



Kapitel 4

Die Sonne Kairos

ASSIL, wieder auf sich allein gestellt, macht sich auf den Weg zum Sklavenhändler. Von ihm erfährt er das die Tochter des Pharaos entführt wurde u. das



Das wirklich Schreckliche ist: Genau seit diesem Tag will mir der Getränkemann keine "Sonne Kairos" mehr brauen!

Leider kann ASSIL ihm nicht helfen u. geht an den Nil um mit dem Hellseher zu reden. Auf dem Weg dorthin bemerkt er ein Schild an Dinars Laden „bin in göttlicher Mission unterwegs“! Was das wohl zu bedeuten hat, denkt ASSIL u. geht weiter.



Jetzt hast du tatsächlich ein Problem. Und was für eins!

Nach einem informativen Gespräch macht sich ASSIL auf in die Wüste u. dort zur Oase.

Hier trifft er einen Flaschengeist dem, nach 2543 Dienstjahren, ein fürchterliches Missgeschick passiert ist!



Hör mal, du würdest auch nicht gerade einen Freudentanz aufführen, wenn dein bestes Stück da unten in den Teich gefallen wäre!

Nach einem klärenden Gespräch geht ASSIL weiter nach unten u. trifft THARA.

Es stellt sich heraus das THARA, genau wie die Israeliten, Revolutionäre sind.

THARA legt ein gutes Wort ein u. ASSIL ist in der Gemeinschaft aufgenommen.

Da er nun dazu gehört, erhält er eine **Planke** u. kann den geheimen Ort besuchen.



Er benutzt die Planke um über den Steg zu kommen.

Dieser mündet in einem Felsental in dem es noch Bananen gibt.

ASSIL pflückt eine **Banane** u. nimmt den **Eimer** mit.

Nachdem er den **Eimer mit Wasser** gefüllt hat, macht er sich auf den Weg, zum Getränkehändler, nach Kairo.



Bitteschön, eine "Sonne Kairos". Aber nur zum Mitnehmen.

ASSIL gibt ihm die heiße Ware u. erhält im Gegenzug die „Sonne Kairos“.

Dafür musste er aber die Flasche opfern!



Er kredenzt dem Sklavenhändler den Cocktail, den dieser aber nur mit einem kleinen Schirmchen annehmen will. ASSIL geht durch den, streng geheimen, Hintereingang in den Palast u. weckt liebevoll den Karawanenführer.



Dieser überlegt, wo wohl seine Karawane geblieben ist. Dann macht er sich auf den Weg u. ASSIL folgt ihm in die Wüste u. dort zum Andenkenstand an der Sphinx.



Nimm Papierschirmchen

Hier organisiert er das Schirmchen mit dem er sogleich den Cocktail verziert.

Nun geht es wieder zurück zum Sklavenhändler.



ASSIL gibt dem Sklavenhändler „die Sonne Kairos“.
Der Cocktail hat eine umwerfende Wirkung u. ASSIL kann dem Sklavenhändler die Schlüssel abnehmen u. den Sklaven befreien.

Als Dank ist dieser zu einem „Tauchgang“ bereit.



Der Flaschengeist erhält so sein „Bestes Stück“ wieder u. ASSIL erhält, als Dank, einige wichtige Informationen. OSIRIS hat die Tochter des Pharaos, in die Unterwelt, entführen lassen. Der Zugang dazu, befindet sich in der Sphinx!



Nun setzt der Flaschengeist seine Urlaubsreise fort. Der Sklave gibt ASSIL seine defekte **Zeitmaschine** und bleibt bei den Revolutionären. Und ASSIL verabschiedet sich von THARA u. macht sich auf den Weg zum Pharaos. ASSIL wird, nach einigem hin u. her, von den Wachen durchgelassen.



Er erzählt dem Pharaon wo sich seine Tochter befindet u. erhält den **Schlüssel** zur Sphinx.

Es ist die Hand des ehemaligen Schlossermeisters!

ASSIL macht sich auf den Weg um das Innere der Sphinx zu erkunden.



ASSIL benutzt die Hand, der Fuß der Sphinx öffnet sich u. er tritt ein **ab jetzt gibt es eine Lebensenergieanzeige**

Kaum ist er in der Sphinx als ihn ein Stein trifft u. seine Lebensenergie in den Keller befördert.

Die Sphinx schließt sich u. ASSIL ist gefangen.

