

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

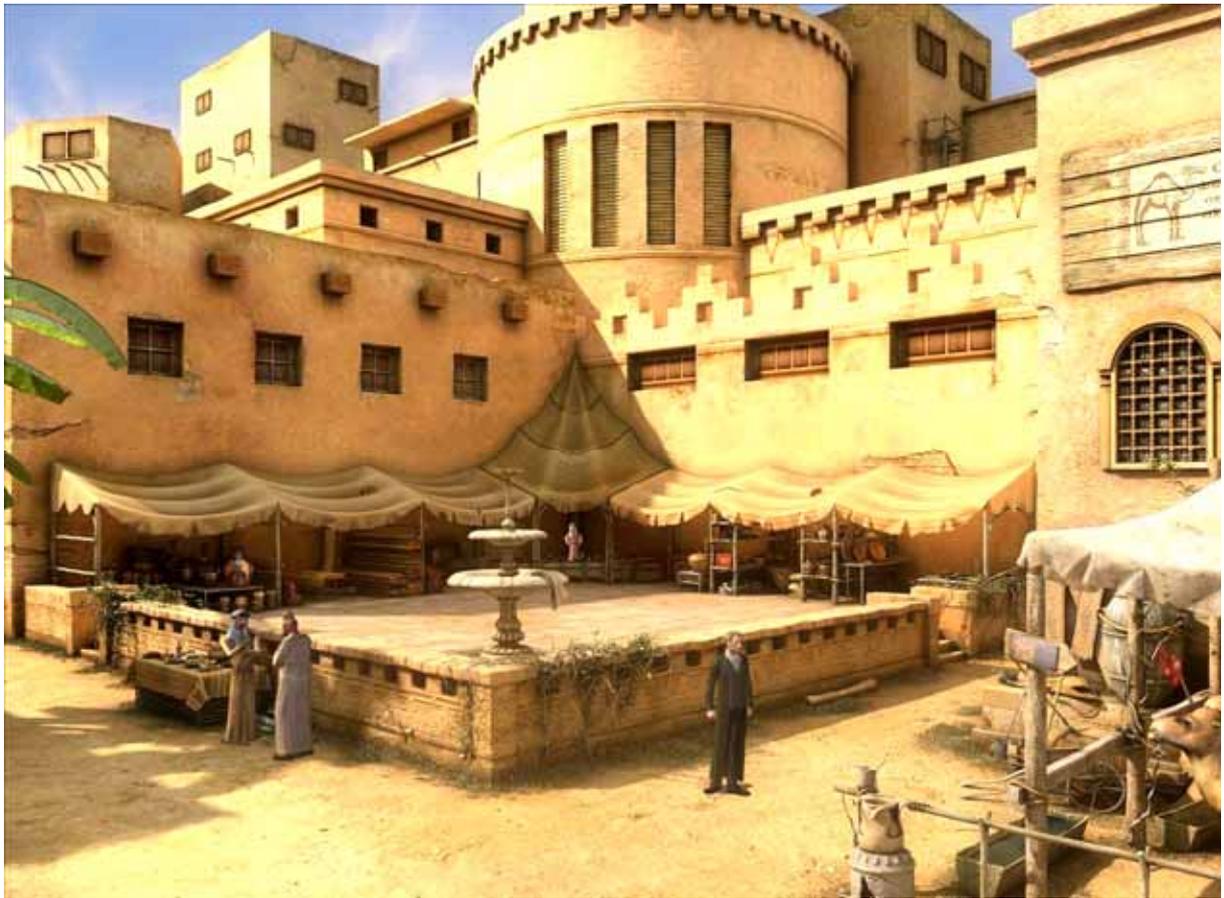
Kapitel 2, Kairo



Als Erstes versuchen wir uns zu unterhalten, aber leider verstehen wir die arabische Sprache nicht u. gehen auf den Basar.



Auch hier geht es uns nicht besser, aber wir können eine **Waage**,
einen **Flachmann** u. **Knoblauch** klauen.
(Wieso lässt der Händler dieses zu?)



Nun schauen wir uns Mustafas Werbetafel an u. statten ihm einen Besuch ab.



Einen schönen guten Tag, Efendi! Was auch immer Sie suchen, bei Mustafa - das bin ich - sind Sie immer richtig. Was wünschen Sie? Einen Führer, ein Kamel, einen zertifizierten Zahnarzt, oder vielleicht eine fantastische Wasserpfeife, die man auch als Dudelsack benutzen kann?

Dieser bietet uns seine Dienstleistungen an u. beschreibt uns auch den Weg zum Ägyptischen Museum.



Wir folgen den Anweisungen u. stehen bald im Ägyptischen Museum.





Leider ist dieser vollkommen überlastet u. wir bieten ihm unsere Hilfe an.

Mit großer Freude nimmt er unser Angebot an, gibt uns eine Liste, wir borgen uns noch einen Lageplan der Pyramiden von GIZEH u. machen uns auf die Suche nach den verschollenen Artefakten.

		
1	Kopf mit Sonnenscheibe	
2	Messer mit Perlmuttergriff	
3	Pharao mit beschädigtem Kopf	
4	Spanischer Helm	
5	Papyrusrolle	(1852 ausgegraben; in ihr wird der Deben erläutert; Sobekhotep-Dynastie)
6	Kleiner Skarabäus	(Geschenk von M. S. Chang Caine)

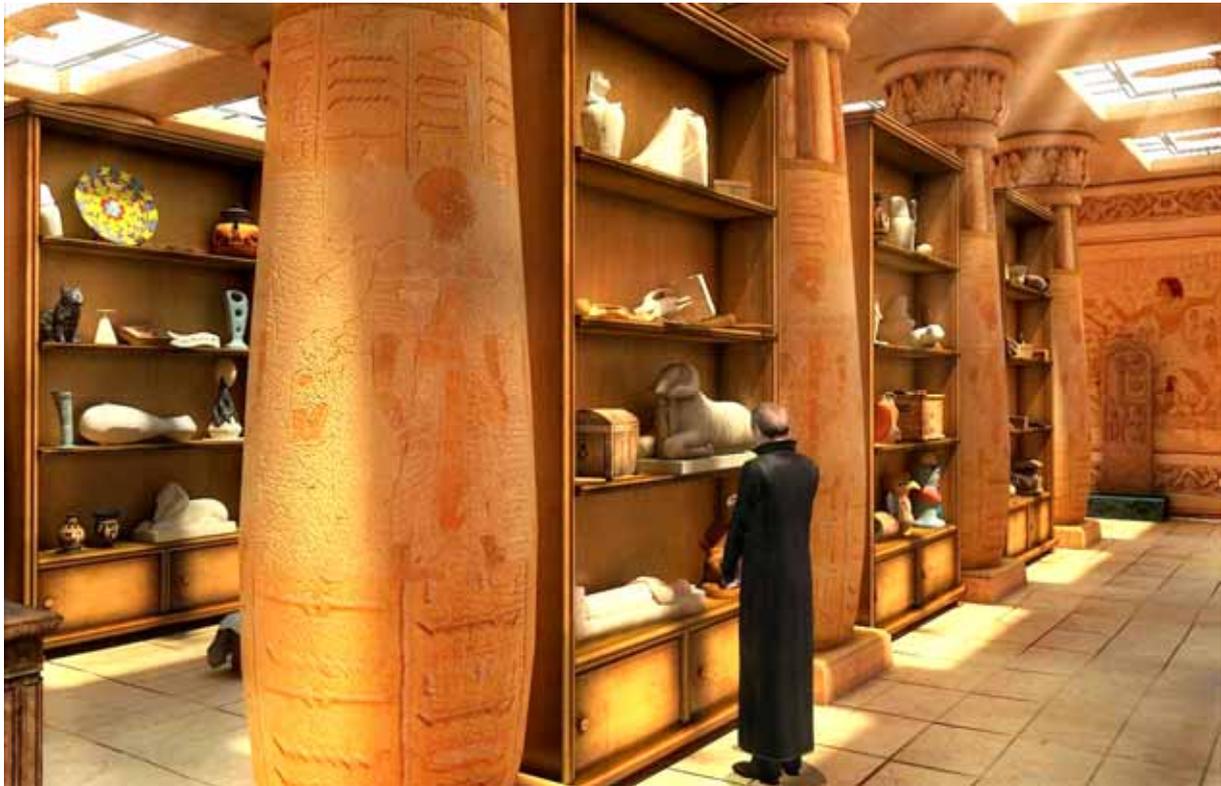
O. A. H. Langenmüller



Wir gehen, rechts vom Schreibtisch in den Gang u. finden in den Regalen einen **Kupferdeben**, den **Stichel** des Archivars, ein **Papyrus** welches 1852 ausgegraben wurde, einen **Wedel**, eine **kl. Pyramide** u. einen **Schlüssel**.



