



Walkthrough

## Ankh-Trilogie

Ankh  
Herz des Osiris  
Kampf der Götter

Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2006-2011 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Ankh</b>	<b>7</b>
Kapitel 1: Audienz mit Hindernissen . . . . .	7
Kapitel 2: Ein unmoralisches Geschäft . . . . .	9
Kapitel 3: Streit mit Osiris . . . . .	9
Kapitel 4: Die Sonne Kairos . . . . .	10
Kapitel 5: Die Finsternis . . . . .	12
<b>Ankh – Herz des Osiris</b>	<b>13</b>
Kapitel 1: Schurkenjagd . . . . .	13
Kapitel 2: Eindringlinge . . . . .	14
Kapitel 3: In den Palast . . . . .	15
Kapitel 4: Lügen und Intrigen . . . . .	16
Kapitel 5: Das große Spiel . . . . .	18
<b>Ankh – Kampf der Götter</b>	<b>21</b>
Kapitel 1: Der Schläfer erwacht . . . . .	21
Kapitel 2: Auf nach Luxor . . . . .	22
Kapitel 3: Viva Luxor . . . . .	23
Kapitel 4: Das Kasino . . . . .	24
Kapitel 5: Die Qualifikation . . . . .	25
Variante 1 . . . . .	26
Variante 2 . . . . .	26
Kapitel 6: Nordlichter . . . . .	26
Kapitel 7: Der Kampf . . . . .	27



## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Ankh

## Kapitel 1: Audienz mit Hindernissen

Assil, der freundliche Biervernichter und Grabschänder von nebenan, findet sich nach der Einführungssequenz in seinem Zimmer wieder. Kleptomatisch veranlagt, wie Adventure-(Anti-)Helden nun mal sind, sacken Sie wie immer alles mögliche Zeugs ein, also das schmutzige Hemd von Assils Bett, den Pinsel, der unter der Vase im Zimmer nebenan liegt, sowie das teure Hemd aus dem nun entriegelten Schrank. Die beiden Kleidungsstücke knoten Sie zu einem Seil, das Sie dann im oberen Geschoss zur Blumenampel werfen.

Den fiesen Meuchelmördern geben Sie das Silberstück im Tausch für Ihr Leben. Weil solche Silberstücke in Adventures aber immer unheimlich wichtig sind, müssen Sie natürlich einen Weg finden, den finsternen Gesellen dieses gleich wieder abzunehmen. Reden Sie also mit Tarok und bieten Sie an, den beiden etwas Essbares zu besorgen. Gehen Sie dann nach links um das Haus herum und betreten Sie den Basar.

Das Gespräch mit Vulkan, dem Fremdenführer, können Sie getrost abwürgen. Dank dieser tollen (wer anderes behauptet, möge in der Hölle schmoren) Komplettlösung kommen Sie auch ohne ihn zurecht. Jetzt müssen Sie erst mal der alten Oma die Handtasche klauen. Hoppla, das Spiel soll ja jugendfrei sein. . . dann nehmen Sie der armen alten Dame diese schlechte Fälschung einer Markenhandtasche ab, bevor noch ein Unglück geschieht. Diesen fiesen Betrügern aus Luxor sollte mal jemand Manieren beibringen! Reden Sie danach mit dem Schneider. Bieten Sie ihm an, seine Schere zu schleifen und gehen Sie dann die Treppe zum Marktplatz hinauf.

Dort reden Sie mit dem Sklaven und fragen ihn über seine Qualitäten aus. Gehen Sie dann die Straße im Hintergrund entlang. Hier lassen Sie den Strumpf ins Inventar wandern. Dann geht's weiter nach links zum Vorplatz. Dort fragen Sie die Wachen über deren Ängste aus, bis Sie wissen, wovor sich die tapferen Kerlchen vielleicht fürchten würden. Danach gehen Sie zurück zum Marktplatz und von dort aus zum unteren Teil des Marktplatzes.

Lassen Sie sich nicht allzu lange vom schleimigen Dinar vollquatschen, sondern sacken Sie lieber die Eisenstange ein, mit der die Schwingtür des Bürgerstandes verriegelt ist.

Öffnen Sie jetzt die Schwingtür und schnappen Sie sich dann schnell die Salatschüssel und ein Brötchen vom Tresen. Gehen Sie dann weiter in Richtung Nilufer. Mit Hilfe des Netzstrumpfes angeln Sie sich den stinkenden Fisch aus dem Abwasser, der dann auch gleich mit dem Brötchen und dem Salat zu einem leckeren Fischburger kombiniert wird. Gehen Sie weiter zum Nil und schärfen Sie die Schere an dem nassen Stein am Ufer.

Jetzt gehen Sie zurück zu den Meuchelmördern und holen sich Ihr Silberstück im Austausch gegen den Fischburger. Die Schere liefern Sie dann noch schnell beim Schneider ab und machen sich wieder zum Nilufer auf. Fragen Sie den Bootsmann nach einem Ort mit hoher Krokodildichte und lassen Sie sich für Ihr Silberstück dorthin bringen.

Unter Wasser ziehen Sie am Arm des Schatzmeisters, stecken dessen Hand ein und brechen den Schlüssel aus den knöchigen Fingern. In der Nähe der Statue finden Sie eine Planke, die mit Hilfe der Eisenstange bewegt wird. Der freigelegte Steinarm wird natürlich eingesackt. Schließen Sie die Truhe im vorderen Bereich mit dem Schlüssel auf und stecken den Piratenkram ein. Das bunte Hemd wird um den Steinarm gewickelt und dem Krokodil serviert.

Wenn Sie Ihren Tauchgang beendet haben, geben Sie dem Bootsmann die Piratenflagge, damit Sie die nächsten 2.568.634 Überfahrten (grob geschätzt) nicht auch noch bezahlen müssen. Stecken Sie dann noch die möglicherweise verfluchte Nadel auf den kaputten Kompass und betreten Sie die Wüste.

Gehen Sie nach rechts durch die Wüste, bis Sie zur nächsten Kreuzung kommen. Dort brechen Sie einen Ast vom vertrockneten Strauch und sammeln noch schnell den Tiereschädel ein. Jetzt geht's weiter nach Gizeh. Reden Sie mit den Kameltreibern. Stecken Sie den Ast als Kurbel an den Mechanismus der Waschanlage und werfen Sie das Kamelfutter in die Schale. Drehen Sie die Kurbel und stecken Sie eine Hand voll Kamelhaar ein. Die stecken Sie dann auch gleich an den Pinsel, säubern damit das „Idol der vielen Hände“ (keine Fragen dazu, bitte!) und fahren mit dem Flusstaxi zurück nach Kairo.

Auf dem Basar suchen Sie Fatimas Verkaufsstand (direkt neben dem Fremdenführer) und tauschen das gesäuberte Idol gegen eine Schatzkarte ein. Sehen Sie sich die Schatzkarte an und setzen Sie wieder auf das andere Nilufer über. Gehen Sie in der Wüste über die Dünen hinweg zu den Felsen. Von dort aus gehen Sie nach links, erleben eine Fatahmorgana (na ja, nicht wirklich...) und gehen weiter nach links, bis Sie zum Schatz der Wüste gelangen.

Gehen Sie dort nach ganz unten und reden Sie mit den Typen. Beackern Sie diese, bis sie einwilligen, Ihnen ein Krokodilkostüm zu knüpfen. Geben Sie den Kerlchen dazu die Handtasche, die Zähne und den Schädel. Mit der neuen Maske machen Sie sich wieder



nach Kairo auf. In der Straße vor dem Vorplatz des Palastes setzen Sie die Maske auf und gehen in den Palast.

## **Kapitel 2: Ein unmoralisches Geschäft**

Werfen Sie einen Blick in das Rattenloch und lösen Sie die verknoteten Ketten mit Hilfe der gefundenen Feile. Dem knochigen Zeitgenossen nehmen Sie sein Holzbein und seine Flöte ab – ohne Lippen oder gar Lungen kann er ohnehin nicht viel damit anfangen. Unterhalten Sie sich durch das Loch in der Wand mit dem ehemaligen Obsthändler. Geben Sie ihm die Weinflasche und den Kleiderbügel. Mit dem Dietrich schließen Sie dann Ihre Zellentür auf. In dem Kanal treffen Sie einen alten Bekannten. Reichen Sie ihm freundlicherweise mal das Holzbein. Scheinbar hat er seine Lektion noch nicht gelernt. Schade eigentlich.

