyújtasz. Csak akkor találsz meg a helyet, ha a papír bele van helyezve a szemetesbe. Megszólal a tűzjelző és így levisz a londiner a földszintre.

Nézz körül, egy újságíró támaszkodik a falhoz és egy hölgy ül egy asztal mögött. Beszélj az újságíróval mindenről amiről csak lehet, aztán a hölgygel is folytass teljes körű beszélgetést majd fordulj balra és menj előre. Fordulj jobbra és menj előre.

Jobbra fordulsz és meglátod a zöld ruhás londinert, odamész és beszélgetsz vele mindenről illetve mindenkiről, legjobb választás a piros ruhás londiner (Elmer). Beszélgetés után menj vissza az újságíróhoz. Beszélj vele, most már neked adja a látogató kártyáját. Ha megvan menj a lifthez és add a kártyát a londinernek, most már használhatod a liftet.

Fordulj balra és menj egy lépést előre, fordulj balra és két lépés előre, fordulj balra és egy lépés előre. Balra fordulsz és a szekrény tetején találsz egy leltárjegyzéket, olvasd el. Jobbra fordulsz és előremész, balra fordulsz és elmész egyenesen a folyosó végére, balra fordulsz és egy lépés előre.

Bal oldalon találsz egy nagyítót a szekrényben, a jobb oldali ajtót pedig ki tudod nyitni. Belépsz az irodába az asztalhoz méssz, elolvasod a névtáblát, aztán beszélgetsz a hölgygel mindenről amiről csak lehet. Elhagyod a helyiséget.

Jobbra fordulsz és egy lépés előre, balra fordulsz és három lépés előre. A jobb oldaladon lévő ajtót kinyitod és belépsz az irodába, beszélgetsz a nővel aki az asztalnál ül, majd visszajössz a folyosóra. Balra fordulsz két lépés előre majd jobboldalon belépsz a tűzlépcsőhöz.

Fordulj balra és menj végig a folyosón, beszélj a hölgygel aki a CineWorld recepcióján ül. Ha végeztél fordulj meg és vedd fel a pulton lévő zöld újságot. Egy lépés előre, fordulj jobbra, beszélj az ott ácsorgó testőrrel.

Fordulj balra és menj előre két lépést és lépj be a jobboldalon a tűzlépcsőhöz. Balra fordulsz és egyet előrelépsz, balra fordulsz egy lépés előre és belépsz a liftbe jobboldalon. Megint a földszinten vagy, kövesd az EXIT táblát és visszatalálsz a hölgyhöz a recepción, beszélj vele aztán menj vissza a lifthez.

Belépsz a liftbe. Balra fordulsz egy lépés előre, jobbra fordulsz egy lépés előre majd a jobb oldali tűzlépcsőhöz belépsz. Balra fordulsz és méssz előre a recepcióig és ott beszélgetsz a testőrrel.

Visszamész a tűzlépcsőhöz belépsz oda. Jobbra fordulsz egy lépés előre, jobbra fordulsz és egyet előrelépsz. Balra fordulsz és belépsz az irodába, az asztalnál ülő nőnek adod a CineWorld újságot. A nő kibontja a haját és az asztalra teszi a hajtűjét, no azt te szépen felveszed, aztán beszélj vele, majd hagyd el az irodát.

Jobbra fordul és előremegy, balra fordul és előremegy, balra fordulsz és belépsz a tűzlépcsőhöz. Balra fordulsz és mész a liftekhez. Kettő liftajtó van nyitva te a baloldaliba lépsz be. (felette 3 szám van) Fordulj balra.

Menj a lányhoz aki a pamlagon ül és beszélj vele mindenről. Jobbra fordulsz és egy lépés előre, megint egy lépés előre, a falújsággal szemben kinyitod az ajtót, ja kell hozzá a hajtű, menj be.

Az ajtó mellett a fogason lógó kabátban találsz egy jegyzetet, olvasd el, majd menj beljebb a szobában. Előtted áll egy szekrény amin színes mutatók vannak, ezeket kell a megegyező színű jelhez beállítani hogy kinyíljon. A mutatókat mozgatni az alul lévő kapcsolókkal lehet. Rajta nem lesz túl nehéz.

Kezdjük a sárga mutatókkal, ezért a sárga gombokkal kezdjük, kattints kétszer a felső gomb jobb oldalán. Katt kétszer az alsó gomb bal oldalán, egy kattintás a felső gomb jobb oldalán, katt kétszer az alsó gomb bal oldalán. Most ha minden igaz akkor jó helyen kell állnia a sárga mutatóknak.

Most következnek a fehér mutatók ezért a középső fehér gombokkal kell beállítani a mutatókat, ezért kétszer katt a felső gomb jobb oldalán, egyszer katt az alsó gomb bal oldalán, egyszer katt a felső gomb jobb oldalán, egyszer katt az alsó gomb bal oldalán. Ha minden igaz akkor a fehér mutatók a megfelelő helyen vannak.

Utoljára a narancs színű mutatók következnek, a jobb oldalon található gombokkal. Katt egyszer a felső gomb jobb oldalán. Katt egyszer az alsó gomb bal oldalán. Katt egyszer a felső gomb jobb oldalán. Katt egyszer az alsó gomb bal oldalán. Katt egyszer a felső gomb jobb oldalán. Katt egyszer az alsó gomb bal oldalán.



