



Kapitel 3 - Viva Luxor

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Aua, autsch, stop, du blödes Vieh! Wir sind da!

**Nach einer mehr oder minder komfortabeln Wüstenreise werden wir in LUXOR abgesetzt u. sogleich freudig empfangen!**



Dort drüben haben wir schön gepflegten Rasen, und da hinten sind weitere Sehenswürdigkeiten!

**Leider hatte die ganze Zeremonie einen kleinen Haken, die kleine Göre hat uns nämlich ausgeraubt!**



Richtig. Ich bin noch da. Und jetzt los, wir müssen das Portal der Götter finden.

**Nun müssen wir nicht nur das Portal der Götter suchen, sondern auch unsere nette Hosenaschenräuberin die im ARMENVIERTEL verschwunden ist. Zuerst schauen wir in die Satteltaschen des Kamels.**



Die Ausrüstung eines wahren Feuerwehrmanns.

Hier erbeuten wir die Ausrüstung des Feuerwehrmannes, nämlich eine **Brotbüchse** u. eine **Ausgabe der Kairo Times**.  
Wir öffnen die Brotbüchse, nehmen eine **Kirsche** u. eine **Banane** heraus u. schauen in die Zeitung.  
Dann essen wir die leckere Kirsche u. behalten den **Kern** übrig.



Um der Götter Willen! Die Tochter der Pharaos hat eine Fotoliebesgeschichte mit MIR in der Hauptrolle dort veröffentlicht!



**Nun verfolgen, bzw. wollen wir die kleine Diebin ins  
ARMENVIERTEL verfolgen.  
Aber leider hat es hier einen mysteriösen Unfall gegeben u. ein  
pflichtbewusster Kommissar sichert den Unfallort.  
Wir gehen etwas zurück u. hier zur Imbissbude.**



**Hier öffnen wir die Klappe u. unterhalten uns mit dem Besitzer.  
Wir erhalten eine Ausstechform u. einen Hinweis auf  
Babykrokodile!**



Mein bestes Produkt! Nur sind sie schon wieder vergriffen! Oh, ob ich rechtzeitig für heute Nacht Neue bekommen werde...?

**Nun benutzen wir die Ausstechform mit der KAIRO TIMES u. erhalten ein schönes **Porträt** von uns. Hier können wir nicht mehr viel machen u. gehen nach rechts ins **NOBLE VIERTEL**.**





**Wir gehen nach links, schauen uns das Krokodilschild an u. stellen fest dass sich hier eine Krokodilzucht befindet.**



**Etwas weiter befindet sich die Spedition von ROT-MEER, dessen Briefkasten wir öffnen.**



**Wir entnehmen ihm die neuste Ausgabe des „Kamelfreundes“ u. schauen sie uns an.**

**In ihr wird die Serie über das Dressieren eines Kameles, mittels einer Trillerpfeife, fortgesetzt.**

**Im Artikel steht:**

**Neben der Tatsache dass Kamele auf Trillerpfeifen reagieren, muss man wissen, dass man durch die Art des Pfiffs Kommandos geben kann.**

**Ein kurzer, herzhafter Pfiff, löst bei einem Kamel den Drang aus, umgehend an der nächsten Wasserstelle zu trinken.**

**Usw.**

**Wir schauen uns den „Kamelfreund“ genauer an u. finden ein Teil einer Trillerpfeife der dieser Ausgabe beiliegt!**

**CD ROM & Softwareservice**  
**Kratz**

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



**"Ist es sicher, ist es schnell, dann ist es wohl das Blitzkamel."**

**Nun betreten wir die Spedition von ROT-MEER u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.**

**Wir fragen ihn wie wir ins Armenviertel gelangen können. Das könnte er organisieren, wenn wir ihm einen Transportauftrag verschaffen würden.**



**Doch, doch... ich, ähh, ich soll... Otternasen nach Kairo bringen! Genau, Otternasen!**

**Sagte der Imbissbesitzer nicht etwas über Otternasen?**

Ah! "Der Kamelfreund. Tipps für Profis". Ausgabe 1.



Bevor wir gehen nehmen wir noch die 1. Ausgabe des „**MAMELFREUNDES**“ mit u. schauen sie uns an. Wir finden die andere **Hälfte der Trillerpfeife**, bauen sie zusammen u. benutzen den Kirschkern als Kugel! So gerüstet statten wir unserem Wüstenschiff einen Besuch ab.



Nun benutzen wir die Pfeife, das Kamel bückt sich zum trinken u. wir klauen ihm das „**FEUERWEHRKAMELABZEICHEN**“! Nun pappen wir unser Porträt auf das Abzeichen u. sind stolzer Besitzer eines **Feuerwehrabzeichens**.



Das wäre erledigt u. wir gehen geradeaus zum **TEMPEL**.  
Hier gibt es ein kleines Problem, denn das Kätzchen der Tänzerin  
sitzt auf einem Baum u. weigert sich wieder herunter zu kommen.