Gehen Sie dann auf den Marktplatz und reden Sie dort mit Dinar. Fragen Sie ihn nach dem Hintereingang zum Palast und nehmen Sie sein Angebot an. Dem Wächter vor der arabischen Botschaft zeigen Sie Ihre Marke und betreten dann die Botschaft. Im Kinderzimmer schnappen Sie sich die Rassel vom Regal ganz links. Locken Sie die Schlange mit Hilfe der Rassel aus dem Gral und werfen Sie die Rassel dann schnell aus dem Fenster. Stecken Sie jetzt noch den Gral ein und liefern Sie ihn bei Dinar ab. Betreten Sie den geheimen Hinterhof und sacken Sie dort das Glas mit den Termiten (im Regal neben dem Verkaufsstand) und die Bekanntmachung von der Statue ein. Gehen Sie um die Ecke und betreten Sie den Keller. Lassen Sie die Termiten auf den Stützbalken los und geben Sie Thara die Bekanntmachung als neue Kleidung. Wieder im Hinterhof geben Sie Thara die Flöte und der Eingang zum Tempel wird frei.

## **Kapitel 3: Streit mit Osiris**

Klettern Sie die Leiter hinauf und stecken Sie das Korn ein. Klettern Sie dann die Leiter wieder hinunter und mahlen Sie das Korn mit dem Mühlstein. Nehmen Sie ein wenig Mehl, streuen Sie es auf den Grill-O-Magic und kippen Sie ein wenig Wasser aus dem Krug auf das Mehl. Warten Sie jetzt, bis das Brot schwarz und steinhart gebacken wurde und stecken Sie es dann ein. Klettern Sie nun wieder nach oben und legen Sie das Brot als Brücke über die Schlucht weiter rechts. Klettern Sie dann über die improvisierte Brücke.

Betreten Sie den Gang gleich neben dem Abgrund und ziehen Sie unten an dem Hebel. Gehen Sie über den sichtbar werdenden Steg zur kleinen Insel und erklettern Sie dort die Palme. Schnappen Sie sich den Hummer und begeben Sie sich in den Bereich der

Ehrengäste. Hier ziehen Sie die Gabel aus dem Stuhl ganz rechts, nehmen eine Hand voll Currypulver mit und stecken noch schnell das Waschbrett ein. Schneiden Sie jetzt noch mit den Scheren des Hummers die Halterung des Banners auf der linken Seite durch.

Wechseln Sie jetzt zu Thara und gehen Sie nach rechts in den Kopf der Vater-Statue. Stecken Sie hier das Banner ein und gehen Sie zurück zum Hebel mit dem Wasserrad. Werfen Sie das Banner in das Wasserrad und gehen Sie wieder zurück in den Kopf der Vater-Statue. Wechseln Sie jetzt zu Assil und stecken Sie das Käpt'n-Pharao-Spielzeug ein. Begeben Sie sich in den Kopf der Mutter-Statue und benutzen Sie dort das Spielzeug. Dies wiederholen Sie im Innenhof und wechseln dann zu Thara. Laufen Sie über die Brücke in den Kopf der Mutter-Statue und verstecken Sie sich dort kurz in der dunklen Ecke.

Stellen Sie dann sowohl Assil als auch Thara auf eine der Bodenplatten und gehen Sie in den Tempel. Im oberen Bereich des Tempels können Sie an der Wandmalerei erkennen, wie Sie im Tempel vorgehen müssen. Gehen Sie also in den unteren Bereich des Tempels und zünden Sie zuerst beide Räucherstäbchen an. Von nun an müssen Sie darauf achten, nur die Bodenplatten zu betreten, auf denen eine Feder abgebildet ist. Schicken Sie Assil zum Podest auf der rechten Seite des Raumes und Thara zum Podest auf der linken Seite.

Lassen Sie Assil gelbes und grünes Pulver aus den entsprechenden Schalen nehmen und Thara den Klöppel einstecken. Schmeißen Sie das gelbe Pulver in das Feuer und schlagen Sie den dreieckigen Gong, dann wird die grüne Flamme mit dem runden Gong begrüßt und schließlich würzen Sie das Feuerchen noch mit ein wenig Curry und schlagen den quadratischen Gong. Stellen Sie Thara und Assil in je eine der beiden äußeren, neu erschienenen Boxen und lassen Sie Thara auf ihrer Flöte blasen, während Assil mit der Gabel auf dem Waschbrett herumkratzt. Letztendlich scheuchen Sie Assil noch in die mittlere Box und plaudern kurz mit dem Ossi.

Nach diesem kurzen Tratsch gehen Sie schnell zum Kopf der Mutter-Statue. Auf dem Weg dorthin nehmen Sie noch die kaputte Platte auf, um Ihren Verfolgern den Weg abzuschneiden. In der Statue kriechen Sie rechts durch das Fenster nach draußen und schwingen sich mit dem Seil in Sicherheit.

## **Kapitel 4: Die Sonne Kairos**

Jetzt ist erst einmal Smalltalk mit dem Sklavenhändler auf dem Marktplatz angesagt. Dieser beschwert sich, dass der Verkauf von Killersp...äh...Bananen verboten wurde und er jetzt keine „Sonne Kairos“ mehr in sich hineinschütten kann. Natürlich werden

Sie dem armen Kerl helfen, sich zu betrinken. Zu diesem Zweck begeben Sie sich wieder zur Oase in der Wüste.

Der Flasche von einem Geist bieten Sie ebenfalls Ihre volle Unterstützung an. Sie haben ja eh nichts Besonderes vor. Im Rebellenlager bitten Sie Thara, bei den Israeliten ein gutes Wort für Sie einzulegen. Sobald das erledigt ist, sprechen Sie die Revolutionäre auf ihr Geheimnis an. Die erhaltene Planke legen Sie rechts auf die unvollständige Brücke und gelangen auf diesem Weg in die geheime Vorratskammer.

Hier sacken Sie gleich den Eimer und auch noch ein paar Bananen ein. Der Eimer wird an einer beliebigen Stelle, wie etwa der Oase, mit Wasser gefüllt. Dann reisen Sie wieder nach Kairo und schleichen sich durch den Geheimgang in den Palastgarten. Verpassen Sie Rot Meer eine kalte Dusche, damit er endlich verschwindet. Jetzt aber wieder zurück ans andere Nilufer. Die Sphinx wartet auf Sie!

Am Souvenirstand vor der Sphinx stecken Sie das kleine Papierschirmchen ein. Nun können Sie die leere Weinflasche beim Weinverkäufer abliefern. Reden Sie mit ihm über die „Sonne Kairos“ und geben Sie ihm dann die Bananen. Lassen Sie sich eine extra starke „Sonne Kairos“ mixen und bezahlen Sie ein Silberstück als Glaspfand. Stecken Sie den Schirm ins Glas und liefern Sie den Drink beim Sklavenhändler ab.

Als Gegenleistung nehmen Sie diesem auch gleich seine Schlüssel ab und schließen damit die Fußfesseln des Sklaven auf. Wenn Sie ihn bereits über seine Qualitäten ausgefragt haben, können Sie ihn gleich als Taucher engagieren. Lassen Sie sich vom Flaschengeist noch ein paar Fakten zur Entführung der Tochter des Pharao erzählen und gehen Sie dann zum Tor des Palastes. Die Wächter überzeugen Sie davon, dass Sie unbedingt mit dem Pharao sprechen müssen, damit dessen Tochter befreit werden kann. Gehen Sie in den Thronsaal und labern Sie kurz mit dem Herrscher. Danach geht's gleich wieder zur Sphinx.