Mindjárt nyitva

Kinyílik a páncélszekrény, találsz benne egy kulcsot. Fordulj balra és lépj egyet előre, szemben van egy kép a falon, de tégedet az a kép érdekel amelyiket akkor látsz ha jobbra fordulsz. Told félre, és találsz mögötte egy szellőzőnyílás amin keresztül kihallgatsz egy beszélgetést ami két férfi között folyik. Gyorsan feljegyzel pár számot egy cetlire. Olvasd el a cetlit amin ez áll -2, 8, 13, 7, és 14, ez a későbbiek folyamán fog kelleni.

Megnézed a falújságot és megjegyzed a hogy a napi munkakezdés „9” óra. Balra fordulsz, egy lépés előre és megint balra fordulsz. Megnézed a képet a falon a nagyító segítségével, megjegyzed a dátumot 1931. 05. 01. Jobbra fordulsz és egy lépés előre, jobbra fordul egy lépés előrelépsz, fordulj jobbra és irány a lift, szállj be.

Jobbra fordulsz és két lépés előre megint jobbra fordulsz és előre, jobbra fordulsz és belépsz tűzlépcsőhöz. Balra fordulsz és két lépés előre. Fordulj jobbra és menj be az irodába. Menj előre és vizsgálj meg a földön fekvő nőt.

Menj ki az irodából fordulj balra és három lépés előre. Jobbra fordulsz és egy lépés előre. Fordulj balra és menj be az irodába, beszélj Elen-nel. Ha befejezi a monológját és lemegy a képbejátszás beszélj vele megint. Menj vissza az ájult nő irodájába. Azon a helyen ahol a nő feküdt találsz egy jegyzetfüzetet.

A széken találsz egy számozás ládát. Próbáljuk a láda zárját és a talált jegyzetfüzetben leírtakat összehozni ha már egymás mellett találtuk őket. Liftajtók száma az emeleten 8, főbejárat van 4, munkakezdés ideje 9 óra, az épület átadásának napja május 1. és végül a talált leltárnyilvántartás megemlíti hogy a berendezés karbantartási szintje az 5. Hát lássuk jó -e ez a kombináció



8-4-9-1-5 Szezám nyílj ki

No, nézd kinyílt a láda, fogd a benne lévő biztonsági kulcsot és menj a tűzlépcsőhöz, lépj be. Fordulj balra egy lépés előre, fordulj balra, kettő lépés előre, fordulás balra és lépj be a jobb oldali liftbe. Megérkeztünk a -2 szintre, fordulj balra és menj előre.

Menj a fémajtó fele és fordulj balra, vedd fel a tűzoltókészüléket. Fordulj jobbra és menj előre, jobbra fordulsz és nyisd ki az ajtót a páncélszekrényben talált kulccsal. Lépj be és fordulj jobbra egy lépés előre, a szekrényajtóról üsd le a lakatot a tűzoltókészülékkel. Vedd fel a szekrényből az „ugrásvezető-keket”, fordulj meg és menj a szemközti elektromos kapcsolótáblához és tedd le a lenti deszkára az „ugrásvezető-keket”.



a 8 „ugrásvezető” a deszkán

Olvasd el a cetlidet amit akkor írtál fel mikor kihallgattad a két férfi beszélgetését azaz -2, 8, 13, 7, 14. Ebben a sorrendben használd egyesével az „ugrásvezetőket”:

Balról az elsőoszlop-2 és 8, második oszlop 9 és 13, harmadik oszlop 13 és 7, negyedik oszlop 7 és 14.



Minden „ugrásvezetőt” tegyél a helyére

A deszka feletti kulcslyukba tedd bele a biztonsági kulcsot (amit a számrázás ládából vettél ki) és fordítsd el. Remek, működnek a liftek. Gyere ki a teremből és menj a lifthez, szállj be és végre megérkezel a 14. emeletre.

Kettőt előrelépsz, jobbra fordulsz és beszélsz Mr. Foster titkárnökjével Miss Pennington-nal, fordulj balra és a nyitva az ajtó, lépj be és menj egészen Mr. Foster asztaláig, beszélj vele. Mielőtt bármit is mondania játszani kell vele az asztalon lévő társasjátékkal. Te lépkedsz és le kell ütni a három Jade követ úgy hogy téged ne kapjon el a szkarabeusz bogár. Nem olyan nehéz, te mindig a fehér kockára léphetsz.



Ha minden Jade követ leütöttél akkor nyertél

Miután nyertél a játékban beszélj Mr Foster -rel mindenről amiről csak lehet. Hagyd el az irodát és beszélj a titkárnökkel mindenről amiről csak lehet, majd menj a lifthez és már indulsz is tovább léghajóval.



Máris Makaóban vagyunk

Makaó

Menj fel a hajóra, menj le a lépcsőn, jobb oldalt hátul beszélj a csapossal és bárpulnál ülő hölgygel, majd fordulj balra és menj oda a kék ruhás kidobóemberhez és beszélj vele is.

Menj oda a két férfihez a hosszú asztalnál és beszélj a baloldalival a patkányversenyről. Ő megkér tégedet hogy fogadj helyette, mert ő el van tiltva. A második beszélgetés után ad neked pénzt hogy fogadhass.

Menj előre egy lépést majd menj el a lépcső bal oldalán a pénztárhoz. A pénztáros jól hallhatóan alszik és nem is tudod felébreszteni.