Meine Katze. Eine Kreuzung aus einer ägyptischen Pharaonenkatze und  
einem bengalischen Königstiger.

Wir bieten ihr unsere Hilfe an, aber sie zweifelt an unseren  
Fähigkeiten.



Du? Also... nimm's mir nicht übel, aber du entsprichst nicht dem Klischee des Helden, der Katzen von Bäumen rettet.

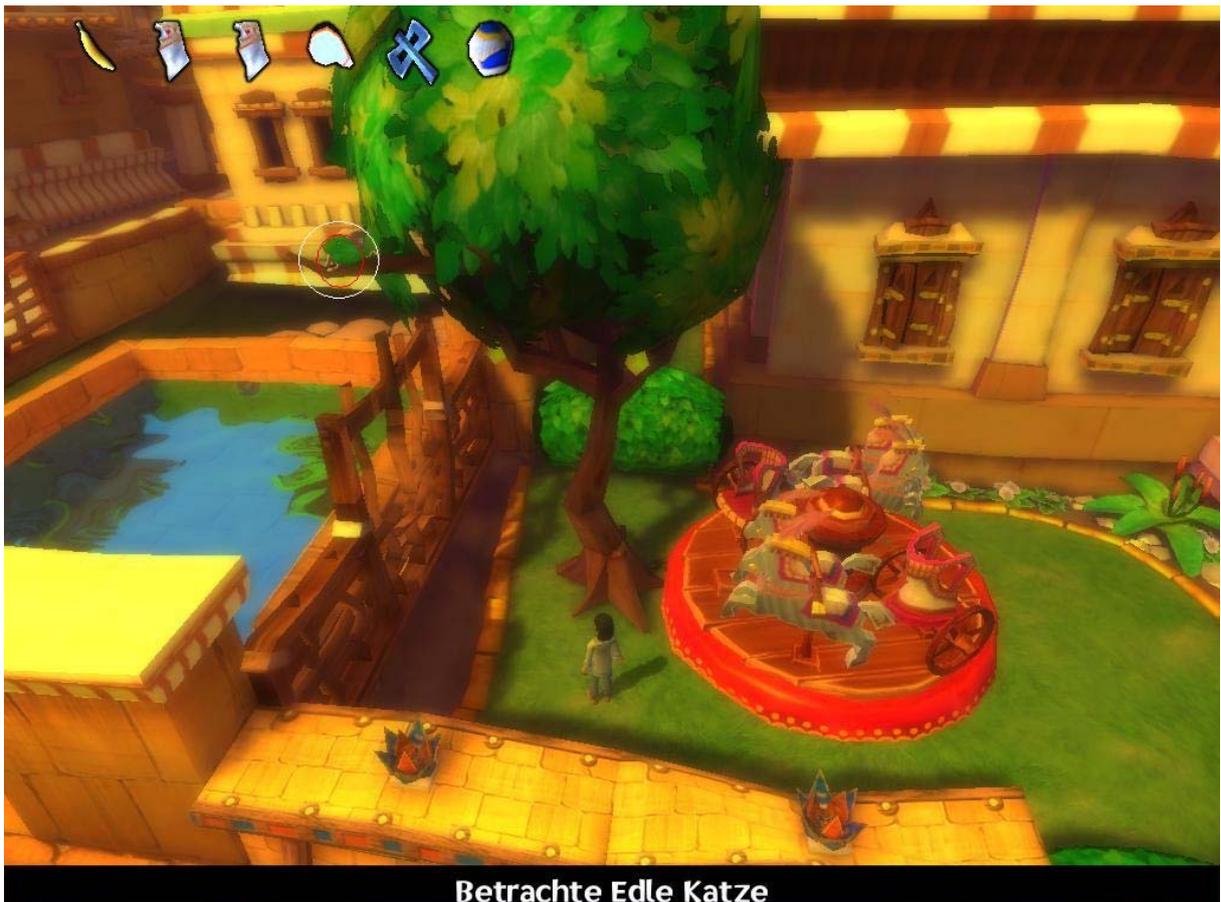
Nun zeigen wir ihr unser Feuerwehrabzeichen, sie ist begeistert u. gibt uns **zwei Schlüssel**.  
Wir gehen ins **NOBLE VIERTEL**.



Hier öffnen wir das Tor, treten ein u. stecken uns den, rechts liegenden, **Spielball** ein.  
Nun gehen wir zum Karussell, betreten es u. drehen einige Runden damit.



Dann schauen wir auf den, nahe am Karussell stehenden, Baum.  
Wir sehen die Katze, können aber nicht an sie heran kommen.



Wir haben eine Idee u. gehen zurück zum **TEMPELVORPLATZ**.



Benutze Spielball mit Sonnenscheibe



Mit Hilfe des Spielballs befördern wir die **Sonnenscheibe** nach unten, stecken sie ein u. gehen zurück.



