

# ANKH

## HERZ DES OSIRIS

Lösungshilfe by Locke  
für

CD ROM & Softwareservice  
Kratz

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



Das war nicht ganz einfach. Aber ich habe es geschafft! Also das war so...

Nachdem ASSIL von den Meuchelmördern niedergeschlagen u. in einer finsternen Gasse aufwacht, bemerkt er das Fehlen des ANKH u. macht sich auf die Suche nach den Tätern.

Wir gehen zur PLAZA u. unterhalten uns ausführlich mit dem HELLSEHER.



Hol das Ankh zurück, egal wie. Nur so bleiben die Tore zur Unterwelt verschlossen.

Dieser redet uns ins Gewissen u. macht auf den Ernst der Lage aufmerksam.



Hast du eine Wettinformation für mich?

Wir unterhalten uns über seinen Laden u. bekommen schließlich, da wir ja die Welt retten müssen, einen kostenlosen **Wettschein** u. gehen. Etwas weiter sitzt „Schwiegerpapa“, bzw. der arabische Botschafter der VULKAN bei seinen Künsten zuschaut.

Wir unterhalten uns mit ihm u. haben auch ein Auge auf die **Wasserpfeife**.



**Nicht mal, wenn du deinen Kopf als Pfand hier lassen würdest.**

Leider erhalten wir sie nicht u. klauen geht (noch) nicht!

Wir gehen weiter u. kommen an OLGAS Bürgerbude, an der immer noch einige Katzen auf einen Happen warten, vorbei.

Wir bemerken ein kleines **Kästchen** auf der halb verfallenen Bude, kommen aber (noch) nicht heran.

Etwas weiter kommen wir an den Abwasserkanal u. dann an unser Elternhaus.

Vater hat wohl entrümpelt u. einige unserer „Kindheitserinnerungen“ in den Müll geworfen.



Wir wollen noch die Mülltonne untersuchen, doch leider sucht sie ihr Heil in der Flucht, rollt den Berg hinab u. wir folgen ihr.



Sie bleibt direkt vor der Wilden Mumie“, der angesagtesten Kneipe von ganz Kairo, liegen u. wir schauen was sie wohl enthält. Unglaublich, Vater hat unsere alte, russische **NOPHRETETE – PUPPE** weggeschmissen! Wir heben sie auf u. öffnen sie im Inventar. Den **Kamelmist** nehmen wir natürlich auch mit u. reden mit **BULBUL** der hier den VIP – Eingang bewacht.



**Tut mir leid, aber mit so einem zotteligen Bart musst du leider draußen bleiben!**

Nur leider hat dieser Probleme mit unserem Outfit u. wir müssen draußen bleiben.

Wir gehen weiter u. bleiben an FATIMAS Laden stehen.

Hier hängt ein prachtvoller Vogelkäfig mit einem bunten Papageien als Bewohner.

Dieser begrüßt uns sogleich mit einigen netten Worten, die wir uns zu Herzen nehmen sollten.

Wir benutzen die Klingel, FATIMA erscheint u. wir unterhalten uns über so mache Heldentaten.

Nun wollen wir uns den Papageien ausleihen, bekommen ihn aber nicht so ohne weiteres.



Will ihm ein bißchen sprechen beibringen.

Erst als wir ihm das Sprechen beibringen wollen erhalten wir den **Vogelkäfig**, müssen aber versprechen ihn, samt Inhalt, unbeschadet wieder abzuliefern.

Wir versprechen es u. gehen weiter u. reden mit dem Schneider über unsere Rasur.



Wenn du mir heißes Wachs besorgst, können wir auch gern die Haarwachs-Methode nehmen!

Diese Methode scheint uns doch weniger gefährvoll zu sein u. wir gehen weiter um uns das Wachs zu besorgen.  
Auf unserem Rundgang kommen wir auch am Weinhändler vorbei u. bestellen uns einen Cocktail.



**Jetzt habe ich die Zutaten zusammen, aber die Menge vergessen!**

Leider hat er die Menge der Zutaten vergessen u. wir müssen ihm nun helfen.

**Nun greift ein Kopierschutz der besonderen, aber guten, Art!**  
Haben wir alles richtig gemacht, bekommen wir einen kostenlosen **Cocktail** u. gehen weiter zum Botschafter.

Hier stopfen wir die Wasserpfeife mit Kamelmist u. unser künftiger Schwiegervater zieht von dannen um sich neuen Tabak zu holen.

Nun können wir die **Wasserpfeife** klauen u. zu Olgas Burgerstand gehen.

Auf der Plane, über den Katzen, sehen wir ein kleines Kästchen.

Nun hängen wir den Papageienkäfig an den Haken u. die Katzen tun ihr Übriges!



So gelangen wir an das **Kästchen** u. seinen Inhalt, nämlich ein **Siegel** u. ein Stück **Wachs**.

Den **Vogelkäfig** nehmen wir natürlich wieder vom Haken!