Den „Schlüssel“ stecken Sie in die entsprechende Öffnung am Fuß der Sphinx und betreten dann das merkwürdige Gebäude. Gehen Sie zur linken Seite des Raumes und sacken Sie dabei den ersten Brief und den Hammer ein. Von dort aus begeben Sie sich die Rampe hinauf, stecken den zweiten Brief ein, gehen an dem Wasserbecken vorbei bis ans andere Ende der Rampe. Dort stoßen Sie den Zementsack vom Sockel über der Eingangstür. Auf dem Weg nach unten füllen Sie den Eimer am Becken wieder mit Wasser, sofern Sie dies nicht bereits erledigt haben. Unten stecken Sie den alten Sack auch noch schnell in Ihr Inventar. Am Fuß der Rampe gießen Sie das Wasser und den Zement in die Wagenspur im Lehm und nehmen die entstandene Form heraus.

Diese stellen Sie auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes an den Pfosten mit den Kerben. Über diese Konstruktion und die Leiter klettern Sie auf das Gerüst und nehmen den dritten Brief an sich.

Lesen Sie sich alle Briefe durch und gehen Sie dann wieder zum Wasserbecken hinauf. Klettern Sie über das Gerüst in den Kopf der Sphinx hinauf. Dort sacken Sie schnell die Feigenbüchse ein und öffnen mit dem vorhin gefundenen „Schlüssel“ den Notausgang. Reisen Sie jetzt zum Haus Ihres Vaters und reden Sie mit Tarok. Machen Sie dem Kerl Beine und fragen Sie den Vater nach dem Schlüssel zur Grabkammer. Gehen Sie durch das Haus und die Treppe im Wohnbereich hinauf. Oben ziehen Sie an dem Hebel, und nehmen unten den Schlüssel aus dem Geheimfach.

Wieder im Kopf der Sphinx, stecken Sie den Schlüssel in die dafür vorgesehene Öffnung und betätigen dann die Klospülung. Werfen Sie die Büchse aus dem Notausgang und springen Sie hinterher. Unten angekommen, stecken Sie die Feigen erst in die Tasche und dann in den Mund. Jetzt können Sie in das Wasserbecken in der Sphinx steigen.

Stecken Sie den Zitteraal ein und laden Sie damit die Zeitmaschine wieder auf. Lernen Sie, was es mit der Fatahmorgana wirklich auf sich hatte und stellen Sie das Gewicht auf den rechten Sockel. Durch die Tür gehen Sie in die Grabkammer. Sacken Sie dort die Baseball-Ausrüstung ein und stolpern Sie durch den Teleporter der Mumie in. . .

## Kapitel 5: Die Finsternis

Die bezeichnende Eigenschaft dieses Kapitels beseitigen Sie, indem Sie sich in bester **Splinter Cell**-Manier das merkwürdige Diadem als Nachtsichtgerät aufsetzen. Kurz darauf treffen Sie auf des Ossis Schoßhündchen. Das darf sich mit Ihrem Baseball vergnügen. Gehen Sie jetzt weiter zur Pforte. Schieben Sie den Deckel vom Sicherungskasten und nehmen Sie die Sicherung aus dem gelben Schaltkreis und setzen diese in den roten Schaltkreis ein. Versuchen Sie dann, durch die Tür zu gehen. Sagen Sie der Tür, Sie wollen ihr Freund werden und lassen Sie sich die Scharniersammlung vorführen. Gehen Sie dann über die letzte Treppe in Ossis Büro.

Verweigern Sie jegliche Kooperation mit Osiris, bis dieser die Kontrolle über Assils Körper übernimmt. Lassen Sie Thara nach links laufen und locken Sie Zombie-Assil unter die baufällige Säule. Mit der richtigen Reihenfolge der Ankh-Besitzer (Isis, Ra, Osiris, Seth und der Pharaos) können Sie den Ossi zur Kooperation überreden. Steigen Sie jetzt noch schnell die Treppe hinab und schubsen Sie letztendlich den Händler Bakish in Osiris' Arme.

# Ankh – Herz des Osiris

## Kapitel 1: Schurkenjagd

Soso, Assil, der alte Suffkopp wacht also vollkommen verkommen in einer dunklen Gasse auf. Damit ihm nicht auch noch sein netter Liebesbrief geklaut wird, sollten Sie lieber einen etwas sichereren und belebteren Ort aufsuchen. Also ab auf den Marktplatz!

Hier können Sie sich dann auch gleich einige sehr aufmunternde Worte von einem alten Bekannten abholen. Wär' ja auch langweilig, wenn Assil mal nicht um sein Leben fürchten müsste. Sprechen Sie den alten Knaben gleich noch einmal an und fragen Sie ihn über sein neues Geschäft aus. Eine kostenlose Information für den Hüter des Ankh wird wohl nicht zu viel verlangt sein. . . Auf den Schock sollten Sie jetzt erst mal einen trinken gehen. Also gehen Sie zum Weinmann auf dem Bazar. Den können Sie bei der Gelegenheit auch nach dem Verbleib der Ankh-Diebe ausfragen. Lassen Sie sich auch noch schnell einen Cocktail für unterwegs mixen. Nähere Informationen dazu finden Sie im Handbuch. Unterstützung für Software-Piraten gibt's hier höchstens in der Komplettlösung zu **Monkey Island™**!

Jetzt gehen Sie erst mal nach Hause. Auf dem Weg dorthin werden Sie auch noch von einem komischen Vogel beleidigt. Versuchen Sie, das Vieh einzusacken. Und wenn das nicht klappt, leihen Sie sich das Tier halt nur aus. Dann aber weiter zu Ihrer ehemaligen Residenz. Aus Rache für Ihren Rausschmiss klappern Sie mal ein bisschen mit der Mülltonne. Jetzt aber schnell weg hier!

Unten am Marktplatz kramen Sie erst mal die alte Puppe aus dem Müll und sacken dazu noch ein paar Brocken Kamelmist ein. Reden Sie dann mir dem netten Türsteher. Der wird einen Wolfgang<sup>2</sup> wie Sie aber nicht reinlassen. Rasieren ist erst mal angesagt. Dafür geht's aber erst mal zurück zum Plaza.

Schmeißen Sie den Kamelmist in die Wasserpfeife und stecken Sie das Ding ein. Gehen Sie dann nach unten zum alten Burgerstand. Hängen Sie hier den Vogelkäfig an den baumelnden Haken. Danach wandern Vogelkäfig und die kleine Kiste wieder ins Inventar. Öffnen Sie die Kiste und die alte Puppe und stecken Sie das Wachs in die

---

<sup>2</sup>Szenesprache für „Unrasiert-und-fern-der-Heimat“

Puppe. Das Wachs lassen Sie sich vom Feuerspucker schmelzen. Dann können Sie sich endlich vom ehemaligen Schneider die Gesichtshecke entfernen lassen. Jetzt aber ab in die Bar.

Reden Sie mit der Barkeeperin. Die will ihren Papagei wiederhaben, also geben Sie ihr das Tier. Weil sie jetzt aber nicht mehr mit Ihnen sprechen will, sollten Sie die restlichen Gäste auf Ihre Seiten ziehen. Der Sklaventreiber kriegt die Wettinformation. Den Kameltreibern in der hinteren Ecke stellen Sie die Wasserpfeife auf den Tisch. Reden Sie dann mit Ihrem alten Kumpel Badawi und fragen Sie ihn nach Insider-Informationen über Luxor. Feuchten Sie den Stempel in dem Glas an der Bar an und stempeln Sie die Information ab. Diese drücken sie dann dem traurigen Komiker in die Hand. Stecken Sie noch die Kaminwerkzeuge ein und verlassen Sie die Bar. Schlagen Sie das Fenster der Bar mit der Kaminzange ein und betreten Sie die Bar wieder. Hier stecken Sie eine der Scherben ein und setzen sie in den Plattenspieler ein. Danach werfen Sie eine Münze ein und lassen ein Lied spielen. Verlassen Sie die Bar erneut und klingeln Sie draußen am Stand von Fatima. Laufen Sie danach schnell wieder in die Bar und geben Sie Badawi den Cocktail.

Jetzt können Sie Fatima davon überzeugen, Ihnen zu helfen. Fragen Sie nach den Dieben und nach dem Weg zum Friedhof und verlassen Sie die Bar wieder. Schneiden Sie draußen mit Hilfe der Kaminzange einen Lampion auf und sperren Sie die Glühwürmchen in Ihr Cocktailglas ein. Dann begeben Sie sich in die dunkle Gasse zurück und suchen den Weg zum Friedhof. Benutzen Sie das leuchtende Cocktailglas, um Licht ins Dunkel zu bringen.