Fordulj meg és menj át a lépcső jobb oldalára a ahol a függöny mögött megtalálod a pénztár ajtaját amin van egy tili-toli rejtvény. Ha ezt megoldod akkor kinyílik az ajtó. Miközben megpróbálsz megoldani a feladatot a kínai kidobóember bizonyos időközönként szigorúan rád néz, ilyenkor gyorsan fordulj meg és menj előre egy lépést, aztán visszatérhetsz a feladványhoz. Ha nem vagy elég gyors ki leszel dobva és kezdheted előlről a rejtvény leküzdését. Segítségül annyit hogy a függönyön látható sárkányt kell képen kiraknod. Mivel nem túl nehéz a megoldás és sok variáció van a kirakáshoz ehhez nincs bővebb információ.



Egy lép.....



és kész!

Lépj be az ajtón és menj az alvó emberhez, nézz körül, vizsgáld meg a rács mellett a falon található naptárt, a mai dátum (április 10.) látható rajta. Az alvó pénztáros párnája alól vedd el a papírlapot és olvasd el. Ezek olyan információk amire szükséged lesz ha a kidobó ember kérdőre von. Ébreszd fel a pénztárost és beszélj vele, még egyszer beszélj vele, majd add oda neki a pénzt, így fogadsz. Beszélj vele és akkor átadja a fogadási szelvényt, ezután menj ki szobából.

Menj a pasihoz aki megbízott a fogadással és add neki oda a fogadási szelvényt. Nyertek és ad neked pénzt, utána beszélj vele újra minden lehetséges dologról. Nicsak ki érkezett a játékkerembe, menj oda a hölgyhöz és beszélj vele mindenről.

Menj bárpulthoz és beszélj a csapossal mindenről, majd beszélj a bárpultnál ülő nővel. Adj pénzt a csaposnak és ő bont egy üveg italt. Menj arrább és a csapos kis idő múlva elalszik. Beszélj a fickóval a patkányfuttató asztalnál majd a kalapos nővel az asztalnál. Megint a bárpultnál ülő nővel kell beszélned, majd menj a csapos háta mögé és nyisd ki a barna ajtót.

Lépj be a helyiségbe ott van előtted az áramfejlesztő, a rajta lévő kart húzd le és rögtön fordulj egy kicsit jobbra és menj előre egy lépést a sötét sarokba. A kék ruhás kidobóember visszakapcsolja az áramfejlesztőt. Menj ki a helyiségből.

Menj a kalapos hölgyhöz és beszélj vele mindenről amiről csak lehetséges, a beszélgetés végén kapsz tőle pénzt, hogy legyen mivel beugrani a kártyapartira. Menj a kidobóemberhez és mutasd meg a pénzt. Ezek után ha a helyes választ megadod a kérdésére mehetsz kártyázni. De te tudod a helyes választ mivel emlékszel a naptáron a dátumra és megvan a pénztáros jegyzete. A helyes válasz: tigris -kettő szívkirály, és egy „lóhere” ász.

Ha sikerült megadni a helyes választ akkor kapsz egy papírt amin a csörlő kód olvasható. Menj vissza a hölgyhöz a rulett asztalhoz és beszélj vele.

Nézd meg a három tekerőkart, egyenlőre ne nyúlj hozzá. Ha a jobb illetve a bal oldalán kattintasz a tekerőkar mellett akkor az fordul egyet. A kidobóembertől kapott csörlőkód alapján a következő mozdulatokat hajtsd végre. A baloldali kart 3-szor jobbra a középső kart 4-szer balra és a jobb oldali 2-szer jobbra. Ez úgy néz ki mint a képen.



A helyes csörlő beállítás

Ha ezt sikerült hibátlanul megcsinálnod akkor a tekerőktől jobbra feltáruul a bejárat. Lépj be és ott találod a barátnődet és három pasit a póker asztalnál. Beszélj a nőcivel majd ülj le a kártyasztalhoz. Beszélgessél James Eliott-tal mindenről, majd Master Yu- val és végül a patkányfuttató barátunkkal is mindenről mindenről kivéve az utolsó „ikon” mert az már az osztás a pókerban, előtte ajánlatos menteni a játékot, ha megvan a mentés kezdődhet a játék.

Az első osztásnál adj meg minden tétet és te nyersz, a második és harmadik körben dobd be a lapokat, a negyedikben ad meg a tétet és nyersz, ötödik körben kétszer add meg a tétet majd emelj, és végül megint add meg a tétet, nicsak megint nyertél.

Úgy látszik hogy Elliot nem viseli jól a vereséget. Nem elég hogy magával viszi a dombormű darabját lenyúlja a nődet is. Beszélgess a két kártyapartnerreddel majd menj ki a helyiségből, hagyd el a hajót és a móló végén találkozol Nathaniel Blackwood kapitánnyal, beszélj vele.



Irány India

India

Fordulj jobbra és beszélgess mindenről a kapitánnyal, majd menj a rádiós szobába, tudod voltál már ott. Találsz az asztalon (fiók felett) egy ceruzát és egy papírlapot, egyesítsd őket

majd menj ki a szobából.

Menj a motorszobába miután belépsz fordulj jobbra és nézz oda ahol Lou Garetti üldögélt, úgy látszik elhagyta a kését, vedd fel. Hagyd el a motorszobát és a lefelé vezető lépcsőn hagyj el a léghajót.

Menj előre és beszélj a börtönbe zárt barátnőddel. Mindenről beszélj vele, majd menj a kalitka túloldalára. Nézz a kalitka aljára és meglátod a nyitószerszemet de kell hozzá valami segédeszköz ami még hiányzik, fordulj meg és menj végig a hídon a lefelé vezető lépcsőig.

