

ANKH

HERZ DES OSIRIS

Kapitel 2

(Demoanfang)

In diesem Kapitel agieren wir als **THARA**.

Unser erstes Ziel ist es die, an der Brüstung stehende, Tochter des Pharaos zu vertreiben,

Dann müssen wir noch die, unten stehenden, Wachen irgendwie ablenken um in den Palast zu gelangen.



Nach einer gefährlichen Abseilaktion erfolgt eine Lagenbesprechung, dann sehen wir uns um.



Vom Baum entfernen wir eine **Liane** u. nehmen den **Blumentopf** mit.
Nun entfernen wir das **vertrocknete Grünzeug** aus dem **Blumentopf** u.
hängen die Liane über die Brüstung.



Nach einer kurzen Unterredung mit unseren Mitstreitern klettern wir die Liane hinunter u. gehen nach rechts.
Hier pflücken wir noch einen **Frucht** u. gehen dann bis zum Ende des Mauervorsprunges.



Auf dem Weg dorthin hören wir wie die Tochter des Pharaos von ihrem ASSIL schwärmt!



Wir nehmen das vertrocknete Grünzeug, zünden es mit Hilfe der Fackel an, legen es unter das kaputte Rohr u. der Fledermausmist fängt zu brennen an.

Der Bewohner dieses Rohres, eine Fledermaus, ergreift ebenso die Flucht wie die Prinzessin!

Nun gehen wir wieder zurück, unterbrechen mit Hilfe der Frucht die Gespräche unser Mitstreiter u. klettern wieder nach oben.



Nach einer kurzen Unterhaltung u. den Erhalt einer **Bananenschale** gehen wir weiter.



Wir begutachten die Statue, nehmen das auf dem Boden liegende **Meister Ra Putzmittel** mit u. gehen weiter nach rechts.



Hier nehmen wir eine **Flasche Campagne** mit u. gehen wieder zurück zur Statue.

Mit der Campagneflasche zielen wir auf den Kopf der Prinzessin, schießen diesen ab u. holen uns eine weitere **Flasche Campagne**.



Wir reden nun über den als Abflussrohr fungierenden Elefantenkopf der Wache ins Gewissen

(Frage 2, 2,u. 1)!

Dann gehen wir wieder zurück, schauen nach oben u. sehen die an der Decke hängende Fledermaus.

Diese hängt neben einer Fensterklappe!.



Wir zielen mit der Campagneflasche darauf, die Klappe öffnet sich u. die Fledermaus begrüßt die Prinzessin.

Deren „Freudenschrei“ alarmiert die Wachen die nun darum knobeln wer der Prinzessin zu Diensten sein darf.



Der Gewinner eilt nach oben, befreit die Prinzessin von dem „Ungeheuer“ u.....!
Der Verlierer wendet sich enttäuscht ab u. schaut über die Brüstung.



Nun gehen wir nach unten u. betreten ungesehen den Palast.
Ende der Demo!



Die Küche ist abgeschlossen, also gehen wir weiter u. öffnen alle Vorhänge.

Hinter einem schnarcht die Köchin, der wir aber nicht die Schlüssel abnehmen können.

Nun gehen weiter u. betreten den Thronsaal, in dem uns eine Wache aufhält.



Zum Beispiel ein leckeres Kuskus-Gericht! Das dürfte ja dann nicht zuviel verlangt sein!

Wir stellen uns als Küchenhilfe vor u. müssen nun, quasi als Beweis ein leckeres KUSKUS – Gericht zubereiten.

Jetzt nehmen wir noch die **Fischgräten** u. den **gelben Ring** mit u. besuchen die Köchin.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier nehmen wir die **heiligen zehn Kochverbote** , geben Olga den gelben Ring u. erhalten so ihr **Schlüsselbund**.
Den **Bratenwender** nehmen wir natürlich auch mit!
So gelangen wir mit unseren Gefährten in die Küche.



Nun nehmen wir uns die zehn Kochverbote zur Hand u. sehen was wir alles so für ein leckeres KUSKUS – Gericht benötigen!

Das sind 'die Zehn Kochverbote'.

Du sollst nicht kochen schmutziges Essen!

Du sollst nicht nehmen eine feuchte Grundlage!