## **Kapitel 2: Eindringlinge**

Sehen Sie sich zuerst den wilden Wein an und rupfen Sie dann ein paar Ranken von der Wand. Stecken Sie dann die vertrocknete Topfpflanze ein. Jetzt werfen Sie die Weinrebe über die Brüstung und weisen die drei Knalltüten an, die Ranke festzuhalten. Klettern Sie dann hinab und gehen Sie nach rechts. Pflücken Sie sich eine Frucht aus den herabhängenden Ästen und gehen Sie dann weiter zum Fallrohr. Rupfen Sie den trockenen Ast aus dem Topf und zünden Sie ihn an der Fackel an. Jetzt noch schnell die Fledermauskacke anzünden und Töchterchen macht oben den Weg frei.

Jetzt müssen Sie nur noch einen Ihrer Kameraden mit der Frucht bewerfen und schon können Sie wieder nach oben klettern. Auf der Terrasse stecken Sie die Putzmittelflasche und eine Flasche Champagner aus dem Becken neben der Tür ein. Betrachten Sie dann den Elefantenkopf und sprechen durch diesen mit dem Wärter. Stellen Sie sich als sein Gewissen vor und sagen Sie ihm, er solle seinen Kumpel gewinnen lassen, um die Stimmen

zu vertreiben. Schießen Sie dann den Korken der Champagnerflasche gegen die Luke neben der Fledermaus und der Weg in den Palast ist frei.

Gehen Sie im Palast nach rechts, bis Sie in den Thronsaal gelangen. Der Wache stellen Sie sich als Küchenhilfe vor und nehmen dann die Fischgräte und den Metallring vom Thron mit. Verlassen Sie den Thronsaal und öffnen Sie den Vorhang von Tor 3. Glückwunsch, sie haben soeben „Die Zehn Kochverbote“, einen Bratenwender und den Schlüssel zur Küche gewonnen. Naja, den Schlüssel müssen Sie erst gegen den Metallring austauschen, macht aber nix. Vergessen Sie nicht, die Steintafeln und den Bratenwender auch einzustecken. Schließen Sie dann die Küchentür auf.

Schnappen Sie sich einen sauberen Teller von der Küchenspüle und füllen Sie den Blumentopf mit  $H_2O$ . Dann nehmen Sie das Hühnchenfleisch und die Gurken vom Tisch. Als nächstes wandern Lebertran vom Wägelchen, Zwiebeln von der Theke, etwas Sägemehl aus dem Sack, die kleine Schale, die Peperoni und der Löffel ins Inventar.

Die kleine Schale wird an der Amphore mit Öl gefüllt, dann die Kurbel des Krans mit dem Öl geschmiert. Drehen Sie an der Kurbel und nehmen Sie den erscheinenden Sack vom Haken. Dieser wird dann an den anderen Haken angehängt. Legen Sie jetzt die Fischgräte in den Sack und Sie brauchen die frostige Muschi nicht mehr zu fürchten. Jetzt öffnen Sie noch den Kühlschrank im oberen Bereich der Küche und stecken die Lerchenzungen ein, dann kann's auch schon ans Kochen gehen.

Zerschneiden Sie die Gurken mit Hilfe des Schneidewerkzeugs auf dem Küchentisch und stecken Sie die Gurkenscheiben ein. Geben Sie dann die Zutaten in der folgenden Reihenfolge in den Kochtopf: Meister-Ra-Putzmittel, Sägemehl, Wasser, Hühnchenfleisch, Zwiebeln, Gurkenscheiben, Lebertran, Peperoni, mit dem Löffel umrühren, die Lerchenzungen dazu und das Ganze dann auf den Teller abfüllen. Jetzt geben Sie der Wache im Thronsaal das Essen und Ihnen wird die Fahrstuhlür geöffnet.

Legen Sie jetzt den Hebel am Waschbecken um und benutzen Sie den Hebel im Fahrstuhl, um in den Keller zu gelangen. Hier brechen Sie die große Kiste mit Hilfe des Bratenwenders auf. Heben Sie das Paket auf und wickeln Sie den Pokal aus. Fahren Sie dann mit dem Fahrstuhl nach oben und werfen den Pharao mit der Bananenschale. Jetzt müssen Sie nur noch im Thronsaal am mittleren Hebel ziehen und auf dem Dach jedem Ihrer Kumpane eines der großen Tücher geben.

## Kapitel 3: In den Palast

Sehen Sie sich den Briefkasten an und stecken Sie die Feder ein. Kitzeln Sie dann der Mumie die Füße, bitten Sie sie um Hilfe und betreten Sie die Grabkammer. Nehmen Sie die rosafarbene Notiz, die Spielkarten und die kaputte Rumflasche. Öffnen Sie den Deckel

der Kiste, nehmen Sie die Statue aus der Kiste und stecken Sie die Kiste ein. Die nun sichtbare Kamelweglaufsperrre wandert ebenfalls ins Inventar. Öffnen Sie dann die Kiste im Vordergrund und nehmen Sie die Kokosnuss heraus. Lassen Sie diese vom Specht aus der schicken Uhr öffnen. Stellen Sie jetzt die Kiste auf den Tisch und schneiden Sie das Seil mit der zerbrochenen Flasche durch. Benutzen Sie die Spielkarten, um den Käfig zu öffnen, füttern Sie den Papagei mit der Kokosnussmilch und nehmen Sie ihn aus dem Käfig heraus. Hängen Sie ihm jetzt die Notiz ans Bein. Stecken Sie ihn dann vor der Grabkammer in den Briefkasten und Sie können aus der Grube klettern.

Jetzt gehen Sie zur Bar zurück und legen dem Kamel die Weglaufsperrre an. Dann knüpfen Sie den Kameltreibern das Bußgeld ab und begeben sich zum Palast des Pharaos. Dem Nachtwächter geben Sie das Geld als „kleine Spende“ und schon sind Sie im Palast.

## **Kapitel 4: Lügen und Intrigen**

Pflücken Sie sich die beiden Plakate von der Wand, nehmen Sie die Stütze von der Wieselfalle, öffnen Sie die große Kiste und nehmen Sie eine Feigendose heraus. Gehen Sie dann zum Baugerüst und geben Sie dem Kriecher die Dose. Schmieren Sie nun eines der Plakate mit Honig ein und kleben Sie dann beide Plakate zusammen. Das Ergebnis zeigen Sie dem Kriecher und Sie kommen an ihm vorbei.

Sacken Sie einen der Feuersteine ein und gehen Sie weiter nach links zu den Duschen. Hier stecken Sie den Kamm, das Handtuch und die Seife ein. Letztere schmeißen Sie aber gleich in den Brunnen nebenan. Jetzt wickeln Sie noch das Papier um den Kamm und klettern am Baugerüst nach oben. Lassen Sie hier das Seil herunter und gehen Sie weiter nach hinten zum Steinmetz. Schneiden Sie den Knoten mit dem Feuerstein auf und gehen Sie weiter nach rechts zum Vogelnest. Mit Hilfe des kleinen Stocks holen Sie sich ein Ei aus dem Nest. Reden Sie dann mit dem Bildhauer. Überreden Sie ihn, die Statue so zu bearbeiten, dass Sie herunterfällt, indem Sie sich als ehemaliger Reporter oder Liebhaber der Schwester des Pharaos ausgeben.

Gehen Sie dann zurück zum Fuß des Baugerüsts. Stellen Sie sich vor das große Tanzverbotsschild und spielen Sie ein paar Takte auf dem Kamm. Gehen Sie dann die kleine Steintreppe hinab und stecken Sie unten den Keil aus Stein ein. Aus dem zerlegten Werkzeugschuppen holen Sie sich noch den Spaten und die Zange und gehen dann zum Büro des Architekten.