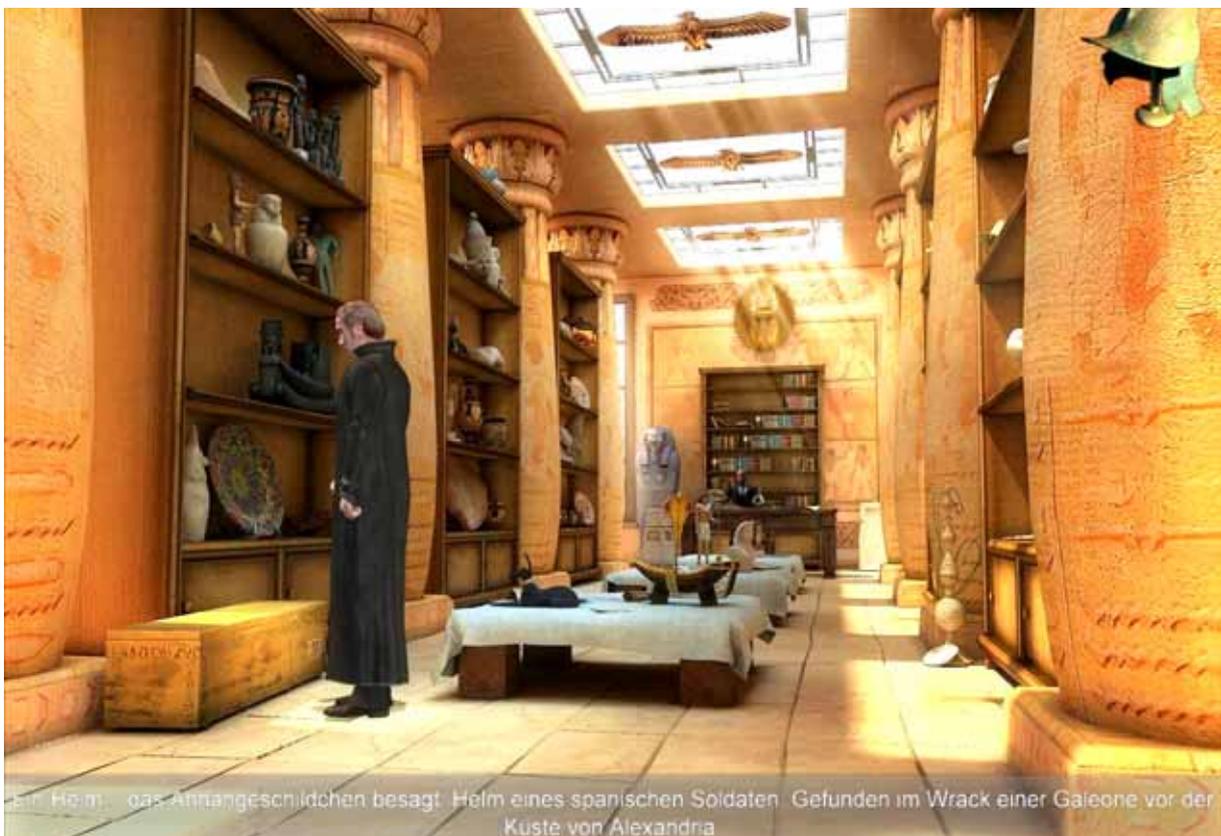
Hier finden wir **2 Pyramiden**, einen **kl. Skarabäus**, einen **Krummstab** u. eine **Pharaobüste** mit einem beschädigten Kopf.



Hier finden wir eine weitere **Pyramide** u. einen **Kopf** mit einer Sonnenscheibe.

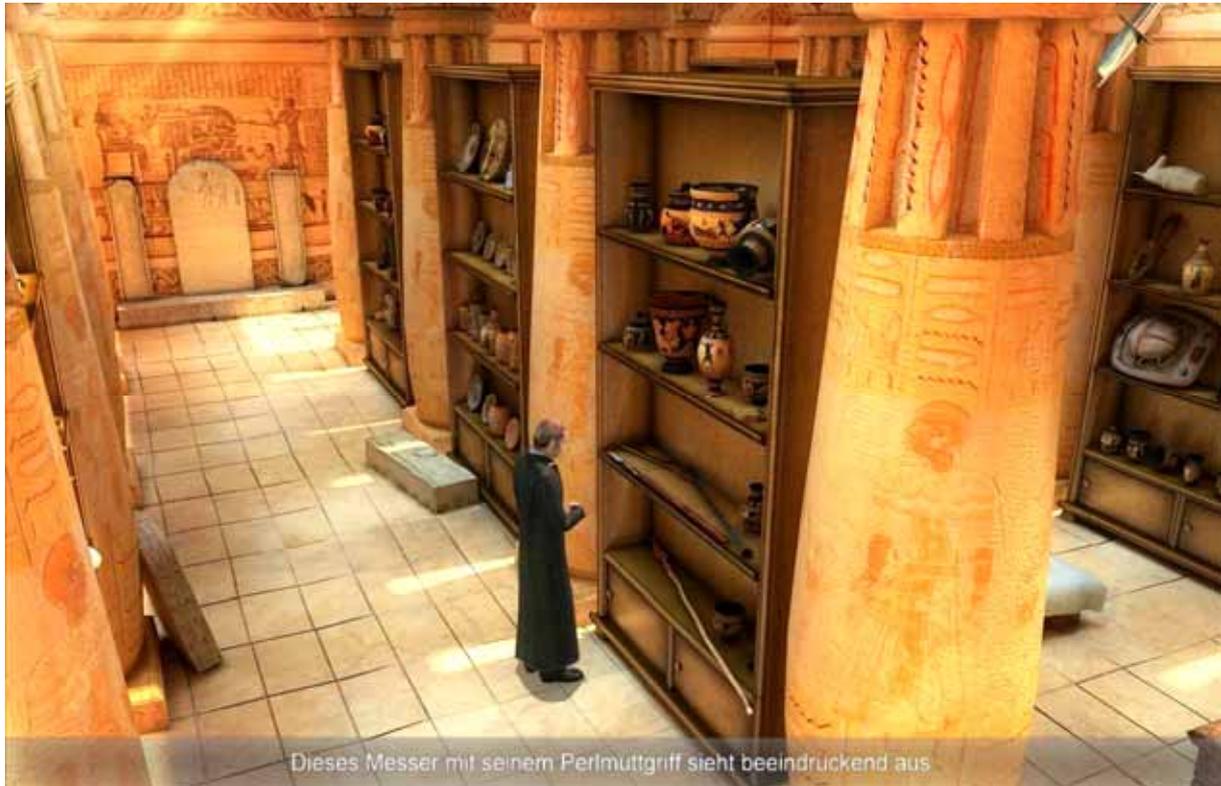
Nun schauen wir uns die kl. Truhe an u. öffnen sie mit unserem Schlüssel.

Wir entnehmen ihr eine weitere **Pyramide** u. gehen weiter.



Ein Helm, das Arrangementschildchen besagt: Helm eines spanischen Soldaten. Gefunden im Wrack einer Galeone vor der Küste von Alexandria

Hier können wir einen **spanischen Helm** mitnehmen.



Dieses Messer mit seinem Perlmuttergriff sieht beeindruckend aus

Hier finden wir eine weitere **Pyramide** u. ein **Messer**
mit einem Perlmuttergriff,
Mit unseren „Fundstücken“ gehen wir zu
Lord GROVESNOR`S Assistenten.



So, ich habe alle Gegenstände auf der Liste gesammelt. Würden Sie mir jetzt den Gefallen tun, meine Fragen zu beantworten?

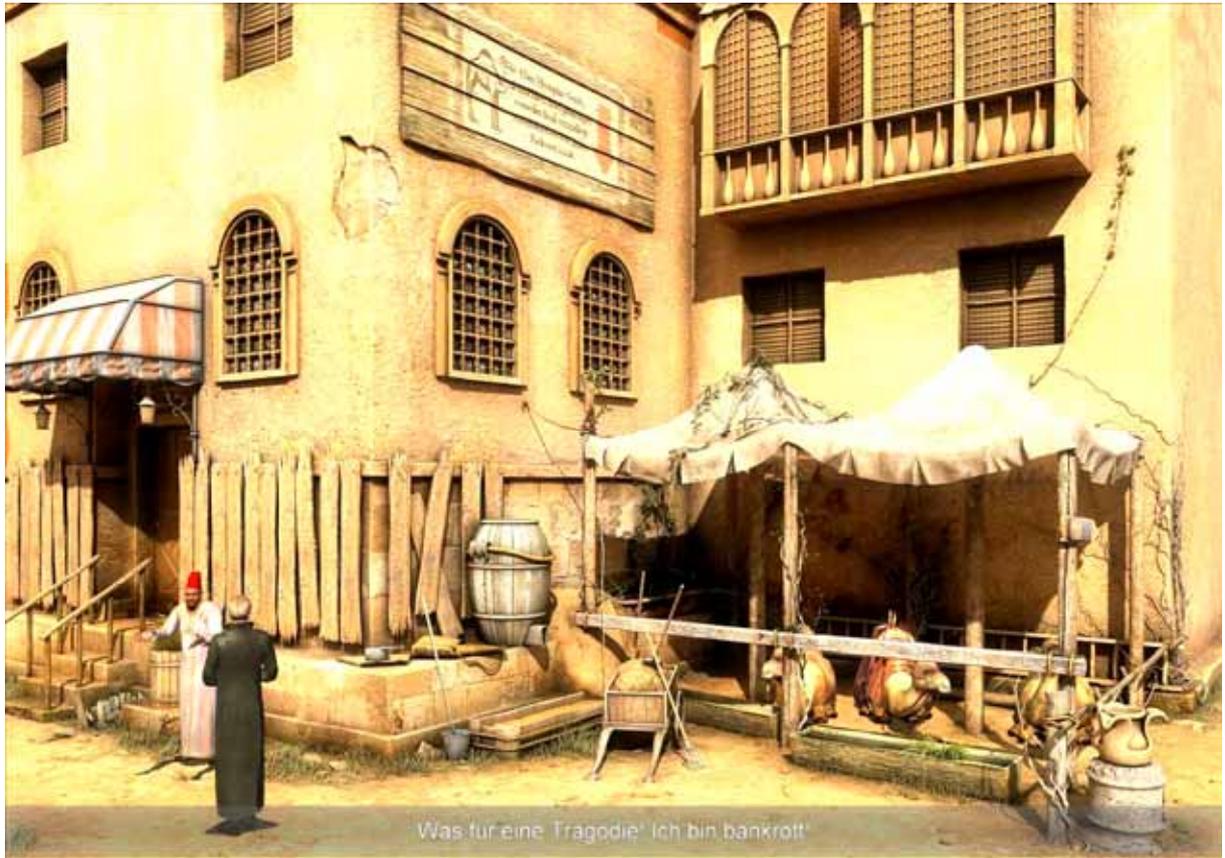
Dieser gibt uns nun die gewünschten Informationen u. wir fragen ihn,
was die Pyramiden zu bedeuten haben.