Fordulj jobbra és menj a könyves szekrényhez, Megjelenik Blackwood kapitány és egy könyvet kezd olvasni. Beszélj vele mindenről majd fordulj jobbra és két lépéssel menj a távoli szoborhoz, fordulj meg és menj fel a lépcsőn a nagy barna ajtóhoz. Próbáld meg kinyitni de nem sikerül, az ajtó mellett (szembe veled) a szobor alatt a van egy falra vésett felirat, készíts róla másolatot a magaddal hozott papírra a ceruzával. Nézd meg a szöveget.

Fordulj balra és menj le a lépcsőn, Tegyéél két lépést Blackwood kapitány felé, fordulj kicsit balra és menj ki a helyiségből a lépcsőn. Menj végig az úton, állj meg ketrecbe zárt bébi előtt és add oda neki az írományodat. Ő lefordítja neked, olvasd el, majd menj vissza a terembe.

Menj a kapitányhoz és nézz a könyvespolc tetejére ahonnan leveszel egy könyvet, nézz bele, elefántokat látsz, egyelőre semmi dolgunk vele, ami fontos az az hogy mit mutatnak a nyilak, ha sorba vesszük akkor, 1 bal, 3 jobb és 2 bal, ezt jegyezd meg.

Fentről számolva a harmadik sorban is találunk egy könyvet amiben a drágakövekről írnak. Fordulj balra és menj a másik könyvespolchoz, a felső sorban megtalálod a Kate által lefordított szövegben említett tudás hetedik könyvét és benne egy drágakövet. Fentről számolva a harmadik sorban találsz még egy könyvet abba is nézz bele. Menj a kapitányhoz és beszélj vele a drágakövekről.

Fordulj körbe és menj a terem közepén lévő asztal irányába, menj az asztal túloldalára és ha szétnézel látni fogsz egy zöld elefánt szobrot ami az ormányában tart egy gyöngyöt. Vedd elő a késedet és segítségével vedd magadhoz a gyöngyöt. Menj vissza a kapitányhoz aki még mindig olvas, mutasd meg neki a gyöngyöt, ezután ő is ad neked egy „holdkövet”.

Jobbra fordulsz és menj a szoborhoz aminek az alján van 15 gomb Pontosan 3x5 A sorokat nevezzük A-B-C sornak az oszlopokat pedig 1-2-3-4-5, Most nem árt megint menteni, aztán pedig kezdődhet a feladvány megoldása. Lényeg hogy ha megnyomunk egy követ akkor a függőleges és a vízszintes szomszédai is benyomódnak, a cél az hogy az összes kő benyomva legyen.



A gombok

Nyomd meg a gombok ebben sorrendben: C5 - C1 - A1 - B2 - A3 - C3 - B4 - B5 - B4 - C5.

Ha megvan akkor vedd le a szobor fejéről a rubintkövet. És jegyezd meg hogy tartja a kezeit a szobor. (legjobb ha lerajzolod)



Hogy is áll a keze lába?

Fordulj kicsit jobbra és menj egy lépést a kanapék irányába. Megint fordulj egy kicsit jobbra és menj a másik kanapéhoz. Nézz kicsit körül és látsz egy ládikát aminek a tetején egy hasonló alak van mint a szobor. Állíts be ugyanúgy a kezeket mint a szoboré és nyílik a láda és tied a smaragd kő.



Mozgassuk a kezeket a megfelelő helyre.

Fordulj meg és láthatod hogy egy fénysugár megvilágít egy szobrot, menj oda, vágd le a késsel a szoborra felfutott növényt majd tedd a szoborra a smaragd (zöld) követ. A zöld fénysugár mutatja az utat.



Az első kő beállítása

A zöld sugár végén vágd le a szoborról a növényt és tedd oda a kék követ.



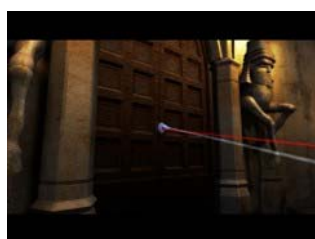
A második kő

A kék sugár mutatja az utat a következő szoborhoz, a gázt vágd le és tedd a helyére a piros követ.



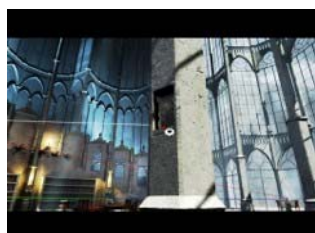
A harmadik kő

A vörös fénysugár mutatja az utat, menj fel a lépcsőn és tedd a kék hold követ az ajtóra ahová a vörös fénysugár mutat.



A negyedik kő is a helyén

Fordulj meg és menj le a lépcsőn nézd meg hová mutat a fehér fénysugár, az oszlopra, és ott is egy téglalap alakú részre, nyisd ki és ott van a kőtábla másik fele....



A nyitott rejték hely

... most Blackwood megmutatja ki és mi ő valójában. Alaposan kupán vág és elájulsz, ellopja tőled a követ. Arra ébredsz, hogy be vagy zárva egy szarkofágba, amit valahogy ki kellene nyitni.