Du sollst nicht vertrocknen lassen die saftige Speise!

Du sollst nicht nehmen vom fauligen Fleisch!

Du sollst nicht vergessen in Demut zu trauern!

Du sollst nicht übertreiben mit der Gurke!

Du sollst nicht vernachlässigen die Gesundheit!

Du sollst nicht vergessen die Schärfe!

Du sollst nicht rühren deines Nächsten Topf!

Du sollst nicht vergessen den feinen Geschmack!

Als Erstes putzen wir den, auf dem Herd stehenden, Kochtopf mit **Meister RA** .

Dann holen wir **Sägemehl** u. geben es, als Grundlage in den Topf. Nun holen wir mit dem **Blumentopf**, **Wasser** aus dem Brunnen u. schütten es in den Topf.

Vom Tisch nehmen wir das **Hühnchenfleisch** u. geben es ebenfalls dazu.

Nun suchen wir uns **Zwiebeln** u. geben sie weinend in den Topf.

Zwischendurch sollten wir mal in die Kochverbote sehen, denn alles was wir richtig gemacht haben erscheint in grüner Schrift!

Nun suchen wir uns eine **Gurke**, schneiden sie in **Scheiben** u. geben diese ebenfalls dazu.

Und der Gesundheit kann etwas **Lebertran** nicht schaden!

Um dem Essen noch etwas Schärfe zu verleihen, geben wir noch etwas **Peperoni** dazu.

Nun holen wir uns den **Löffel** u. rühren alles um.



Und nun müssen wir uns um den „feinen Geschmack“ kümmern.

Nun gehen wir nach oben u. dort zum Delikatessenkühlschrank.

Leider können wir ihn nicht öffnen, da das blöde Katzenvieh uns zum fressen gern hat.

Wir gehen wieder nach unten u. an den Lastenkran, dessen Scharniere aber etwas eingerostet sind.

Das Problem lösen wir indem wir die **Schale**, die neben den Amphoren steht voll **Öl** füllen u. damit die Scharniere ölen.

Es klappt, wir können den Kran drehen u. einen **Sack Himbeeren**, mit einem Ameisenheer, abnehmen.

Diesen Sack hängen wir an den Haken, rechts neben dem Ofen, u. garnieren ihn mit den Fischskelett.



Die Ameisen befördern das Fischskelett nach oben, das Katzenvieh will es sich schnappen u. holt sich warme Füße!



Nun können wir die **Lerchenzungen** aus dem Kühlschrank holen u. einen **Teller** vom Brunnen mitnehmen.

Jetzt legen wir noch die **Lerchenzungen** in den Topf u. dann kommt das Essen auf den Teller.

In der Hoffnung alles richtig gemacht zu haben bringen wir der Wache unser „Machwerk“



Hervorragend! So etwas Leckeres habe ich ja lange nicht mehr gegessen!

Da wir das super hinbekommen haben, kommt die Wache mit u. hilft uns, ziemlich unkonventionell, bei unserem Aufzugsproblem!

Wir betreten den Fahrstuhl, können ihn aber nicht benutzen da die Antriebskraft fehlt.

Diese bringen wir in Gang indem wir den Hebel am Brunnen umlegen u. nun in den Keller fahren können.



Da steht: Geliefert vom Arabischen Botschafter,
offizieller Sponsor des Endspiels. Wir sind am Ziel!

Die Holzkiste öffnen wir mit dem Bratenwender u. heraus rollt ein schwerer, in **Tücher gewickelter Gegenstand** den wir nehmen u. auspacken.

Wir erhalten **vier Tücher** u. den **Pokal**, fahren wieder nach oben u. stehen vor einem neuen Problem bzw. dem schlafwandelden Pharao. Dieses Problem löst aber die Bananenschale die wir dem Pharao vor die Füße werfen.



Unsere Aktion hat einen umwerfenden Erfolg u. wir können die Küche verlassen u. auf das Dach laufen.





Mein Plan ist aufgegangen. Sie haben uns den Eingang geöffnet.

Dinar kommt zu spät, hat aber den Pharao den seine Meuchelmörder über den Jordan befördern sollen!

Ende Kapitel 2

Diese Lösung unterliegt dem Copyright von Locke und dem:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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