Hebeln Sie mit der Zange das Bild von Ritter William (keine Fragen dazu, bitte) zur Seite und klauen Sie die Besitzurkunde aus dem Tresor. Werfen Sie jetzt noch das Modell der Eiffelpyramide um und gehen Sie dann zum Fließband. Stecken Sie den Keil in die



kaputte Winde und gehen Sie dann in die Wüste. Sehen Sie sich die Sollbruchstelle am Felsen im Bildhintergrund an und gehen Sie weiter nach links bis Sie ein Geschenk finden, das Sie natürlich gleich einstecken.

Beleidigen Sie den Bush, bis er sich selbst entzündet. Geben Sie jetzt das Vogelei auf den Spaten und garen Sie es über dem Feuer. Dann geht's auch wieder in den Steinbruch zurück. Dem Sklavenhändler geben Sie die Besitzurkunde. Gehen Sie jetzt wieder zum Bagerüst, sehen Sie sich die Steine auf dem Förderband an und klettern Sie hoch zum Bildhauer. Dem geben Sie das Spiegelei und gehen dann wieder eine Etage Tiefer zum Sklavenboss Al-Caponep. Reden Sie mit ihm, bis er Ihnen von seinem Ausbruchsplan und der dazu benötigten Ausrüstung erzählt.

Geben Sie ihm die Handtücher, den Hammer und den Meißel, Sagen Sie ihm, was für ein Idiot er ist und erklären Sie ihm schließlich, dass Sie den Eingang zum geheimen Tempel gefunden haben. Lassen Sie ihn schließlich das Seil an einem der Steinblöcke festknoten und nehmen Sie den Keil aus der kaputten Winde. Jetzt können Sie den Tempel betreten.

Schnappen Sie sich den Feuerstein von der Treppe und kombinieren Sie die beiden Feuersteine in Ihrem Inventar. Zünden Sie damit noch eine der Fackeln an und gehen Sie nach rechts durch den Tunnel. Ziehen Sie mit dem Magneten die Harpune von dem Boot und gehen Sie nach rechts in die Kammer. Öffnen Sie den kleinen Schrank, schärfen Sie die Harpune an dem Stein darin und klemmen Sie die angespitzte Harpune an den Priesterstab.

Im nächsten Raum schnappen Sie sich die Wurzel, führen ein kleines Gespräch mit Seth und reden durch den Brunnen mit dem Sklaven, bis dieser Ihnen ein paar Erdnüsse zuwirft. Schnappen Sie sich jetzt die heilige Urne und das Zeremonientuch, auf dem sie stand. Öffnen Sie die Urne und fangen Sie den Skorpion damit ein. Werfen Sie eine Erdnuss in das Loch, aus dem Sie die Wurzel gezogen haben und dichten Sie den Brunnen mit dem Zeremonientuch ab. Gehen Sie dann weiter nach links, legen die Abdeckung zur Seite und schnappen Sie sich den Pappdeckel am Ende des Ganges. Mit dessen Hilfe wandert der gefangene Skorpion in Ihre Tasche. Werfen Sie jetzt noch die Erdnüsse und den Skorpion in das freigelegte Loch und Sie können den Tempel verlassen.

Als Assil reden Sie mit dem Pharao und mit Thara und erhalten von beiden ein paar wichtige Gegenstände. Schnappen Sie sich noch das Kopfkissen von der Liege und die Kelle vom Kochtopf. Mit Hilfe der Kelle angeln Sie sich die scharfkantige Muschel aus dem Wasser. Mit der Muschel zerschneiden Sie das Kopfkissen und stecken die Fetzen und das Herz des Osiris in den Pokal. Verlassen Sie nun die Oase nach links in Richtung Kairo.

## Kapitel 5: Das große Spiel

Stecken Sie die Flaschenpost und das Seil ein. Öffnen Sie die Flasche und kneten Sie das Seil an die Seth-Statue. Werfen Sie jetzt Ihren improvisierten Enterhaken zum Gitter auf der linken Seite und betreten Sie die Schleuse. Laufen Sie nach links über die Holzbrücke und stellen Sie die leere Flasche unter das kleine Rohr.

Wechseln Sie jetzt zu Thara. Stecken Sie die kleine Mokkatasse ein und füllen Sie das Teil an der Mokka-Maschine. Gießen Sie den Mokka in den Abfluss hinter dem Sitz des Pharaos. Wechseln Sie wieder zu Assil und stecken Sie die Flasche wieder ein. Öffnen Sie jetzt die Tür und betreten Sie den dahinter liegenden Raum.

Bei diesem handelt es sich um den „Raum der Türen“. Öffnen Sie die Tür rechts außen und gehen Sie hindurch. Hier ziehen Sie an dem angeketteten Hebel und wechseln nach der Zwischensequenz wieder zu Thara. Reden Sie mit der Tochter des Pharaos über den Torwart.

Jetzt ist Assil wieder an der Reihe. Im Raum der Türen öffnen Sie die Tür links außen und gelangen ins Gefängnis. Gehen Sie hier ganz nach rechts zur letzten Zelle vor dem großen Holzrad. Dem Gefangenen reichen Sie die Mokkaflasche und gehen wieder zum Hebel, den Sie nun umlegen können. Greifen Sie sich danach die Metallfeder vom linken Gewicht und gehen Sie zurück ins Gefängnis. Suchen Sie hier die Tür mit dem Sicherheitsschloss und geben Sie dem Gefangenen die Sprungfeder. Jetzt können Sie ihm entweder die Geheimkarte geben oder ihn direkt in die Arme der Wache schicken.

Gehen Sie jetzt wieder zum Raum mit dem Hebel. Falls Sie dem Gefangenen die Karte gegeben haben, läuten Sie jetzt die kleine Glocke neben der Tür mit dem Löffel. Spätestens jetzt sollte die Halbzeitpause eingeläutet werden. Gehen Sie weiter in die Vorratskammer und sacken Sie dort die Katze ein. Vergessen Sie nicht, die Katze auch einzustecken. Stellen Sie sich jetzt in den Fahrstuhl.

Jetzt ist Thara wieder am Drücker. Machen Sie sich auf den Weg in die Küche, schnappen Sie sich den Waschlappen von dem Waschbecken und spülen Sie das Geschirr ab. Legen Sie jetzt den Hebel um und leiten Sie das Wasser zum Antrieb des Aufzugs um. Lassen Sie Assil den Aufzug betätigen und den Sack an den Haken im Aufzug hängen. Thara betätigt jetzt noch den Kran, öffnet die Aufzugtür und macht sich zusammen mit Assil auf den Weg in das Gefängnis.

Assil schnappt sich die Kette aus der ersten Zelle und begibt sich in die nun leere Hochsicherheitszelle. Hier hängt er die Kette an den Haken an der Decke und öffnet das Päckchen, sollte er dies noch nicht erledigt haben. Hängen Sie jetzt die Steinplatte an die Kette und geben Sie Ihrer Abrissbirne einen kleinen Stoß.

Jetzt gehen Sie in das alte Gefängnis, öffnen dort die Tür und gehen weiter in den Kanal. Hier geht's an der Leiter vorbei in die Katakomben. Gehen Sie durch das Nest des Krokodils und über selbiges in den Wartungsraum. Hier stellen Sie Assil auf das Brett und lassen ihn für den Rest des Spiels dort stehen.

Thara begibt sich ebenfalls in den Kanal, nimmt dort aber die Treppe nach oben. Dem Wächter zeigen Sie nach Aufforderung Ihre VIP-Karte und gehen dann über die Treppen nach oben zur Tribüne. Gehen Sie von hier aus wieder über die Küche zurück zur VIP-Loge. Stecken Sie hier das Obst und die Obstschale ein und gehen Sie wieder in den Thronsaal. Hier hängen Sie die Schale an die Halterung auf der Rückseite des Throns und gehen den ganzen Weg zurück zur Tribüne.

Hier gehen Sie erst einmal hinab zum Schneider und reden mit ihm. Machen Sie ihm klar, dass er absolut nichts richtig erkennen kann und gehen Sie danach hinauf zum Obststand. Hier schnappen Sie sich die Melone und legen die Brille auf die Figur rechts der Treppe. Jetzt wieder ab in den Raum der Türen.