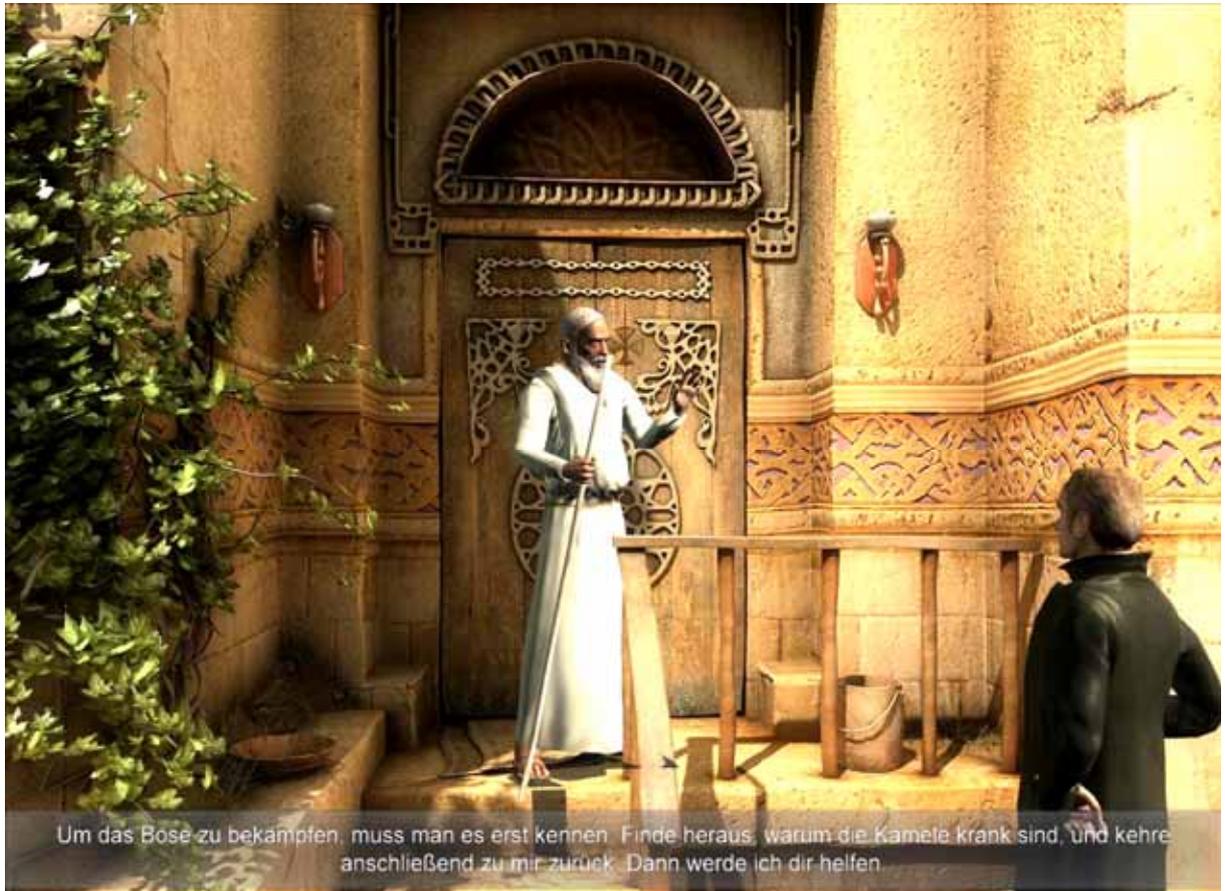
Er erzählt uns, dass noch weitere 7 Pyramiden existieren u. wir machen uns auf die Suche danach.



Wir verzieren den Sarkophag mit unserem Krummstab u. dem Wedel, er öffnet sich u. wir können ihm eine weitere **Pyramide** entnehmen.
Hier haben wir nun alles erledigt, verlassen das Museum u. suchen Mustafa.



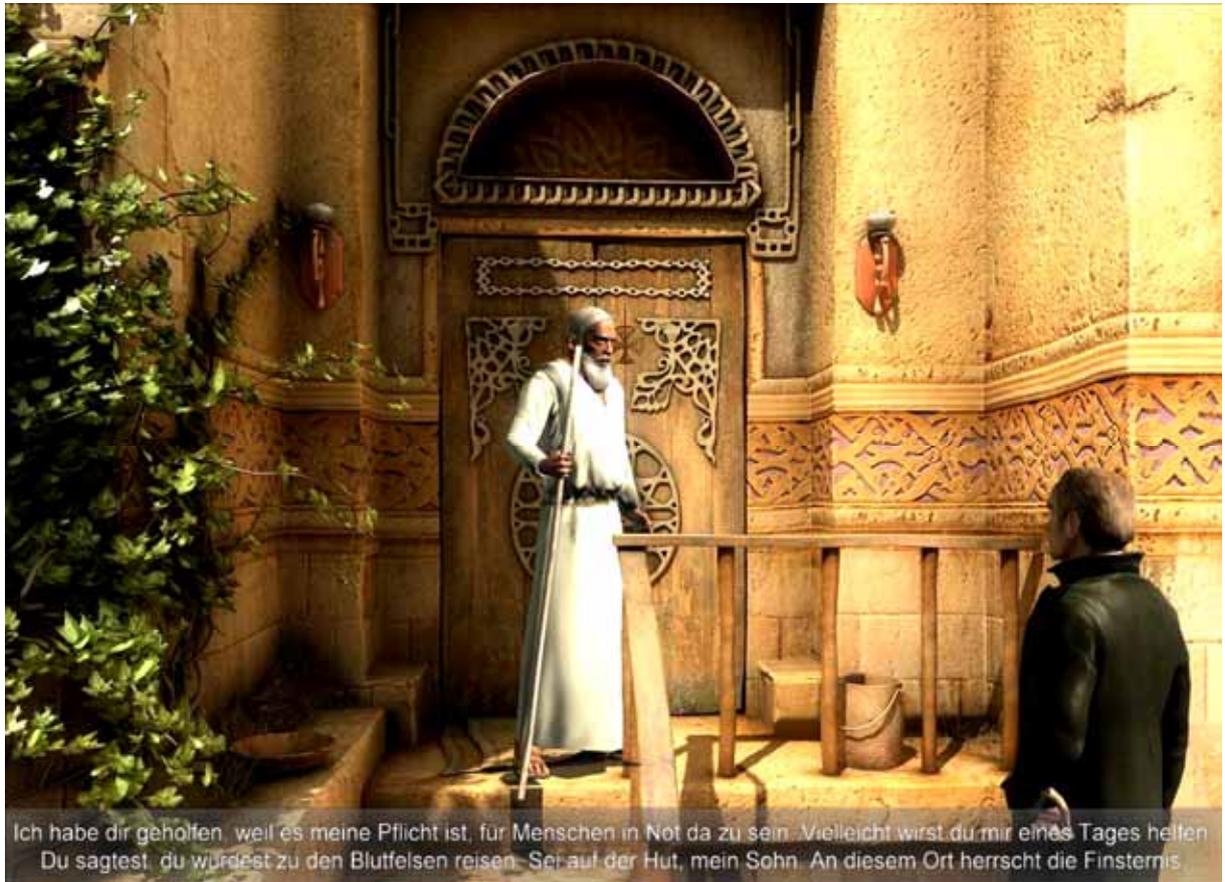
Dieser hat Probleme mit seinen kranken Kamelen, wir machen uns auf die Socken, um ihm zu helfen u. gehen links aus dem Bild.



Wir reden mit dem Priester, er gibt uns den Rat die Kamele zu untersuchen u. dann zurückzukommen.



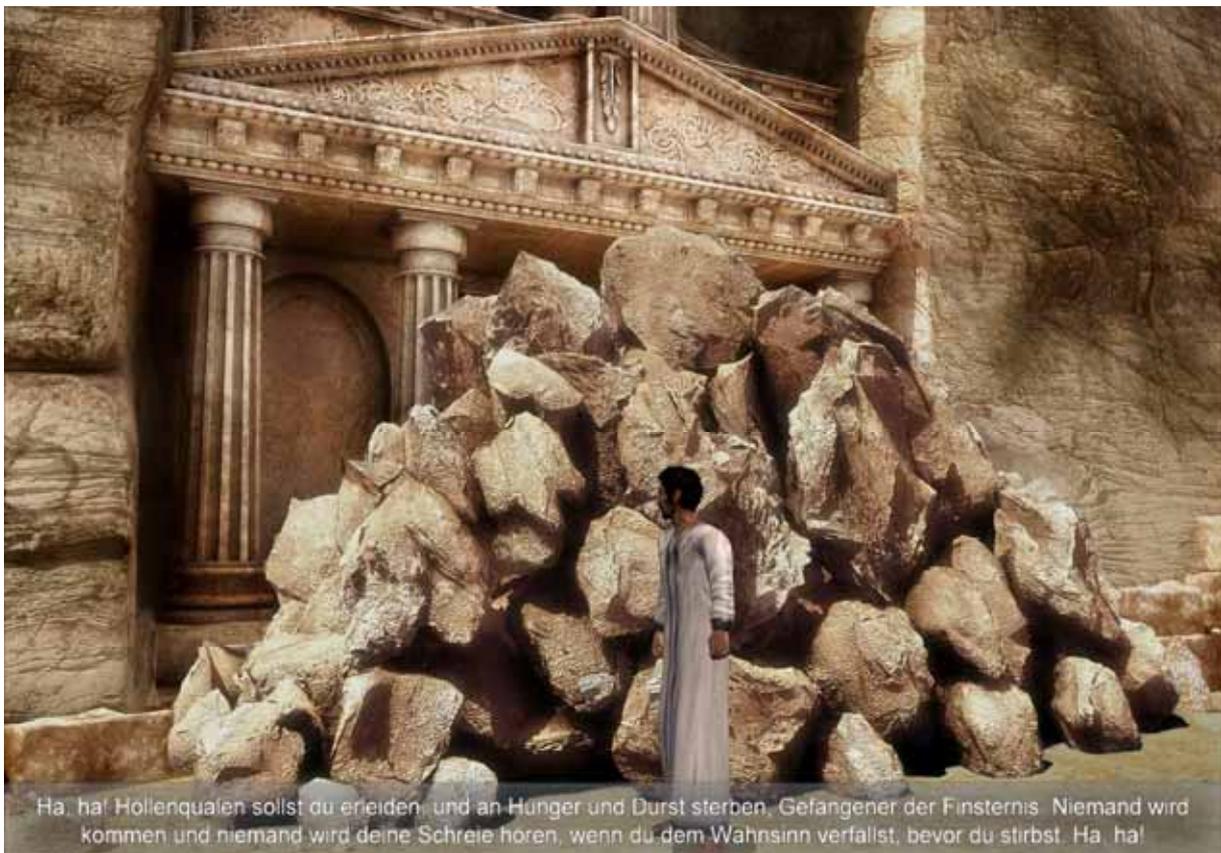
Hier schnappen wir uns die **Heugabel**, entfernen damit die **Kräuter** aus dem Trog u. gehen zum Priester.