Ha megoldod kinyílik

A szarkofág ajtaján egy Sudoku rejtvény van aminek a lényege hogy egy 9 x 9-es négyzet 9 különböző ábrát tartalmaz. Minden sorban csak egyszer szerepelhet egy jel és minden oszlopban is csak egyszer. Ráadásnak a négyzet fel van osztva 3 x 3 -as négyzetekre amiben szintén csak egy szer szerepelhet egy jel. Ha egy hiányzó ábrára kattintasz megjelenik egy jel ha megint kattintasz akkor megjelenik a következő és ez megy körbe 9-ig. Ha valamit elrontottál akkor a rejtvény felett van egy nullázó gomb, ha megnyomod akkor minden visszaáll a kezdési állapotra. Ha nem tudod kinyitni a szarkofágot akkor segítek, soronként mondom fentről lefele és balról jobbra haladva hogy a hiányzó ábrákon mennyit kell kattintanod. Hát akkor kezdjük.

első sor: 7 - 3 - 8 - 5 - 6
második sor: 4 - 1 - 6 - 9 - 8
harmadik sor: 9 - 8 - 5 - 7 - 2
negyedik sor: 6 - 1 - 2 - 5
ötödik sor: 9 - 5 - 2 - 4 - 7 - 8 - 6
hatodik sor: 8 - 3 - 6 - 7
hetedik sor: 3 - 1 - 4 - 6 - 9
nyolcadik sor: 5 - 9 - 3 - 7 - 4
kilencedik sor: 2 - 6 - 9 - 8 - 1



Már csak egy lépés van hátra

Ha jól csináltál mindent akkor kinyílik a szarkofág. Nézz körbe, veled szemben van egy szobor a kezében egy háromágú szigonnyal, vedd magadhoz a szigonyt, menj tovább nézd meg az összeillesztett köveket és nézd meg jól a padlót egy helyen jól láthatóan van egy jól körül határolt terület, ezek után fordulj meg és menj vissza a kalitkába zárt barátnődhez.

Emlékezz arra hogy hol van a kalitka alján az a hely ahol nyitható, tedd bele a szigonyt és kinyílik a zárka, állj szembe nőcivel és beszélgetsetek mindenről, majd menj vissza a terembe ahonnan jöttél.

Lépj be a terembe menj ismét a kövekhez nézd meg de semmi, fordulj meg beszélget a nőcivel aki a padlón a körülhatárolt területen áll. A beszélgetés után fordulj vissza a kövekhez. Most már lehet a köveket nyomogatni mint valami gombokat, csak az a kérdés mikor melyiket és hányszor. Emlékszel a könyvben az elefántokra az ott leírt irányokkal próbálkozz. Bal egyszer aztán háromszor a jobb oldali majd kétszer a bal oldali, nicsak kinyílik az ajtó.

Menj át az ajtón, aztán még egy lépés Katihoz néz szét különösen a falfestményt, majd beszélget Katiival mindenről.



Ez szép, ugye?

Menj tovább és visszajutsz a hídra, menj vissza a léghajóra és már indulsz is tovább.



Irány Mezopotámia

Mezopotámia

Nézz körül és beszélget mindenről a barátnőddel, majd menj előre a gyalogúton, beszélget a gyógyfűgyűjtő emberrel, nem értitek egymást. Beszélget vele ismét, most már a barátnőd fordít, mindent beszélgetek meg. Add neki a gyöngyöt amit magaddal hoztál, kapsz cserébe egy gyógynövény készítményt.

Fordulj egy kicsit jobbra és menj előre két lépést, fordulj egy kicsit jobbra és menj az első házhoz. Vizsgáld meg a ház előtti faládát majd menj tovább a következő házhoz, nézz körül és vedd fel a szekér kerekéből a vasrudat. Fordulj meg és menj vissza az előző házhoz.

A vasrúd segítségével emeld fel a faládát, és szabadítsd ki a kislányt akinek Jyan a neve, mindenről beszélgetsetek, majd vedd fel a felborított láda mellől a füstölőt. Menj tovább a következő házhoz ahol a vasrudat találtad. A kerék mellett van egy vödör, vedd fel majd menj tovább az úton. Beszéljess mindenről a nővel aki a kályha mellett foglalatoskodik, majd vedd fel a gyufát a kályha mellől.

Fordulj meg és menj ahhoz a házhoz amelyik falának kerék van támasztva. Próbáld meg kinyitni az ajtót, de az zárva. Nézz szét és akaszd le a falról a rostélyt. Fordulj balra és menj a következő házhoz, vedd fel a falhoz támasztott kapát. Nyisd ki az ajtót és lépj be, ott találsz a szerencsétlen Blackwood kapitányt, beszéljess vele. Fordulj meg és vedd le a faoszlopra akasztott szitát és drótvágót, majd menj ki a házból.

Fordulj jobbra és menj előre két lépést a téglafal mellett. Ott lesz előtted egy méhkaptár, de azt most hagyjuk majd később lesz még alkalmunk megoldani a rejtvényt amit tartogat. Fordulj jobbra és menj tovább. Fordulj jobbra és a téglafal tövében köveket látsz, vegyél fel négy az az 4! darabot. Fordulj balra és menj a templom fala melletti zöld övezethez.

A kapa segítségével ásd ki a gyógynövényt és vedd fel a vörös gyökeret, ezután fordulj meg és menj be a templomba. Nézz szét minden fele, legérdekesebb a kék-sárga kép a falon. Kate elmagyarázza hogy a kép a sárkányt ábrázolja, jól látható hogy hiányzik a képből 4 kő. Milyen érdekes hogy a templom előtt találtunk köveket, próbáljuk meg beilleszteni őket a képbe, de nem megfelelő a méretük. Valahogy méretet kellene venni a hiányzó kövekről.

Vedd elő a rostélyt és tartsd a kép elé, minden hiányzó kőnek jegyezd meg a méretét amit a rostély mutat, vagy is 6x6, 5x4, 3x2 és még egyszer 3x2.