Öffnen Sie die zweite Tür von links und gehen Sie hindurch. Gehen Sie über die Brücke zu dem von Assil offen gehaltenen Geheimgang. Am anderen Ende des Ganges legen Sie Moses die Melone vor die Füße und überreden seinen Trainer, ihn einzuwechseln.

Wenn Assil im folgenden Gespräch mit Osiris erst mit Thara redet und ihr sagt, die Tochter des Pharaos bedeute ihm nichts, können Sie die richtige Endsequenz ansehen.



# Ankh – Kampf der Götter

## Kapitel 1: Der Schläfer erwacht

Willkommen bei **Maniac Mansion® 3** – wo selbst ein Baby-Meteor ohne jegliche Befähigung zur Gedankenkontrolle großen Schaden anrichten kann! Na ja, nicht wirklich. . . aber Sie sollten trotzdem möglichst schnell einen sicheren Weg finden, Thara vom Dach zu holen.

Stecken Sie dazu die Matratze und die beiden Lattenroste ein. Der Nile-Crocodile Fanhandschuh vom Nachttisch wandert ebenso ins Inventar wie der Obelisk und die Handschellen mit Plüschbesatz aus dem Regal ganz rechts im Schlafzimmer. Greifen Sie sich noch den Korb mit der Schmutzwäsche und gehen Sie nach links auf den kleinen Balkon. Hier stecken Sie die Fliegenfalle ein.

Legen Sie jetzt die Matratze auf den Teppich in der Mitte des Schlafzimmers und schütten Sie die Schmutzwäsche auf die Matratze. Lassen Sie Thara herunterspringen und wechseln Sie gleich wieder zu Assil. Heben Sie Assils Socke auf und ketten Sie die beiden Lattenroste mit den Handschellen aneinander. Diese improvisierte Strickleiter hängen Sie an die Überreste der Treppe und klettern daran hinunter ins Bad.

Öffnen Sie den Badezimmerschrank rechts im Zimmer und nehmen Sie die Haifischflossen-Attrappe, den Kalkreiniger und das Badeöl heraus. Stecken Sie den Obelisk in den Abfluss im Boden und dichten Sie die Ritzen mit der Socke ab. Den Überlauf blockieren Sie mit dem Fliegenfänger und öffnen dann den Wasserhahn ganz links im Zimmer. Wechseln Sie zu Thara und klettern Sie ebenfalls ins Bad hinunter. Lassen Sie Thara durch das Wasser zum Fenster schwimmen. Dort stecken Sie das Bügelbrett ein und geben es über den Wechsel-Button an Assil. Wechseln Sie dann wieder zu Assil und bringen Sie die Haifischflosse am Bügelbrett an. Mit dem so erhaltenen Surfbrett kann Assil schließlich das Wasser überqueren.

Klettern Sie aus dem Fenster auf den Sims und gehen Sie nach rechts zur großen Falken-Statue. Kippen Sie den Kalkreiniger zur Skulptur und gießen Sie das Badeöl auf die Pulverschicht. Danach gehen Sie weiter nach rechts und entfernen die nubische Stachelranke mit Hilfe des Fanhandschuhs. Lassen Sie Assil und Thara dann am

Rankengitter hinabklettern und öffnen Sie mit vereinten Kräften den Rollladen am Küchenfenster.

Wechseln Sie wieder zu Assil und nehmen Sie die Kurbel von der Vorrichtung neben dem Fenster. Öffnen Sie den Backofen, entnehmen Sie den Bratvogel und stecken Sie noch den am Boden liegenden Stuhl in Ihre (offenbar sehr geräumigen) Schlafanzugtaschen. Klettern Sie jetzt wieder ins Schlafzimmer hinauf und begeben Sie sich dort auf den Balkon. Stecken Sie die Kurbel an den Markisenöffner und drehen Sie die Kurbel. Stellen Sie dann den Stuhl auf den Balkontisch und klettern Sie über den Stuhl auf das Dach. Hier nehmen Sie sich die Wäscheleine vom Pfahl im Hintergrund und gehen dann so dicht wie möglich an das Vogelnest unten links im Bild heran.

Jetzt ist Thara an der Reihe. Nehmen Sie sich eine Hand voll Mehl und werfen Sie das Mehl in den Abzugsschacht. Assil sollte jetzt das Vogelnest auffangen. Ist dies nicht der Fall, bringen Sie Assil noch näher an das Nest heran und lassen Sie Thara eine zweite Mehlstaubexplosion herbeiführen. Danach lassen Sie Thara nach links zum großen Küchenschrank laufen. Öffnen Sie den Küchenschrank und nehmen Sie die Melone heraus. Rechts neben dem Schrank hängt ein Holzlöffel an der Wand, der ebenfalls in Tharas Inventar wandert. Versuchen Sie jetzt, die Treppe in der Küche hinunterzugehen. Lassen Sie Tharas Haustier mit der Melone spielen und gehen Sie die Treppe hinunter. Stecken Sie die Brandschutz-Versicherung ein und gehen Sie die Treppe wieder hinauf. Legen Sie den Versicherungs-Zettel zum Feuerholz vor dem großen Krug, zünden Sie den Holzlöffel am Feuer bei der Treppe an und stecken Sie mit diesem überdimensionalen Streichholz das Feuerholz in Brand.

Wechseln Sie jetzt wieder zu Assil, springen Sie durch die Dachöffnung ins Schlafzimmer hinunter und klettern Sie ins Bad hinab. Hier wickeln Sie die Wäscheleine um den Bratvogel und füllen ihn mit Wasser auf. Damit wird dann in der Küche das Feuerholz gelöscht. Jetzt müssen Sie nur noch den Vorratskrug vom Sockel ziehen und hineinklettern.

## **Kapitel 2: Auf nach Luxor**

Vor der Tür geben Sie dem kleinen Feuerwehrmann das Vogelnest. Die von ihm erhaltenen Maulwürfe lassen Sie an dem Erdhaufen frei, in dem das Schlangen-Warnschild steckt, und stecken das Schild ein. Befestigen Sie das Verbotsschild an der herabgestürzten Falkenskulptur und gehen Sie zur Sandpumpe. Ziehen Sie am linken Hebel, um die Pumpe auf das Schild auszurichten, und betätigen Sie den Pumpbügel.

Der Sandstrahl sollte jetzt den kleinen Meteor treffen und diesen in eine Kristallkugel verwandeln. Sollte dies nicht der Fall sein, haben Sie die Pumpe nicht korrekt ausgerichtet

oder das Schild noch nicht an der Skulptur angebracht. Nehmen Sie die Kristallkugel und geben Sie sie Take Tut Cachun. Jetzt sprechen Sie mit Vulkan und überreden ihn zur Brandstiftung. Danach können Sie auf das Feuerwehrcamel steigen und nach Luxor reiten.

### **Kapitel 3: Viva Luxor**

In Luxor angekommen, wird Ihnen das Reisegepäck von einer freundlichen Fremdenführerin abgenommen. Das ist an sich nicht weiter schlimm, aber Sie sollten trotzdem einen Weg finden, ihr in das Armenviertel zu folgen. Das kann aber zur Not auch bis zum Abend warten.

Öffnen Sie die Satteltasche am Kamel und anschließend die darin gefundene Brotbüchse. Verspeisen Sie die Kirsche und gehen Sie in den Bereich vorne links. Klopfen Sie an der Klappe des Imbissstandes. Das Gespräch mit dem Besitzer brechen Sie gleich wieder ab und versuchen stattdessen, die Otternasenschachtel einzustecken. Sprechen Sie Gaston anschließend auf die Otternasen und das leckere Gebäck an und verlassen Sie den Laden wieder. Folgen Sie dem Weg nach rechts in das noble Viertel.

Hier folgen Sie dem Weg ganz nach rechts zur Spedition Rot-Meer. Dort öffnen Sie den Briefkasten und reißen die gefundene Zeitung gleich auf. Betreten Sie dann das Gebäude. Nach dem Gespräch mit Rot-Meer stecken Sie hier eine weitere Ausgabe von „Der Kamelfreund“ ein und reißen auch diese auf. Stecken Sie den Kirschkern in eine der Pfeifenhälften und stecken Sie dann beide Hälften zusammen. Danach kehren Sie zum Tempelvorplatz zurück.