Wir zeigen ihm die Kräuter, unterhalten uns ausführlich u. erhalten ein **Gegengift**.



Dieses geben wir Mustafa u. er geleitet uns zum Grabtempel.



Kaum haben wir ihn betreten, so wird der Eingang, durch einen Felssturz, verschüttet u. wir müssen uns etwas einfallen lassen, um aus dieser Falle zu entkommen.



Wir nehmen den **Turban**, die defekte **Spitzhacke** u. einen **Balken**.
So gerüstet gehen wir nun auf Erkundung.



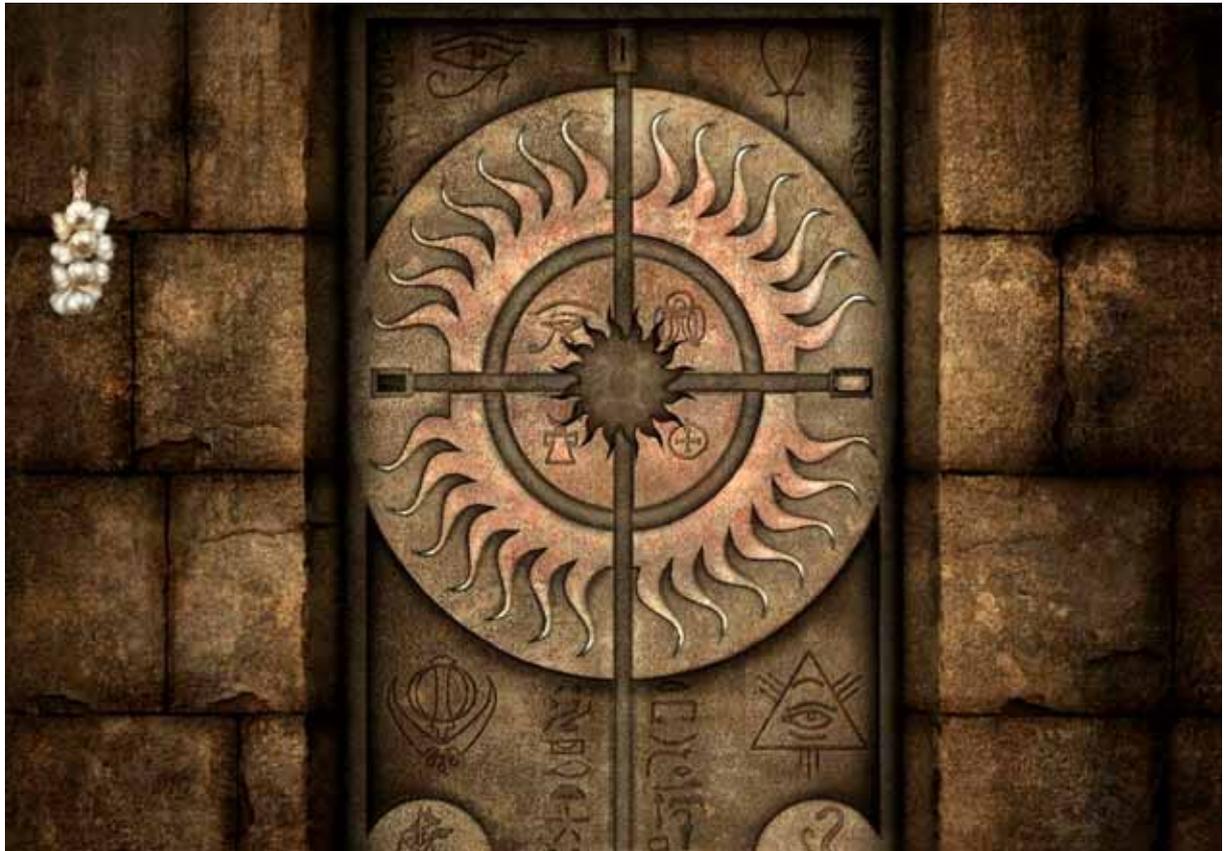
Mit Hilfe des Balkens überwinden wir die tödliche Falle, nehmen die **Laterne** mit u. gehen rechts in die Grabkammer.



Hier nehmen wir einen **Ölkrug** u. einen **Leinenstreifen** mit.
Den Leinenstreifen verbinden wir mit dem Turban zu einem langen
Seil u. gehen in die gegenüberliegende Kammer.



Hier finden wir eine junge Frau, die Dracula bereits getötet hat,
nehmen ihren **Gürtel** mit u. sehen eine versiegelte Tür.



Wir schauen sie uns genau an, nehmen den Knoblauch u. stecken ihn rechts in die Halterung.



Hier können wir nichts mehr tun u. gehen zurück in den Gang.



So, jetzt kann ich runterklettern.

Nun kneten wir den Gürtel an das Seil u. klettern nach unten.



Hier nehmen wir die **Pfahlspitze** mit, füllen das Öl auf die Laterne, zünden sie an u. gehen nach hinten in den Gang.



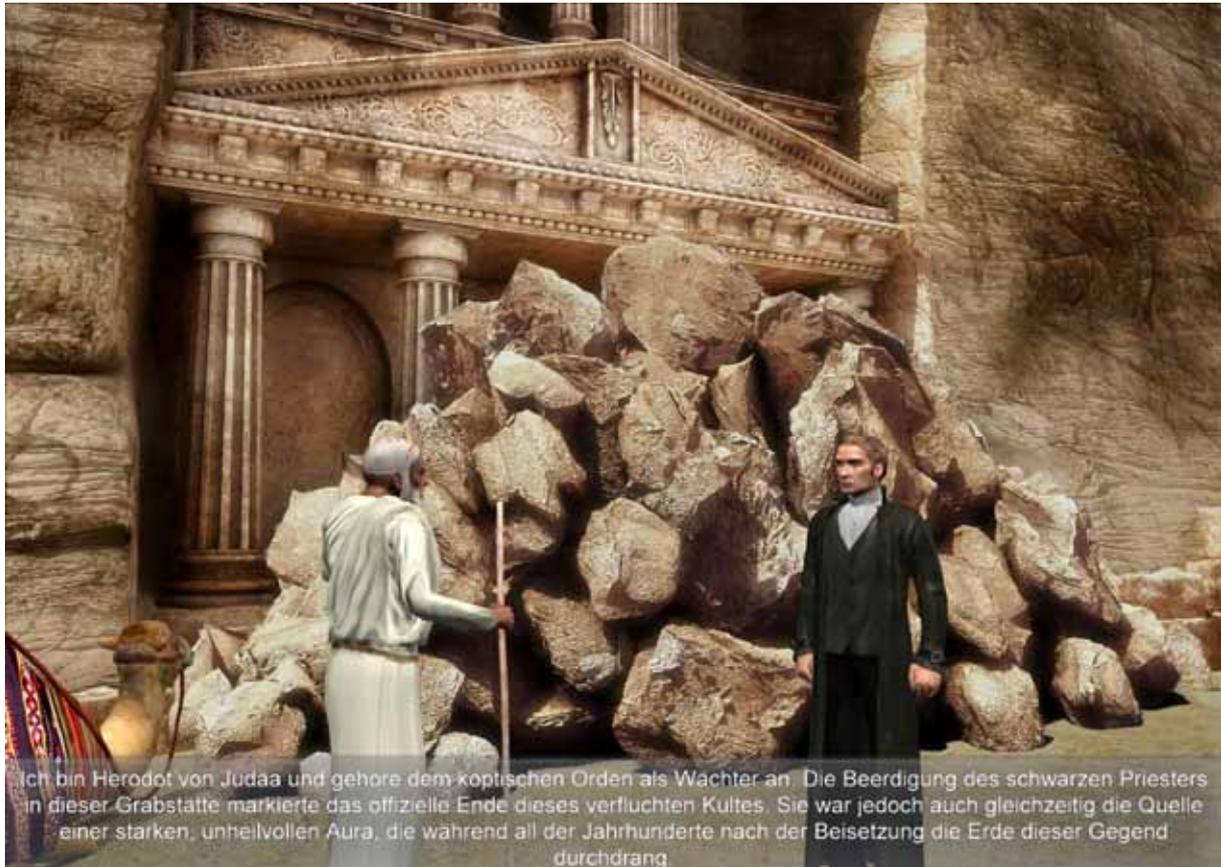
Das Skelett, welches noch nicht lange hier liegen kann, erleichtern wir
um einige **Pflanzen**.

Es sind die gleichen, mit denen auch Mustafas Kamele vergiftet
worden sind!