A pontos méret

Menj ki a templomból és menj vissza a méhkaptárhoz. A gyufával gyűjtsd meg a füstölőt és fújd rá a kaptárra a füstöt hogy a méheket elriaszd. Ezután tedd el a füstölőt és vedd le a

kaptár tetejét. Ez egy jó kis rejtvény, aminek az a lényege hogy a sárga méhek sorai helyet cseréljenek narancssárga méhek soraival, úgy hogy minden sor egyet léphet előre vagy az előtte lévő sort átugordhatja ha az utána lévő sor szabad. A méhek mozgathatásához használd a füstölőt, amelyik sorra ráfújlsz az mozdul. A sorokat jelöljük S mint sárga, és N mint narancs jellel és 1-2-3 számmal a sorokat Tehát S1 S2 S3 és N1 N2 N3 stb. Hát akkor kezdjük

S1 - N1 - N2 - S1 - S2 - S3 - N1 - N2 - N3 - S1 - S2 - S3 -N2 - 03 - S3

Ha ez megvan akkor, egy adag méh eltűnik, tedd el a füstölőt és vedd le a léceket és alatta még több méh van akiket ugyan ilyen módszerrel kell eltávolítani.

S1 - N1 - N2 - S1 - S2 - S3 - N1 - N2 - N3 - N4 - S1 - S2 - S3 - S4 - N1 -N2 - N3 - N4 - S2 - S3 - S4 - N3 - N4 - S4

Hát még mindig nem végeztünk mert van még egy réteg a méhekből, csak többen vannak, de a módszer az ugyan az.

S1 - N1 - N2 - S1 - S2 - S3 - N1 - N2 - N3 - N4 - S1 - S2 - S3 - S4 - S5 - N1 -N2 - N3 - N4 - N5 - S1 - S2 - S3 - S4 - S5 - N2 - N3 - N4 - N5 - S3 - S4 - S5 - N4 - 05 - S5

Tedd el a füstölőt és vedd ki a kaptárból a középső keretet amiben a lépes méz van. Ezek után talán mentsük a játékot, biztos ami biztos. Menj vissza a kenyérsütő nőhöz és add oda neki a lépesmézet.

Menj a falu közepén a kútnál álldogáló kicsi Jyan hoz és beszélj vele a bezárt ajtóról. Várj egy kicsit majd menj vissza a kenyérsütő nőhöz. Időközben megérkezett Omarin, nem tudott ellen állni a mézes kenyér illatának. Beszéljess a nővel majd fordulj balra és beszéljess Omarinnal, majd add neki oda a bronz medaliont, ő mesél neked, majd megint beszéljess Omarinnal.

Közben látod hogy Jyan sír mert beleejtette babáját a kútba, menj oda hozzá és beszéljess vele. Fordulj meg és menj előre az első ház irányába, majd egy lépés a lefelé vezető úton. Fordulj balra és a drótvágóval vágj egy darab drótot a kerítésből. A drótot egyesítsd a vödörrel, fordulj jobbra és menj a gyógynövényt szedő emberhez és beszéljess vele mindenről.

Menj vissza a méh kaptárhoz és fordulj körbe, megtalálod a keresett gyógynövényt, szakítsd le.



A növény és a kígyó

Miközben leszakítod a gyógynövényt megmar egy kígyó, jó üzlet volt a gyöngyöt elcserélni a

gyógynövény kereskedővel, mert a tőle kapott szer mentette meg az életedet. Tedd el a gyógynövényt és menj vissza a faluba.

Menj a kúthoz, akaszd a vödört a kampóra és mentsd ki a babát, add át Jyannak, beszélj vele megint a zárt ajtóról. Fordulj balra és menj ahhoz a házhoz amelyikhez a kerék van támasztva. A kerék mellett a földön fekvő fát tedd arrébb és megtalálod az ajtó kulcsát. Nyisd ki az ajtót és menj be.

Fordulj balra és vedd fel az ablakból a kővágó eszközöket, most mással nem kell törődnöd. Menj Omarinhoz és add oda neki a gyógynövényt. Beszélj vele a gyógyításról és ő ad neked orvosságot.

Menj vissza a jobb oldali utolsó házba ahol Blackwood kapitány van és add neki a gyógyszert. Beszélj vele majd menj ki a házból, fordulj balra és menj előre egy lépés. Nézz lefelé és meglátod a padlón a négyzet hóló mintát. Emlékszel hogy a sárkányt ábrázoló képből hiányzott 4 kő és hogy azoknak mi volt a mérete? Valamint van 4 köved amit a templomnál szedtél fel.

Vegyél elő egy követ és tedd a rácsmintára, majd fogd a vésőt és a kalapácsot és kétszer üss a köre és kész a legnagyobb hiányzó kő a 6 x 6-os.



Egy 6x6-os kő

Tedd el a vésőt és tedd el a követ, vedd elő a következő faragatlan kődarabot, majd négy ütéssel faragd ki a 5 x 4-es követ.

Hiányzik még a 3 x 2-es kőből kettő azokat is faragd ki, ehhez hétszer kell a vésővel ráütni a kőre, ezután az eszköztárban jól mutatnak a faragott kövek



Itt méretre szabhatod a köveket

Fordulj balra és menj előre 2 lépést, majd menj tovább a felfelé vezető úton a templomhoz. Lépj be, hallgasd meg Blecwood kapitány szavait, vésd az eszedbe a hallottakat, de egyelőre a kövektől szabaduljunk meg, minek cipelni tovább őket. Tedd a négy követ a megfelelő helyre, de nem történik semmi.