**Wir befestigen die Sonnenscheibe am Karussell, drehen ein paar Runden u. der Baum liegt danieder.**



**Nun baumelt unser Kätzchen über dem Krokodilpool, droht abzustürzen u. gefressen zu werden.**



**Wir gehen hin, schnappen uns den **Poolkescher** u. retten damit das **Kätzchen**.**

**Da wir schon einmal hier sind, wollen wir auch gleich ein Krokodilbaby mitnehmen.**

**Aber das würde der Kescher nicht aushalten!**



**Nach dieser Rettungsaktion verlassen wir das NOBLE VIERTEL  
u. gehen zurück zur Tänzerin.**



**Bitte schön, deine Katze!**

**Stolz überreichen wir ihr das Kätzchen, erhalten als Dank einen  
Spielchip u. gehen zurück auf den Tempelvorplatz.**



Hier steht ein „KAMEL-LECKERLI-AUTOMAT“.  
Diesen überreden wir, mit dem Chip u. einem Fußtritt, uns einen  
**Kamelkaugummi** vor die Füße zu spucken.  
Damit gehen wir zum Haus der Tänzerin u. an den  
„KROKODILPOOL“!

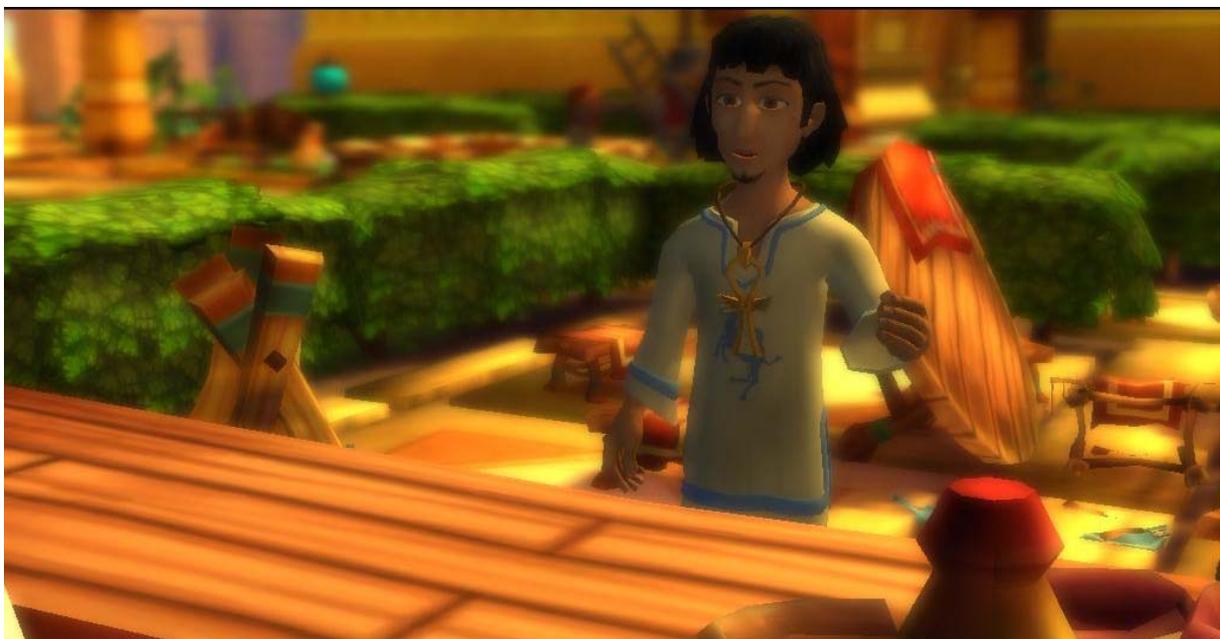


Wir halten den Kaugummi über das Wasser, das **Krokodil** beißt  
sich daran fest, wir können es mitnehmen u. damit zur  
**Imbissbude** gehen.



Das sind GÜRKSCHEN im BRÖTSCHEN! Doch keine echten süßen kleinen Kroko-Babys!

**Hier überreichen wir dem Gastronom das Krokodil am Kaugummi.  
Das war aber, wie es sich herausstellt, ein Missverständnis.**



Na toll! Ich wollte doch nur ein paar Ihrer Otternasen haben!

**Na egal, wir bekommen die **Otternasen** u. gehen zu ROT-MEER.**



Treffen wir uns heute Abend auf dem Boulevard.

Wir übergeben ihm die Otternasen u. verabreden uns für den Abend auf dem Boulevard.

**INZWISCHEN:**



Und damals? '54? Da war Ra so verzweifelt, weil er in Gizeh nicht braun geworden ist, dass er sich Schuhcreme ins Gesicht geschmiert hat!

**können wir, in einer Zwischensequenz, einer „Götterparty“ beiwohnen!**

Kapitel 4 - Das Kasino