Jetzt gehen wir zurück zum Feuerschlucker.

Wir legen das Wachs in die NOPHRETETE –Puppe u. geben sie Vulkan, der das Wachs zum schmelzen bringt.

Nun machen wir uns auf zum Schneider um unser Outfit zu verbessern!



Aaaaaahh!

Die schmerzhafteste Prozedur gelingt u. wir haben sogar unser Kinnbärtchen wieder.  
Nun laufen wir zur „Wilden Mumie“ u. werden, nach einem kl. Disput eingelassen.



Wir gehen zum Kamin u. nehmen uns den **Kaminbesen** u. die **Kaminzange** mit.



- Als großer Luxor-Experte hast du sicher Tipps für mich...

Nun besuchen wir BADAWI, der von Luxor schwärmt u. sich über die schlechte Luft in der Kneipe beschwert.

Wir bitten ihn noch um einen Insidertipp u. erhalten einen **Werbezettel des Strandkäferkabarets in Luxor**.

Jetzt gehen wir vor die Tür, schlagen neben Fatimas Laden das Fenster ein, gehen zurück in die Kneipe u. heben eine **Glasscherbe** auf.

Nun ist BALDAWI zufrieden (**grünes Symbol**)!



Jetzt gehen wir nach oben zu den **Kameltreibern**, unterhalten uns u. geben ihnen die Wasserpfeife u. erhalten eine **Münze**.

Nun ist auch hier alles im **grünen Bereich**, außer wir klauen den Bierdeckel!



Jetzt verlassen wir die Kneipe, gehen zu Fatimas Laden, klingeln u. Fatima erscheint.

Schnell laufen wir zurück u. nehmen das **Glas mit Dattelsaft** von der Theke.

Nun gehen wir zu dem Komiker u. unterhalten uns ausführlich.



Wenn man mir nur mal die Chance geben würde, vor großem und anspruchsvollem Publikum aufzutreten...

Wir wollen wir dem Komiker helfen u. geben ihm den Werbezetteln. Aber ohne offiziellen Stempel lehnt er ihn ab!

Also tricksen wir ihn aus u. stecken das Siegel in den Dattelsaft u. stempeln den Werbezetteln ab.

**Das Casino... in Luxor. Bei den Göttern, das ist mein großes Ziel!**

Der Komiker ist begeistert, aber ihm gefällt der Rauch u. auch sein wackelnder Tisch nicht.

Wir lassen ihn nörgeln u. helfen nicht!

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

Nun gehen wir an die Theke u. reden mit dem Sklavenhändler.  
Dieser hat Durst, aber bei Fatima keinen Kredit.  
Wir wollen ihm den Cocktail geben, aber Fatima hat etwas dagegen!  
Wir schenken ihm den Wettschein u. er ist halbwegs zufrieden.  
Nun gehen wir zur Musikbox, reparieren sie mit der Glasscherbe u.  
setzen sie in Betrieb.  
Eine Musik ertönt u. beim **Sklavenhändler** ist nun alles wieder im  
**grünen Bereich**.  
Allerdings ist BALDAWI nun unzufrieden.  
Wieder verlassen wir die Kneipe, gehen zu Fatimas Laden u. klingeln.  
Als sie kommt laufen wir schnell zurück u. kredenzen BALDAWI den  
Cocktail.  
Nun ist auch bei **BALDAWI** alles im **grünen Bereich** u. wir können es  
wagen Fatima ihren Papagei zurück zu geben.



**WAS HAST DU GEMACHT?! MEIN ARMER PAPAGEI!**

Fatima ist hellauf begeistert u. fragt die anderen Kunden was sie von  
uns so halten.  
Und da wir sie so einigermaßen zufrieden gestellt haben, fällt unsere  
Bewertung positiv aus.



Na gut, du hast die Sympathie der Gäste eindeutig auf deiner Seite. Ich muss dir wohl die Sache mit dem Papagei vergeben.

Nun fragen wir nach den Räufern, erhalten ein **leeres Cocktailglas** u. die Information das die Räuber auf dem Friedhof anzutreffen seien. Der Eingang wäre in der Nähe des Palastes aber, da die Gasse sehr dunkel ist, schwer zu finden.

Wir verlassen die Kneipe u. sehen uns den Lampion an.





Dieser Assil ist ja gar kein großer Krieger, sondern nur ein Tagedieb, der in der Gosse von Kairo schläft!

Mit Hilfe der Kaminzange befreien wir die Glühwürmchen, stecken sie in das leere Cocktailglas u. marschieren los.

Links hinter dem Feuerschlucker betreten wir die Gasse u. suchen den Eingang zum Friedhof.

Da es, wie gesagt zu dunkel ist, knipsen wir unsere Hightech – Lampe an.

Wir gehen auf den Friedhof, begrüßen herzlich unsere Freunde u. werden in eine Gruft befördert.

**Und damit endet Kapitel 1!**

**Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf <http://www.gamepad.de>**