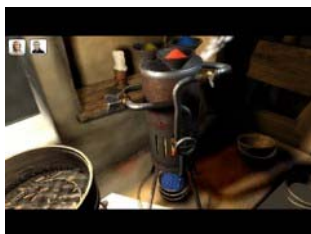
A helyükön a kövek de

Hát az a baj, hogy nincsenek a behelyezett kövek befestve. Menj vissza a faluba, menj be a műhelybe ahol a kővágó szerszámot találtad. Ott van előtted egy „festékfőző” balra tőle egy mozsártörő, a kettő között pedig egy kerek állvány. Vedd fel a mozsártörőt majd tedd a mozsárba a vörös gyökeret amit a kapával ástál ki, törd meg a mozsártörővel. Vedd elő a szitát és tedd a kerek állványra, majd tedd a szitába az összetört vörös gyökeret, rázd meg a szitát. Vedd fel a vörös port és tedd a „festékfőző” tetején az üres helyre, majd vedd elő a gyufát és gyújts tüzet a festékfőzőben.

Hát akkor készítsünk festéket a kövek befestéséhez. Nézd meg a festékfőzőt, a tetején jobb és bal oldalt van egy egy csap a csöveken amit lehet nyitni és zárni, valamint a festékfőző közepén egy kerek csapot.

Emlékezz vissza arra hogy négy fajta festék kell sötétkék, világoskék, sötét sárga és világos sárga. Ezeket úgy tudod előállítani hogy a fenti két csappal a négy lehetséges variációt beállítod (mindkettő nyitva, mindkettő zárva, jobboldali zárva, baloldali zárva) és mindegyiknél kinyitod a kerek csapot.

A festék alul kifolyik egy kis tálkába, mindegyiket vedd fel.



Kész a sötétkék festék a tálkában



A világos sárga



A világoskék



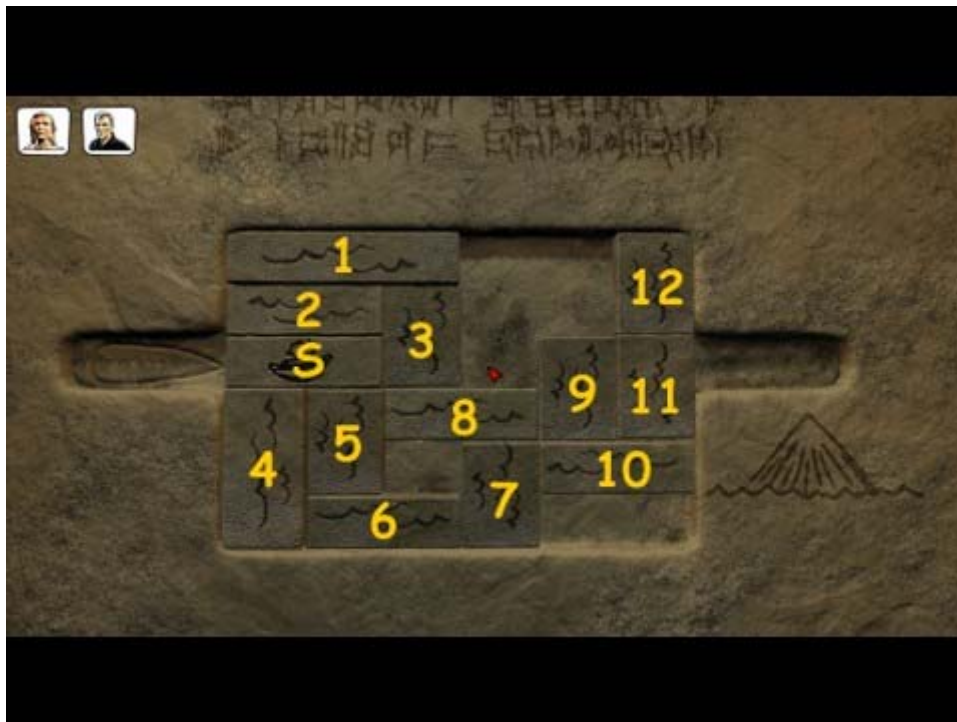
A sötét sárga

Ha véletlenül két egyforma színt kavartál az egyiket tedd a festékfőző melletti mosogató kádba. Menj vissza a templomba és fess be a köveket a megfelelő színre (ha rossz helyre teszed a festéket mehetsz vissza újatfőzni), ha jól csináltad így kell neki kinézni:



Fess be a köveket

Tedd a bronz medált a sárkány szemébe aminek a hatására lefolyik a víz kép alatti kádból, így ki tudod venni az Atlantea kristályt. Vedd ki a bronz medált a sárkány szeméből és fordulj meg, menj a szemközti falhoz és kattints kétszer a bronz medállal a háromágú szigonyra. Jobbra fordulsz és menj a falhoz ahol láthatóvá vált egy tábla, helyezd az Atlantea kristályt a bal oldali mélyedésbe. Ez aktiválja a táblát ami egy fejtörő. A lényeg az hogy úgy tologassuk a lapokat, hogy a hajó eljusson a jobb oldalról a bal oldalra.



Juttasd el a hajót (S) jobb oldalról a bal oldalra

Így juthatunk át: 9 fel - fel, 8 jobb, 3 le - le, Hajó jobb - jobb - jobb, 2 jobb - jobb, 1 jobb, 4 fel - fel - fel, 5 fel - fel, 6 bal, 3 le, 8 bal - bal - bal, 3 fel, 7 fel, 6 jobb - jobb - jobb - jobb, 3 le, 7 le, 8 jobb - jobb - jobb, 4 le - le - le, 3 le - le - le, Hajó bal - bal - bal, 1 bal, 2 bal - bal, 8 bal - bal, 7 fel - fel - fel - fel, 6 bal, 10 bal, 11 le, Hajó jobb - jobb - jobb - jobb.