Stellen Sie sich direkt neben das Kamel und blasen Sie in die Trillerpfeife. Stechen Sie dann mit der Ausstechform Ihr Porträt aus der Kairo Times aus befestigen Sie es am Feuerwehrazzeichen. Damit gehen Sie nun zum Tempeleingang im Hintergrund. Zeigen Sie der Tänzerin das Abzeichen und gehen Sie wieder ins noble Viertel. Das Haus der Tänzerin ist durch die zwei Statuen nicht zu verwechseln. Öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und nehmen Sie den Ball von der Treppe mit. Diesen werfen Sie am Tempelvorplatz gegen die Sonnenscheibe im Brunnen und stecken diese auch gleich ein. Im Vorgarten der Tänzerin stecken Sie dann die Sonnenscheibe an die Achse des Streitwagens links im Bild und drehen eine Runde mit dem Karussell. Anschließend gehen Sie nach links zum Wasserbecken, nehmen hier den Poolkescher und holen damit die Katze vom Baum.

Liefere Sie die Katze vor dem Tempel bei der Tänzerin ab und gehen Sie zum Tempelvorplatz. Hinten rechts auf dem Rasen finden Sie einen Kamel-Leckerli-Automaten, in den Sie den Spielchip stecken. Den Kamel-Kaugummi verfüttern Sie am Pool der

Krokodilfarm an das Babykrokodil. Dieses liefern Sie beim Besitzer der Imbissbude ab und erhalten dafür die Otternasen. Jetzt müssen Sie nur noch Rot-Meer die Otternasen geben und dieses Kapitel ist beendet.

## Kapitel 4: Das Kasino

Man mag es kaum glauben, aber Rot-Meer ist Ihnen in seinem jetzigen Zustand eine größere Hilfe als er es bei klarem Verstand je sein könnte. Reden Sie mit dem Kommissar, der den Zugang zum Armenviertel versperrt. Nachdem Sie sich mit dem Kommissar bekannt gemacht haben, fragen Sie ihn über das Verbrechen. Äußern Sie Zweifel am Tathergang. Nachdem Sie ihm alle möglichen Argumente dargelegt haben, sagen Sie ihm, der Sargverkäufer sei gegen den Obelisken gefahren. Machen Sie ihm dann klar, dass Sie kein Komplize sind, und sagen Sie ihm, Sie hätten einen Verdächtigen gesehen. Geben Sie ihm nun die Beschreibung von Rot-Meer: Weiße Mütze, rotbraune Haare, gepflegter Schnauzbart und rote Nase.

Stecken Sie jetzt noch den Erste-Hilfe-Kasten bei der Absperrung ein und betreten Sie das heruntergekommene Viertel. Folgen Sie dem Weg nach links bis zur Diebin. Klettern Sie ihr hinterher die Leiter hinauf und lösen Sie oben das Befestigungsseil an der Leiter. Jetzt schwingen Sie sich am Tau über die Straße und springen auf der anderen Seite auf den Baldachin hinunter. Nach dem Gespräch mit der Diebin werfen Sie noch einen Blick in den Beutel und gehen dann nach rechts zur baufälligen Tür. Diese öffnen Sie und führen ein kurzes Gespräch mit Badawi. Reden Sie unbedingt mit ihm über Ihre Mission, Ägypten zu retten. Nach der nun folgenden Zwischensequenz gehen Sie wieder zum Tempelvorplatz.

Reden Sie mit dem unlustigen Komiker rechts neben dem Brunnen und kehren Sie anschließend wieder zu Badawi ins heruntergekommene Viertel zurück. Nehmen Sie den platten Fußball vom Tisch, kleben Sie die Pflaster darauf und pumpen Sie den Ball mit dem Blasebalg wieder auf. Gehen Sie dann nach links weiter in den Laden des Pfandleihers. Diesem geben Sie den Fußball und nachdem sich Tut-Anch-Merkelmatte endlich umgezogen hat, kommen Sie endlich ins Kasino.

Gehen Sie den Gang entlang zum hinteren Bereich und reden Sie dort mit der Priesterin über alle möglichen Themen. Anschließend ziehen Sie die Spielzeugmaus mit dem Schlüssel auf und machen damit die Damentoilette unsicher. Gehen Sie dann schnell die Treppe in den VIP-Bereich hinauf und benutzen Sie den Notizblock des Kommissars, um eine Zeichnung der Tänzerin anzufertigen. Falls Sie dabei zu langsam sind und die Wache wieder im VIP-Bereich auftaucht, bevor Sie die Zeichnung angefertigt haben, können Sie die Spielzeugmaus wieder aus dem Mülleimer neben der Damentoilette fischen und es erneut versuchen.



Gehen Sie nun wieder die Treppe hinunter und unten nach links in die Herrentoilette. Hier nehmen Sie den übergroßen Jeton aus der rechten Kabine und lesen sich den Roman mit einem Rechtsklick durch. Anschließend versuchen Sie ihr Glück in der linken Kabine und reden mit dem Kerl darin. Verraten Sie ihm das Ende des Romans und stecken Sie danach das Klopapier ein. Binden Sie das Toilettenpapier an das Verbandszeug und verlassen Sie den Tempel wieder.

Klemmen Sie den überdimensionalen Jeton an den kaputten Handwagen am Eingang des Armenviertels und geben Sie im Armenviertel der Diebin die Zeichnung des Edelsteins. Den Edelstein setzen Sie dann bei Badawi in den Sarkophag ein und geben Badawi die sehr lange Bandage.

In der Schatzkammer stecken Sie die Schriftrolle auf dem Haufen in der Bildmitte ein und folgen dann dem Weg nach Hinten zur Statue. Hier liegt unten rechts ein Wörterbuch, das Sie einstecken und auch gleich nutzen, um die Schriftrolle zu übersetzen. Betrachten Sie die Schriftrolle und benutzen Sie danach zweimal das Terminal bei der Statue. Betrachten Sie anschließend die per Luftpost zugestellte Steintafel und benutzen Sie das Terminal ein letztes Mal.

## **Kapitel 5: Die Qualifikation**

Gehen Sie nach rechts zur Rezeption und von dort aus nach unten in den ägyptischen Bereich. Hier reden Sie mit dem Papagei, lassen sich die Spielregeln erklären und beginnen sogleich die Qualifikation.

Im Labyrinth nehmen Sie sich den Sandstein unten rechts (wie Sie sehen werden, sind Oben und Unten hier relative Begriffe) und öffnen die Klappe an der grünen Wand. Klemmen Sie den Stein zwischen die Zahnräder und gehen Sie durch die Tür zur gelben Ebene. Dort gehen Sie die Treppe hinauf... nein herunter... was-auch-immer. Auf jeden Fall gehen Sie zu den drei Statuen. Hier nehmen Sie den Oberkörper von der Statue des Ägypters (die mit den Armen nach vorne und hinten) und auch den Oberkörper von der Statue des Pharaos. Anschließend setzen Sie den Oberkörper mit den ausgestreckten Armen auf den Körper des Pharaos und ziehen an dem Hebel weiter hinten.

Reden Sie nun mit dem Einsiedler und sagen Sie ihm, er solle das mit dem Spiegel positiv sehen. Sie erhalten ein Ledertuch mit dem Sie eine der Spiegelscherben einsammeln können. Mit der Scherbe durchtrennen Sie das Halteseil bei den Statuen und kehren dann zur blauen Ebene zurück. Von hier aus können Sie jetzt links zur orangen [sic!] Ebene gehen und dort ein paar Oliven vom Olivenbaum pflücken. Gehen Sie nun zurück zur gelben Ebene und legen Sie die Oliven bei den drei Statuen auf den Altar. Jetzt

wechseln Sie so lange zwischen der gelben und der blauen Ebene hin und her, bis dem Einsiedler schlecht wird. Jetzt können Sie den Schwammkopf einstecken und damit das Öl vom Altar aufsaugen.