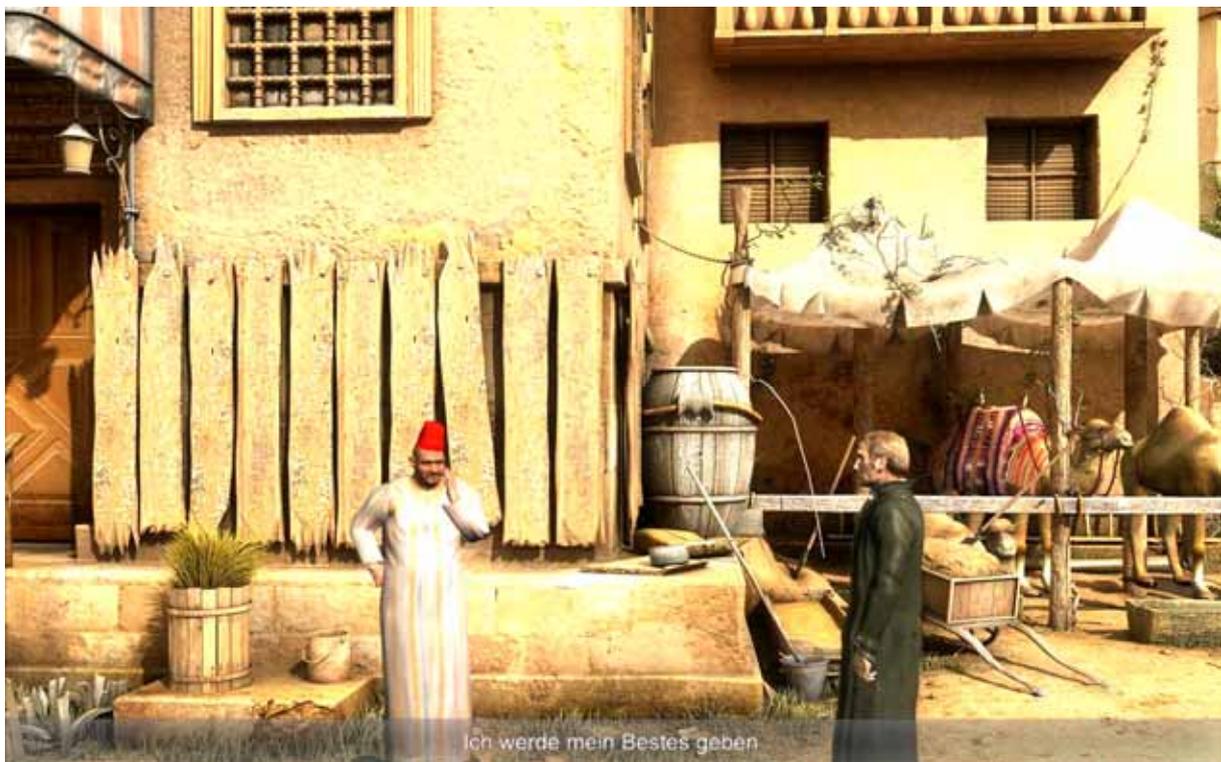


Nun verbinden wir die Pfahls Spitze mit der Spitzhacke u.
buddeln uns frei.

Bei dieser Aktion geht sie leider kaputt u. wir behalten den spitzen
Pfahl übrig.



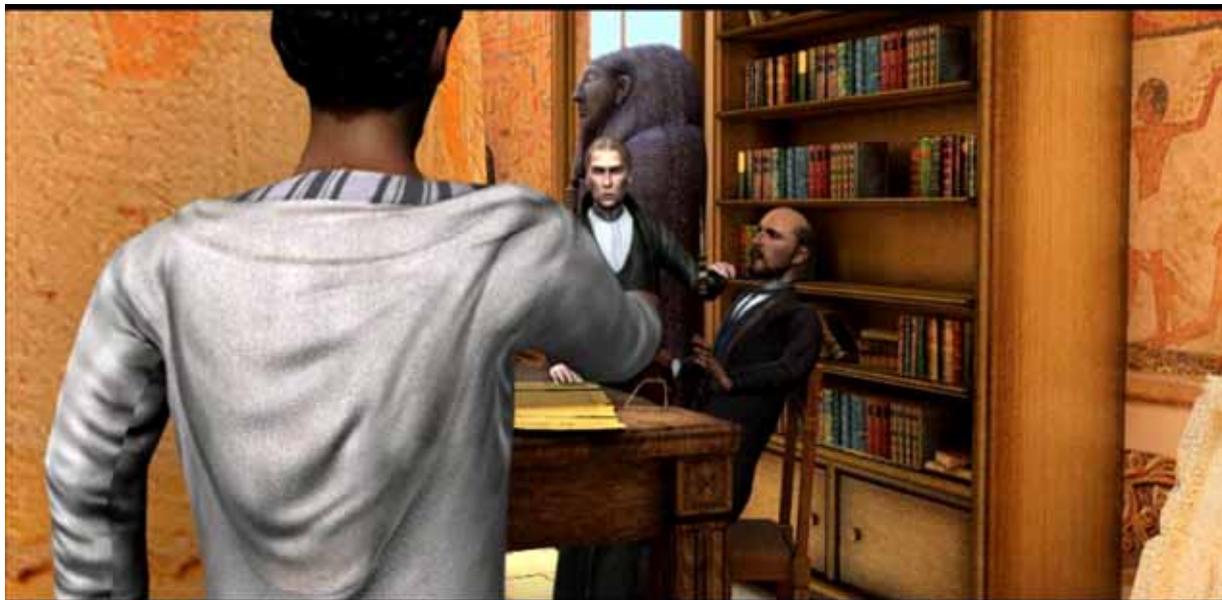
Wieder an der frischen Luft, treffen wir auf Herodot von Judaa, der uns alles über diese Grabstelle erzählt. Außerdem erhalten wir noch eine **Liste** von wichtigen Gegenständen, die wir in Kairo besorgen müssen.



In Kairo unterhalten wir uns noch etwas mit Mustafa.



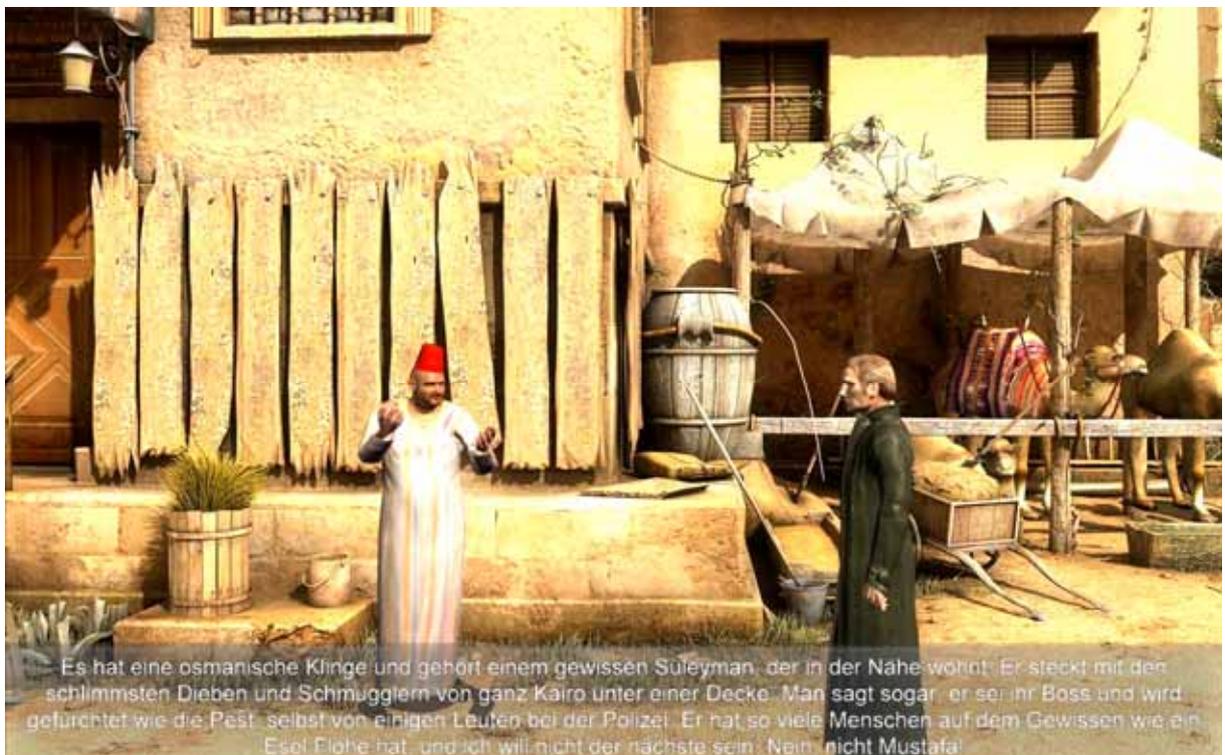
Dann nehmen wir noch seine **Schmorpfanne** mit u.
gehen ins Museum.



Hier entgehen wir knapp einem Mordanschlag!
Anschließend unterhalten wir uns ausführlich mit dem Assistenten u.
legen ihm die Liste des Koptenpriesters vor.
Leider können wir die aufgeführten Artefakte nicht bekommen.
Aber wenn wir den Behörden einige, verloren gegangene Artefakte
wieder besorgen würden, ließen sie sicherlich mit sich reden.
Nun gibt uns der Assistent eine **Halskette** und ein **HINU**.



Jetzt nehmen wir die **Spiegelscherbe** vom Schreibtisch u. ziehen das **Messer** aus der Regalwand.
 Mit Hilfe des Messers entfernen wir den **Diamanten** aus der Halskette
 u. machen uns auf die Suche nach den Artefakten.