Er sieht sich um und findet, auf einer Kiste, **Brief 1**.

Auf der anderen Seite steht ein großer **Hammer**, den er ebenfalls einsteckt u. die Rampe nach oben geht. Hier findet er auch **Brief 2** und geht auf die andere Seite der Rampe wo er einen Zementsack sieht. Diesen befördert er, mit Hilfe des Hammers, nach unten. Den Brief 3, kann er, von hier, nicht erreichen!



Anschließend geht er in den Kopf der Sphinx u. sieht sich da um. Um hier weiter zu kommen, benötigt er einen Nasen - u. einen Augenschlüssel. Er nimmt noch ein Dose Feigen mit u. steigt wieder herunter.



Im Aquarium füllt ASSIL den **Eimer mit Wasser** u. geht dann nach unten u. holt sich den **Sack Zement**.



Er kippt das Wasser u. den Zement in die Wagenspur u. erhält so eine **halbe Leiter**.



Damit kann er nun auch **Brief 3** erreichen u. findet auch den **Nasenschlüssel**.

Er liest alle Briefe u. steigt wieder in den Kopf der Sphinx um den Schlüssel auszuprobieren.

Diese Neugier endet mit einem kleinen Betriebsunfall, denn DINAR erscheint auf der Bildfläche.

Er war derjenige der die Tochter des Pharaos entführen lies.

Nun fehlt ihm nur noch ASSIL`S ANKH.
Er schwingt sich zu ASSIL u. stößt ihn ins Nasenloch der SHINX.
Dabei fällt er leider in das Aquarium mit den Zitterraalen.



Ich wollte von Anfang an das Ankh. Jetzt werde ich es mir holen!

ASSIL dagegen hat mehr Glück, denn bei seinem Absturz bleibt er in einer alten Bandage hängen u. wird kurz vor einem bequemen Nagelbett abgebremst.



Das Nagelbett! Um des Phrao Willen, Mann, nimm das Nagelbett da weg!

Er gibt eine Kaufoption, auf das Nagelbett ab, u. ist gerettet.

ASSIL geht zurück in den Kopf der Sphinx um etwas für seine Lebensenergie zu tun.

Er wirft die Feigendose, aus dem Nasenloch, auf das Nagelbett u. springt hinterher.

Die leckeren Feigen bringen seine Lebensenergie wieder auf Vordermann.

Nun macht er sich auf den langen Weg zu seinem Vater, um den Augenschlüssel zu holen.

Die beiden „Meuchelmörder“, die seinem Vater eine Urlaub, in der „Sphinx Ferienanlage“ verschaffen sollten, gehen freiwillig.



Assil, was glaubst du eigentlich, was du hier tust!



Sei einfach mal für 'ne Minute still und gib mir den Schlüssel zur Grabkammer!

ASSIL überredet seinen Vater ihm zu sagen, wo sich der Augenschlüssel befindet, was dieser aber leider vergessen hat. Also macht er sich selbst auf die Suche.



Benutze Hebel

Er geht nach oben u. zieht am Hebel, die Vorrichtung setzt sich in Bewegung u. gibt unten ein Geheimfach frei.

ASSIL nimmt den Augenschlüssel u. macht sich auf zur Sphinx. Hier steigt er in den Kopf der Sphinx benutzt den Augenschlüssel und eine Kette erscheint.

ASSIL zieht daran u. das Aquarium entleert sich.

Er geht wieder nach unten u. rutscht ins Aquarium welches in einer Kammer endet.



Der arme Zitteraal muss als Energiequelle für die Zeitmaschine herhalten, die auch sogleich ausprobiert wird.



ASSIL wird zum großen Wüstenfelsen hin u. zurück gebeamt, bringt ein **Gewicht** mit u. legt es rechts in die Waage.



Der rechte Türflügel öffnet sich u. ASSIL beginnt mit dem Abstieg.

Unten angekommen steckt er die **Baseballausrüstung** ein u. weckt damit eine Mumie aus ihrem Schönheitsschlaf. Sie wäre schon längst in der Unterwelt wenn die blöde Maschine funktionieren würde.

Aber sich auf den TELEPORTER stellen u. gleichzeitig gegenüber einen Knopf drücken, das geht nun mal nicht.



ASSIL benutzt den TELEPORTER u. lässt sich, mit Hilfe der Mumie in die Unterwelt befördern!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>