Mit dem öligen Schwamm schmieren Sie die Tür zur pinken [sic!] Ebene und betreten diese. Gehen Sie nun zur gelben Ebene zurück, von dort zur blauen, zur orangen [sic!] und schließlich zur grünen Ebene. Hier können Sie nun den Ausgang in der Mitte des Raumes betreten. Um die Prüfung abzuschließen, ergeben sich nun zwei Möglichkeiten.

### **Variante 1**

Nehmen Sie den Schankhammer von dem Fass hinten links und klettern Sie die Leiter hinauf. Gehen Sie nach rechts an der Rezeption vorbei zum Eingang des Inka-Bereichs. An der Säule links neben der Treppe finden Sie einen Keil, den Sie einstecken. Damit gehen Sie wieder in den Weinkeller und legen ihn dort unter das Fass rechts im Bild. Schlagen Sie nun mit dem Hammer gegen das Fass und füllen Sie die Karaffe an dem Fass. Anschließend begeben Sie sich in den ägyptischen Bereich und gießen den Inhalt der Karaffe in die Futterschale des Schiedsrichters.

### **Variante 2**

Füllen Sie die Karaffe am Weinfass hinten links und klettern Sie über die Leiter aus dem Weinkeller. Gehen Sie in den ägyptischen Bereich und füllen Sie den Wein in die Futterschale des Schiedsrichters. Wiederholen Sie das Ganze, bis der Schiedsrichter betrunken ist und Sie bestehen lässt.

## **Kapitel 6: Nordlichter**

Verlassen Sie den Teleporterraum und Sie finden sich nach einem kurzen Gespräch mit Donnergott Thor vor dessen Tempel wieder. Drehen Sie hier an der Kurbel und stecken Sie die rote Fahne ein. Anschließend gehen Sie den Weg hinab ins Dorf. Hier reden Sie mit Freya, der Gärtnerin, und geben sich ihr gegenüber als richtiger Pflanzenfreund. Fragen Sie noch, wem das Dorf gehört und bitten Sie um etwas „Leis“. Anschließend gehen Sie ein Stück nach rechts und nehmen das Kopfkissen aus dem Fenster der Hütte mit, das Sie auch gleich zerreißen.

Reden Sie nun mit Frida, der Töpferin, und geben Sie sich sehr interessiert an ihrer Arbeit. Sagen Sie ihr, Lehm erinnere Sie an Ihr Zuhause und Sie erhalten einen Klumpen Lehm. Gehen Sie nun nach links zur Sonnenuhr. Hier hängen Sie die rote Fahne an den Arm und gehen anschließend weiter nach links. Nehmen Sie den Eimer und die Halteleine des Rentiers vom Pflock in der Erde. Ganz links reden Sie nun mit Sigrid

über die Organisation im Dorf. Geben Sie sich als der neue Koch aus und fragen Sie anschließend noch, wie sich die Frauen untereinander verstehen. Stecken Sie noch den Kugelfisch ein und gehen Sie wieder nach rechts in die Dorfmitte.

Reden Sie mit Isolde, die in ihrem Schaukelstuhl auf einer der Terrassen sitzt. Sprechen Sie sie auf die Sache mit Hölderlin an und fragen Sie auch, ob sie sonst nichts zu tun hätte. Auf die Uhrzeit angesprochen, entfacht Sie nun Feuer in der Hütte. Betreten Sie die Hütte und werfen Sie den Pokal in den Kessel. Drücken Sie den Kugelfisch in den Lehm und gießen Sie dann das geschmolzene Metall aus dem Kessel in die Gussform. Stechen Sie am Einhornkopf noch zwei Löcher in den Eimer und verlassen Sie die Hütte wieder.

Gehen Sie wieder nach links zu Sigrid und erzählen Sie ihr von dem Einhornkopf. Anschließend nehmen Sie den Salzsack mit und gehen durch das Dorf nach rechts. Hier finden Sie einen großen Schneemann, den Sie mit dem Salz zum Schmelzen bringen, um die Karotte mitnehmen zu können. Stecken Sie nun Karotte und Banane in den Eimer und gehen Sie wieder ins Dorf. Hier betreten Sie den Keller des letzten Hauses und tauchen dort die dunkle Wolle in die Metpfütze. Anschließend betreten Sie wieder Thors Altar und reden mit dem Guten. Genehmigen Sie sich nun einen kräftigen Schluck aus Thors Trinkhorn.

Um dem anschließenden Dämmerzustand zu entrinnen, treten Sie gegen die Palme und stecken das herunterfallende Gummihuhn ein. Ziehen Sie noch den Stift aus dem Stamm der Palme und sammeln Sie die Feuersteine, den hohlen Baumstamm und das Stück Stoff vom Boden auf. Schreiben Sie mit dem Stift irgendeine Nachricht auf den Stoffetzen und hängen Sie die Nachricht an das Huhn. Das Huhn stecken Sie dann in den Baumstamm und zünden Ihren Gummihuhnwerfer mit den Feuersteinen.

## **Kapitel 7: Der Kampf**

Gehen Sie zunächst nach rechts an der Rezeption vorbei und öffnen Sie die Kammer mit dem geheimnisvollen Schlüssel, den Sie von Thor erhalten haben. Betreten Sie die Asservatenkammer und reden Sie mit der mysteriösen Stimme im Hintergrund. Lassen Sie sich die Requisiten zeigen und stecken Sie die Säge ein. Gehen Sie dann in den ägyptischen Bereich. Werfen Sie die Spielregeln auf das Spielfeld und fragen Sie Anubis nach etwas Reisesand. Gehen Sie dann zur Rezeption und zeigen Sie George, der Mumie, den Gutschein. Lassen Sie sich einen Drink mit allen Extras mixen und stecken Sie schnell den Flaschenöffner ein. Heben Sie anschließend den Zahn auf und gehen Sie zum Teleporter. Stecken Sie den Mumienzahn in den Reisesandbehälter und schütten Sie dann den „Leis“ hinein. Jetzt können Sie das Terminal benutzen.

Gehen Sie vom Tempel aus zum Tempelvorplatz. Beim Eingang zum Armenviertel hängt ein Werbeplakat, das Sie natürlich einstecken. Weiter rechts auf dem Rasen reden Sie mit Shalom und bitten ihn um Hilfe. Anschließend gehen Sie zurück zum Tempeleingang und gehen dort auf der rechten Seite in den Balsamiererraum. Hier zeigen Sie dem zahnlosen Krokodil das Werbeplakat und heben anschließend dessen Krokodilstränen auf. Rechts im Bild finden Sie Präparationswerkzeug, das Sie einstecken, um damit den Koffer zu öffnen. Anschließend gehen Sie hinter den Tresen im Hintergrund und öffnen die Schublade links oben. Werfen Sie das Kuscheltier aus dem Koffer in die Schakal-Falle und nehmen Sie die Falle mit. Diese geben Sie gleich dem Krokodil als Zahnprothese. Werfen Sie nun noch mit dem Frisbee auf den Hebel hinter dem Regal, um den Ausgang wieder zu öffnen.

Gehen Sie zum Imbissstand auf dem Vorplatz und mischen Sie die Krokodilstränen mit dem Trikot von Moses zu einem Parfüm und geben Sie Isis das Parfüm im Tausch gegen ihr Moschus-Parfüm. Das Moschus-Parfüm geben Sie in der Balsamiererwerkstatt Badawi und er bastelt Ihnen daraus eine Wasserbombe. Die Wasserbombe werfen Sie vor dem Tempeleingang auf die Wache und erzählen anschließend der Priesterin, es sei alles der Verdienst des Ankh gewesen. Zurück im Hotel der Götter geben Sie Osiris die Säge von Seth und legen die Beweise für Seths Schuld vor.

Anschließend muss mal wieder eine Frau den Karren aus dem Dreck ziehen, nämlich Thara. Betreten Sie zunächst die Herrentoilette und nehmen Sie eine Brausestange aus dem Automaten an der Wand. Anschließend gehen Sie zurück in das zerstörte Kasino. Stecken Sie die Kanne in die Felsspalte unter dem großen Priesterstab und stecken Sie noch die Brausestange dazu. Jetzt können Sie rechts über die Statue in den ehemaligen VIP-Bereich hinaufgehen. Dort legen Sie Thors Trinkhorn in den riesigen Löffel und haben somit Ägypten gerettet.