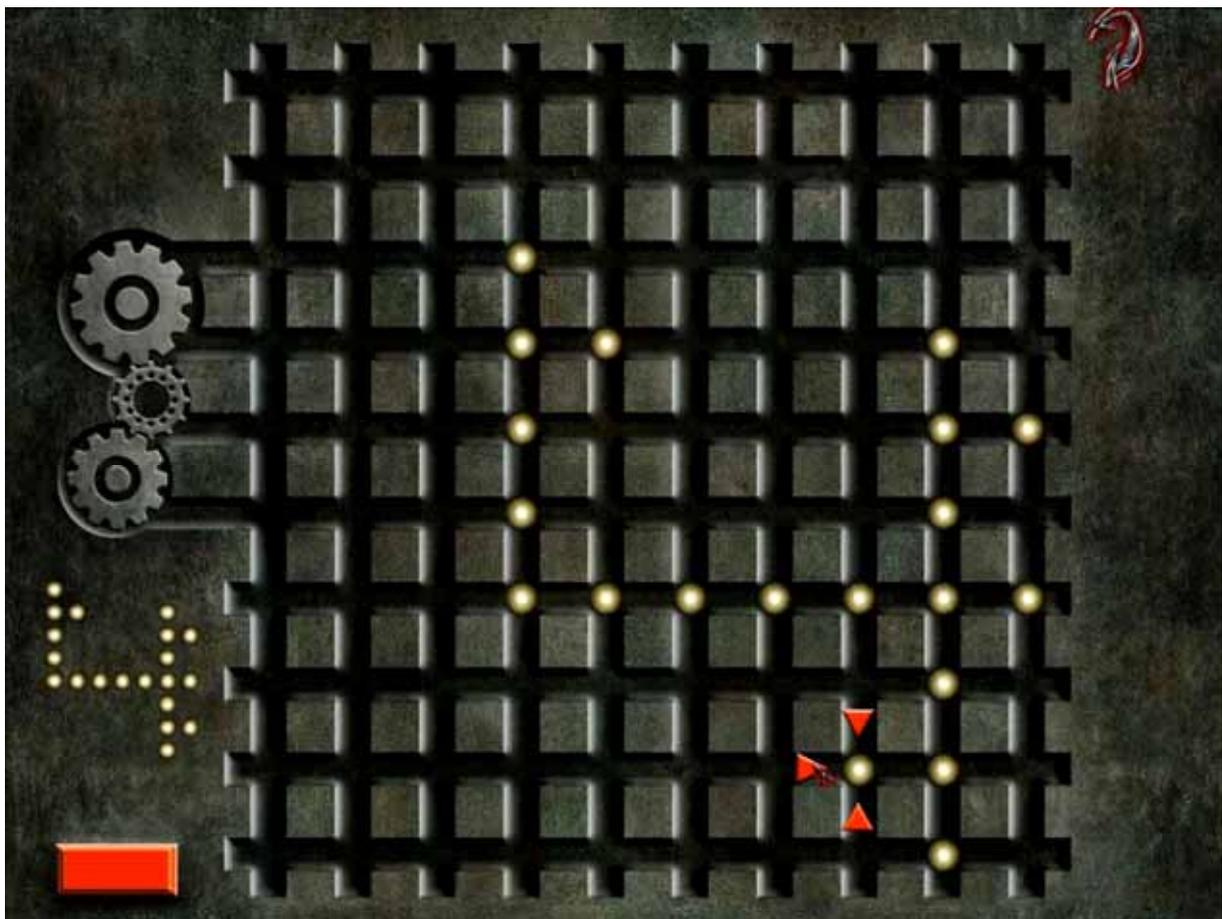


Es hat eine osmanische Klinge und gehört einem gewissen Süleyman, der in der Nähe wohnt. Er steckt mit den schlimmsten Dieben und Schmugglern von ganz Kairo unter einer Decke. Man sagt sogar, er sei ihr Boss und wird gefürchtet wie die Pest selbst von einigen Leuten bei der Polizei. Er hat so viele Menschen auf dem Gewissen wie ein Esel Flohe hat, und ich will nicht der nächste sein. Nein, nicht Mustafa!

Als Erstes fragen wir Mustafa über das Messer aus.
 Nach einigem hin u. her verrät er uns den Namen des Besitzers u.
 seine Wohnung.
 Wir gehen hin!



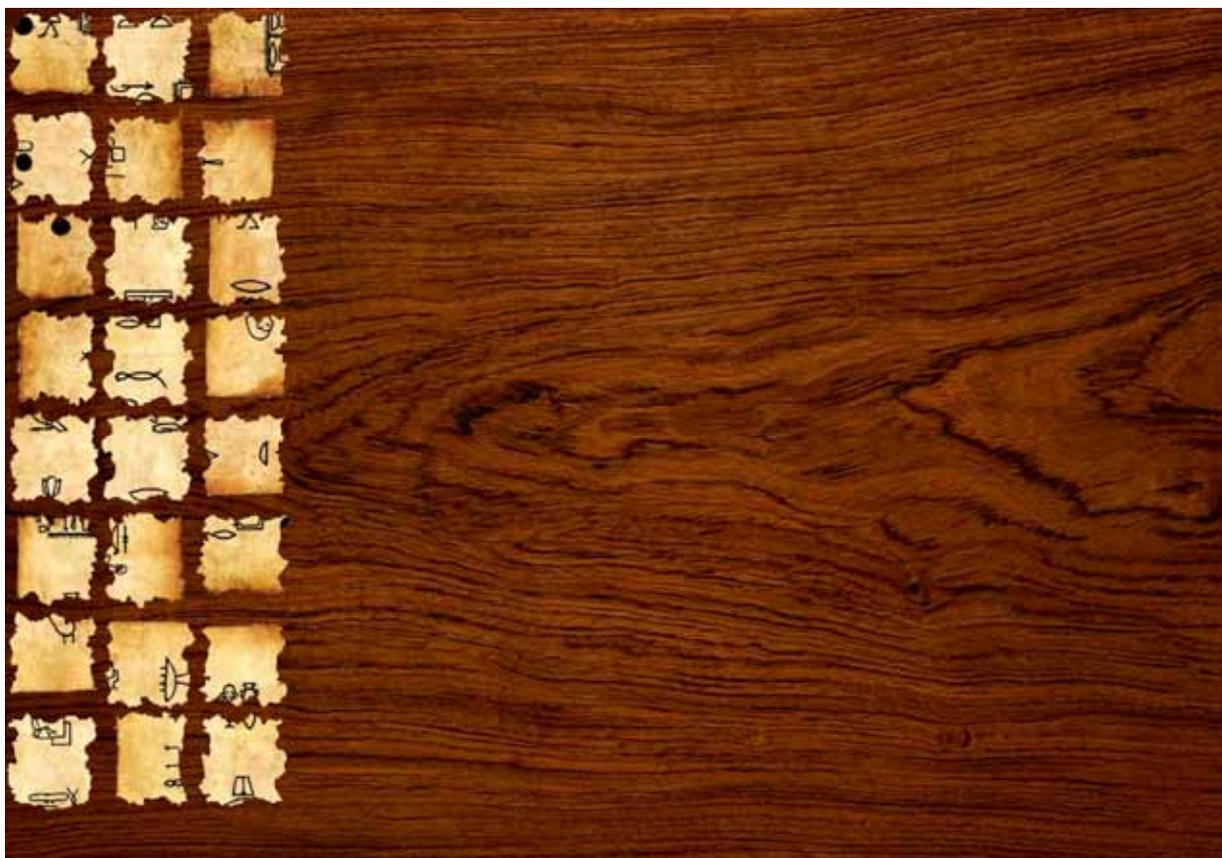
Leider ist die Eingangstür mit einem komplexen Schloss gesichert.



Aber es ist problemlos zu öffnen, wir müssen nur das linke Symbol nachbilden u. können das Haus betreten.



Wir finden ein zerrissenes **Pergament** u. puzzeln es wieder zusammen.



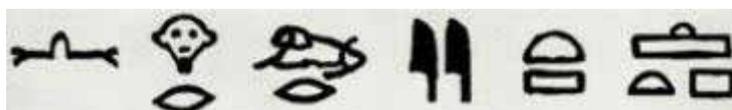
Haben wir es geschafft, sollte das Pergament zu lesen sein.



Nun schauen wir uns weiter um u. entdecken eine **Axt**, eine weitere **Pyramide** u. eine gesichtslose **Sphinx**.



Die Hieroglyphen können uns vielleicht weiterhelfen.





Nun schauen wir uns die andere Seite des Raumes an, kippen eine Vase um u. machen Bekanntschaft mit einer großen Kobra.



Jetzt müssen wir uns etwas einfallen lassen, um das Tierchen wieder loszuwerden.



Wir legen unsere Kräuter in das noch glühende Räuchergefäß u. warten ab.



Das Tierchen bekommt Atemprobleme u. wir können weiter agieren.