Ha jól csináltad lenyílik a fal (ha valamit elrontottál tedd vissza a kristályt és kezdheted újra), lépj be és fordulj jobbra ott van Elliot táskája, van benne egy papír ami fontos információt tartalmaz. De ezzel majd később foglalkozunk. Menj tovább a falhoz, vedd ki a hamis medált foglalattól és tedd a helyére a bronz medált. Hoppá..... Kinyílik egy ajtó, de Elliot is előkerül egy síremlékből és meghúzza egy szobor bika szarvát amivel aktivizál egy csapdát ami foglyul ejt. Lent vagy egy veremben aminek erős vasrács a teteje. No, innen hogy szabadulsz ki, ez még kérdéses pillanatnyilag.

Beszélgess Elliot-tal aki a csapdán kívül nagy fölényben van veled szemben. Beszélgessetek mindenről. Beszélj a barátnőddel mindenről és beszélj Blackwood kapitánnyal mindenről. Fordulj kicsit jobbra és nézd meg a falon a kialudt fáklyát. Beszélj megint Katel és kérd el a sálját, tedd a fáklyára majd gyűjtsd meg a gyufával.

Emlékezz a papírra írt szavakra „Háromszor megforgatta úján a kígyót ábrázoló gyűrűt”. Forgasd meg a fáklya alatti karikát háromszor. Nézz körbe, láthatod, hogy egy kőoszlop emelkedett ki a padlóból. Most emlékezz mit írt apád a papírlapra. 9 lépcsőfokról van benne

szó vagyis kilenc oszlopot kell felemelned és akkor az lépcső lesz neked. Az oszlopokat az előttük található sötétebb kőlapokkal lehet mozgatni de milyen sorrendben? Emlékezz a papíron olvasott szavakra:

Megszabadít az árnyéktól ami börtönbe zár. 4 fáklya fönt az oszlopokon a bikafejek mellett.

Megvilágítja az ékességet (bikának a szarv) a 8 szarvat.

Látok egy pentagrammot szelíd nap szimbólumát Penta 5

Látom az orachulusok szigonyát, a szigony 3 ágú

Végül látok 1 nagy hajót.



A megszámozott oszlopmozgató kőlapok

Az oszlopokat mozgató kis kőlapokat balról jobbra számolva a következő sorrendbe kell megnyomni 4-8-5-3-1. Ha valamit nem jól csináltál akkor forgasd meg a fáklya alatti karikát és kezdheted előlről.

Ha jól csináltad akkor felépült a lépcső, menj fel rajta. Nézz fel és ott látod fejed felett az egyik bikafej szobrot. A vasrúd segítségével nyomd meg a szarvát és kinyílik a rács. Menj előre, ki a nyitott ajtón, látod Elliotot amint egy magaslaton van (ez a hely a sziklán van a nagy vörös kristálynál), menj fel a bárkára és fordulj kicsit balra, nézd meg a hatalmas zöld kristályt. Fordulj jobbra és menj előre.

Fordulj balra, tedd a kék kristályt a helyére, ezzel aktiválsz a térképes játékot. Feladat az hogy a felső kék ponttól eljuss az alsó kék ponthoz. Ez nem olyan egyszerű mert Elliot az ellenfeled aki a piros pöttyöket rakosgatja, hogy te ne tudj eljutni a kitérő célhoz. Pontos leírás nincs mivel az ellenfél variálja a lépéseit, de nem olyan nehéz. Ha nem sikerül nyerned akkor elsüllyedsz veled együtt a bárka, de nyomd meg a jobbra mutató piros nyilat és kezdheted előlről a párbajt.



Még egy lépés hiányzik a győzelemhez

Egyszer sikerül neked nyerni és akkor látod kirajzolódni az utat Atlantiszba. Elliot is nagyon kíváncsi a térképre ezért kiáll a szikla peremére, de egy leeső szikla letaszítja onnan. Szegény. Kate elkezd lerajzolni az utat ami Atlantiszra vezet, de te nem engeded hogy befejezze a rajzot mert nagyon veszélyessé vált a helyzet, ezért te elrángatod onnan. A bárka elsüllyed és betemeti a lehulló szikla.

Visszamentek New Yorkba ott Kate előveszi a félig megrajzolt térképet, a megbízód felnevet mert e félig kész rajzról eszébe jut egy kép az egyik könyvéből ami nagyon hasonlít rá. Nagyon valószínű hogy lesz még folytatása a kalandnak.

De, most itt vége.

The Secrets of Atlantis, The Sacred Legacy

Walkthrough by Bert Jamin

© December 2006 Bert Jamin (www.gamesover.com)

This walkthrough may not be sold and may not be used for any commercial purposes. Neither is it permitted to publish this walkthrough in any way without the written permission of the author Bert Jamin (gamesover@planet.nl). Feel free to place this walkthrough on your web site or on your home page, on condition that no part of this walkthrough is changed and that the name of the author (Bert Jamin), the URL of the owner of this site (www.gamesover.com) and his E-mail address (gamesover@planet.nl) are mentioned unchanged. For the most up to date walkthroughs always visit www.gamesover.com. If you have any suggestions to improve this walkthrough, let me know by sending me an email: gamesover@planet.nl