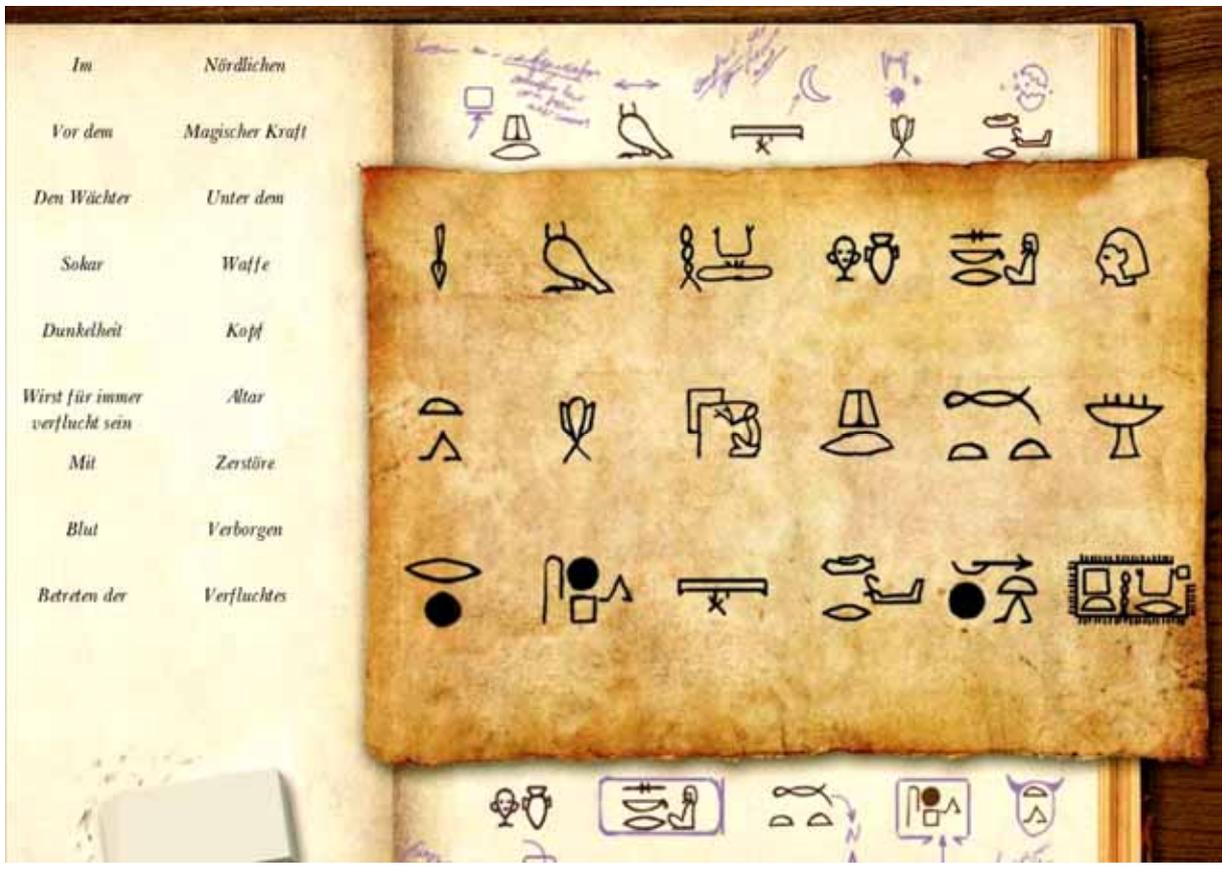
Nun untersuchen wir die Trümmer der Vase u. finden einen **Schlüssel**.
Damit können wir die Tür zum Nebenraum öffnen u. uns umsehen.

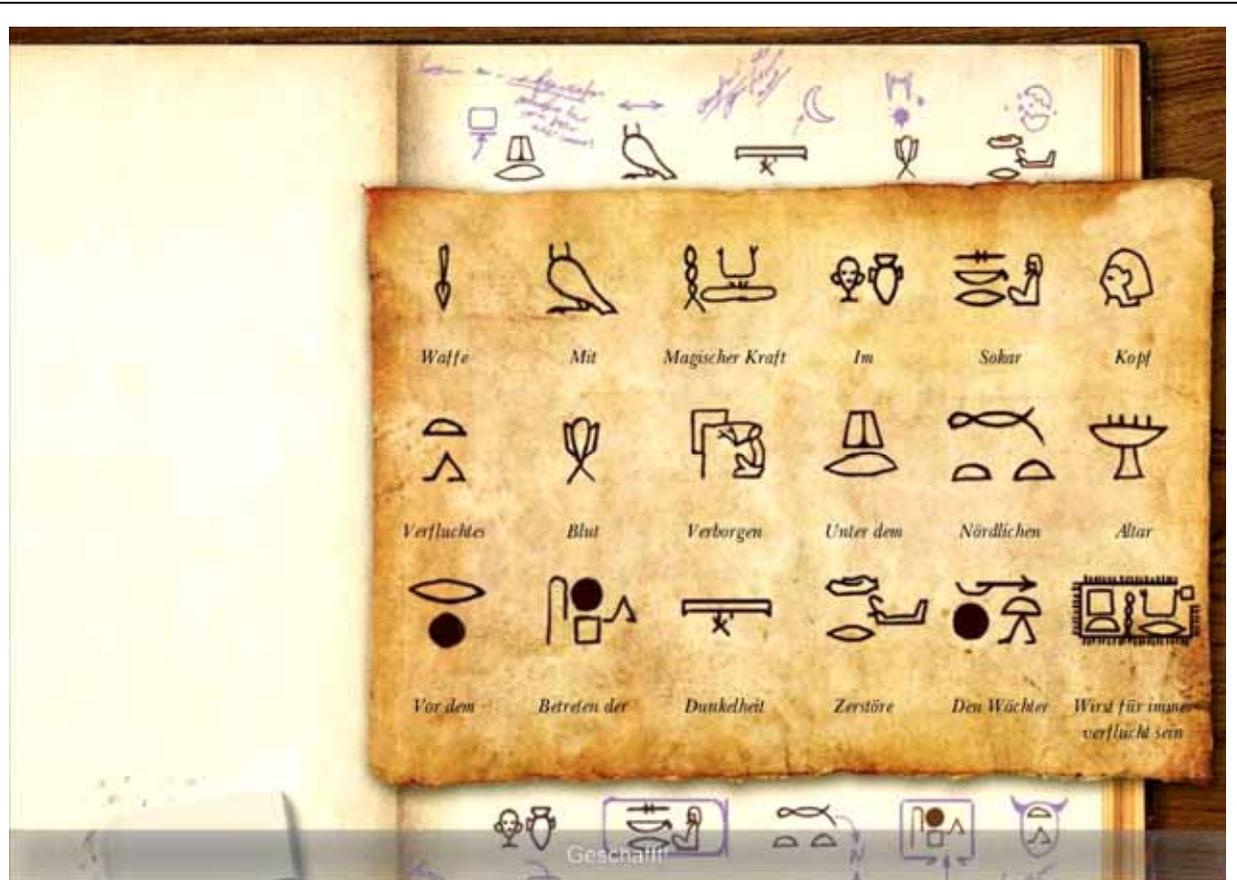


Hier finden wir einen **Beutel mit Goldstaub**, eine **Sonnenscheibe**,
u. **Briefe von Graf Dracula**.
Nun gehen wir zurück ins Museum.



Nach einer kurzen Unterhaltung erhalten wir einen **Beutel** mit den koptischen Artefakten u. zeigen dem Assistenten, Süleymans Notizen. Er verweist uns auf sein Buch, wir nehmen es u. versuchen die Notizen zu entziffern.

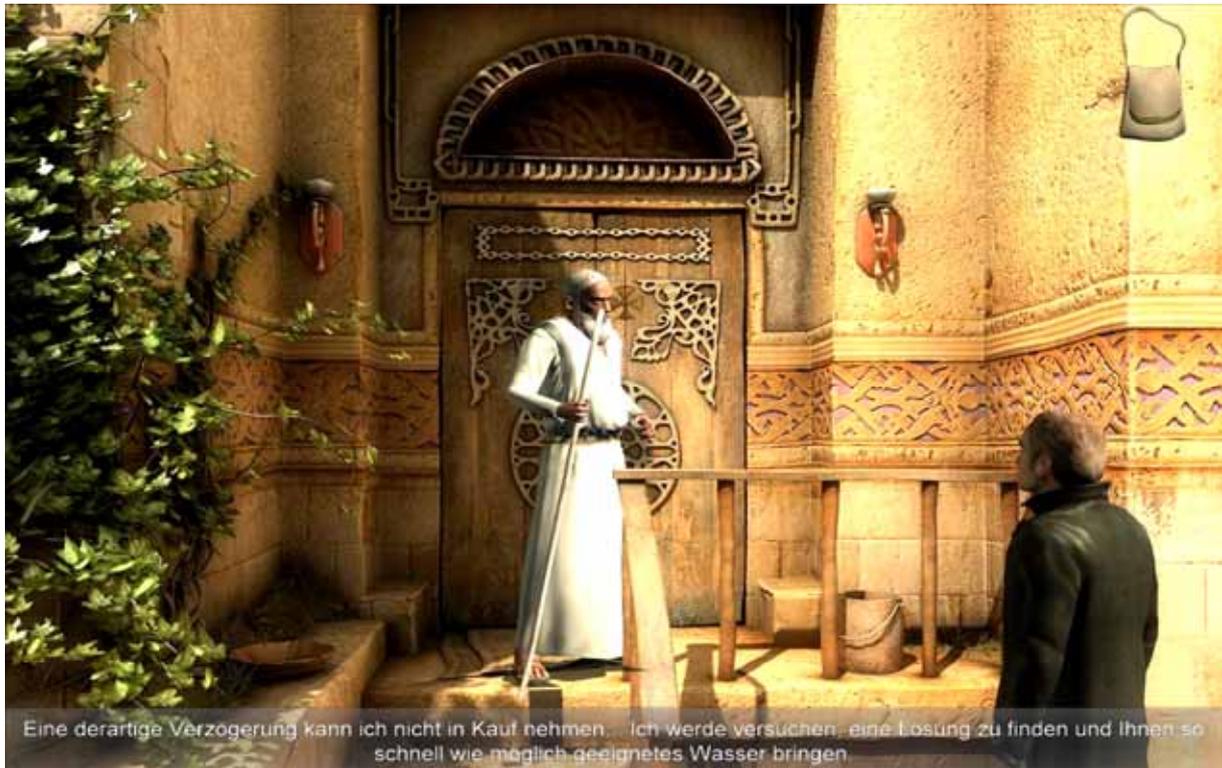




Nachdem wir es geschafft haben, zeigen wir dem Assistenten die schwarze Sphinx.



Er erklärt uns ihre Bedeutung, wir verabschieden uns u. stattdessen dem koptischen Priester einen Besuch ab.



Eine derartige Verzögerung kann ich nicht in Kauf nehmen. ... Ich werde versuchen, eine Lösung zu finden und Ihnen so schnell wie möglich geeignetes Wasser bringen.

Wir übergeben ihm die Artefakte u. erhalten eine **Hostie**.
Leider gibt es ein Problem, denn der Priester hat kein
Weihwasser mehr.

Er könnte zwar selbst welches herstellen, aber dafür benötigt er
Wasser, welches noch nicht die Erde berührt hat!



Wir gehen zur Kameltränke, füllen die Schmorpfanne mit Wasser u.
erhitzen sie auf dem Grill.



Nun halten wir die Spiegelscherbe darüber u. füllen das **Kondenswasser** in das Fläschchen.

Dieses übergeben wir dem Priester, er weiht das Wasser u. wir erhalten ein **Fläschchen Weihwasser** zurück.

Wir zeigen ihm die schwarze Sphinx, erhalten einige Informationen, reiten zum Grabtempel u. betreten ihn.





Nun installieren wir die Sonnenscheibe, stecken die Hostie in den oberen Schlitz, füllen das Weihwasser in den unteren Behälter. Jetzt schneiden wir uns, mit Hilfe des Diamanten, die Spiegelscherbe zurecht u. stecken sie in den linken Schlitz.



So, alle Artefakte sind eingesetzt... Jetzt muss ich die Worte sagen, die Herodot mir beigebracht hat...
mmmdelendagrmbllmmveritasgrmblevaderetroorgmrfugnrrrt



Nun sprechen wir die magischen Worte, die Tür öffnet sich u. wir treten ein.



Eine Zeichnung mit drei Pyramiden, wobei jede Pyramide beleuchtet werden kann... Ziemlich merkwürdig...

Mit Hilfe unserer Laterne schauen wir uns die Säule an u. fügen die Pyramiden richtig ein.



Der Schatten der Pyramiden muss immer genau
ins obere Dreieck passen!

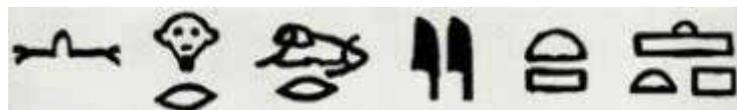
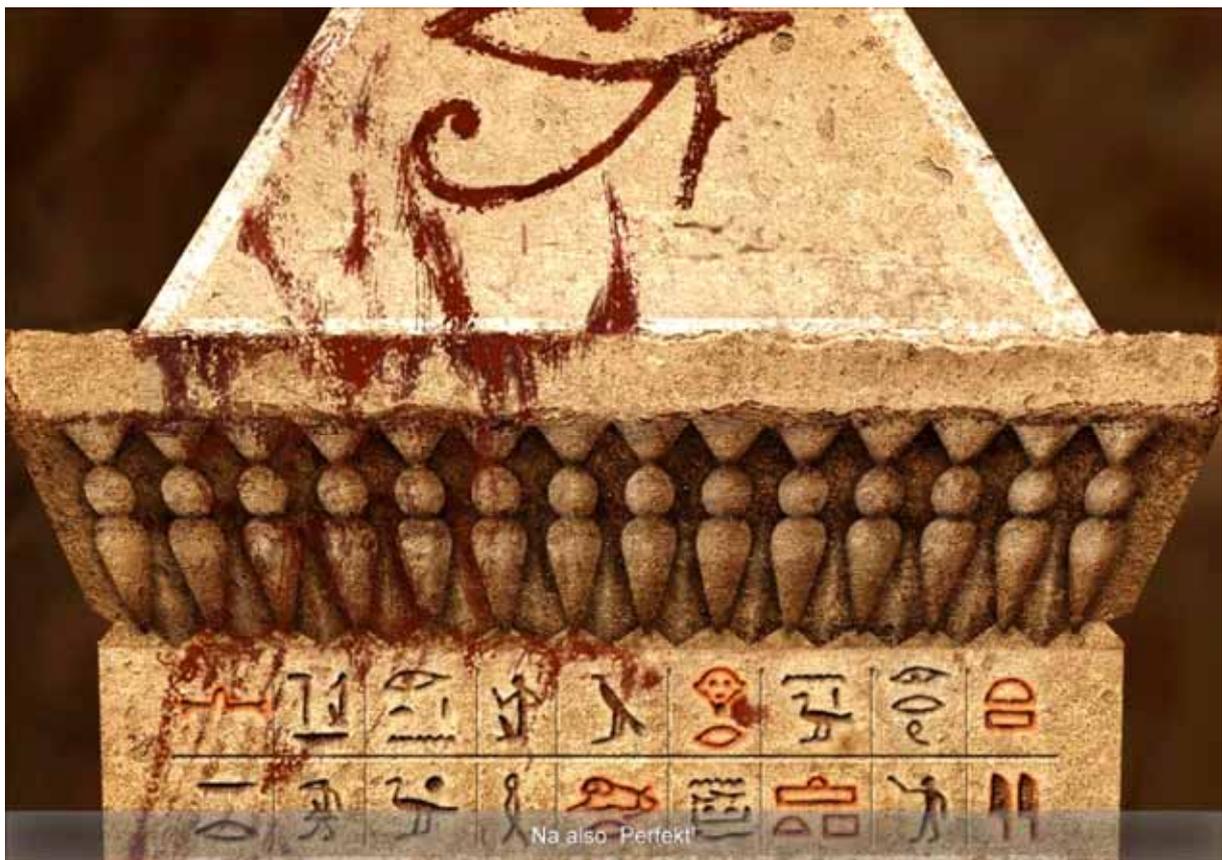




Haben wir das geschafft, stellen wir links der Säule unsere Waage auf die Truhe u. heben eine **Schale** auf.



Etwas weiter steht eine Pyramide, die uns an irgendwas erinnert!



Nun berühren wir die Hieroglyphen in der vorgegebenen Reihenfolge.



Die Pyramide fährt an die Seite u. wir können einen **HINU Blut** aus dem Loch im Boden schöpfen.



Die Schale erleichtern wir um einen **Kupferdeben**.



Der Statue schlagen wir, mit Hilfe der Axt, den Kopf ab u. erhalten eine stabile **Speerspitze**.

Und da wir schon die Axt haben, klopfen wir, im Inventar, die schwarze Sphinx kaputt u. gehen zur Waage.





Nun legen wir in eine Waagschale die beiden Deben u. in die Andere den Stichel u. 3 Löffel Goldstaub.

Das Gewicht passt, wir nehmen den Löffel u. schaufeln den **Goldstaub** in die Schale.



Jetzt kippen wir das Blut u. den Goldstaub ins Wasser, es wird zu Sand.



Nun stellen wir unsere 3 verbliebenen Pyramiden in den Sand u. die Geheimtür öffnet sich.



Nun gehen wir nach links.



Hier finden wir den Teil einer Säule u. gehen zum Boot.



Mit Hilfe der Axt zerschlagen wir die Halterung des Bootes u. finden einen **Metallstab**.



Jetzt legen wir das Säulenteil unter das Boot u. legen
den Metallstab darauf.
Nun können wir das Boot in die Unterwelt befördern.



Wir nehmen unser Kreuz u. gehen hinterher.

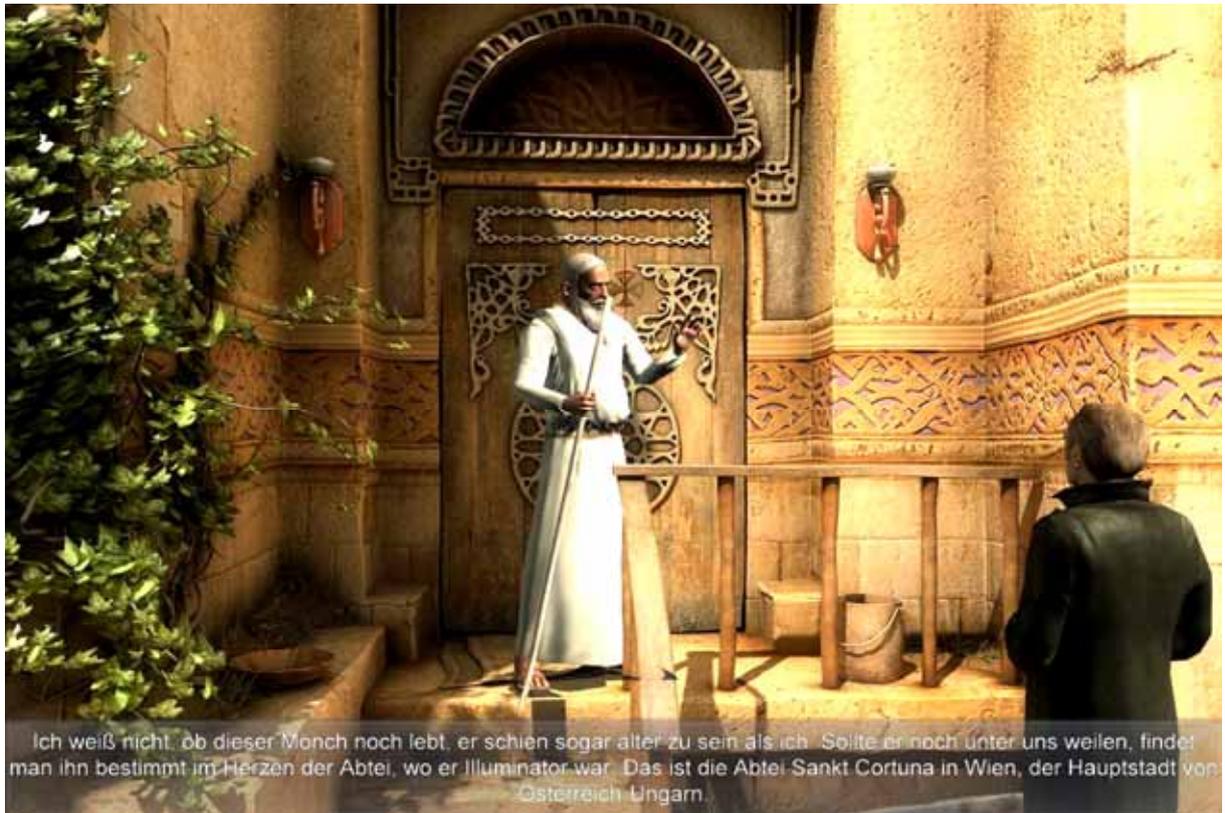


Eine übernatürliche Kraft... hindert mich daran weiterzugehen. Der Zauber muss gebrochen werden!

Hinter dem Sarkophag behindert ein magischer Nebel unser Weiterkommen, wir nehmen die zerbrochene Sphinx u. wenden sie darauf an.

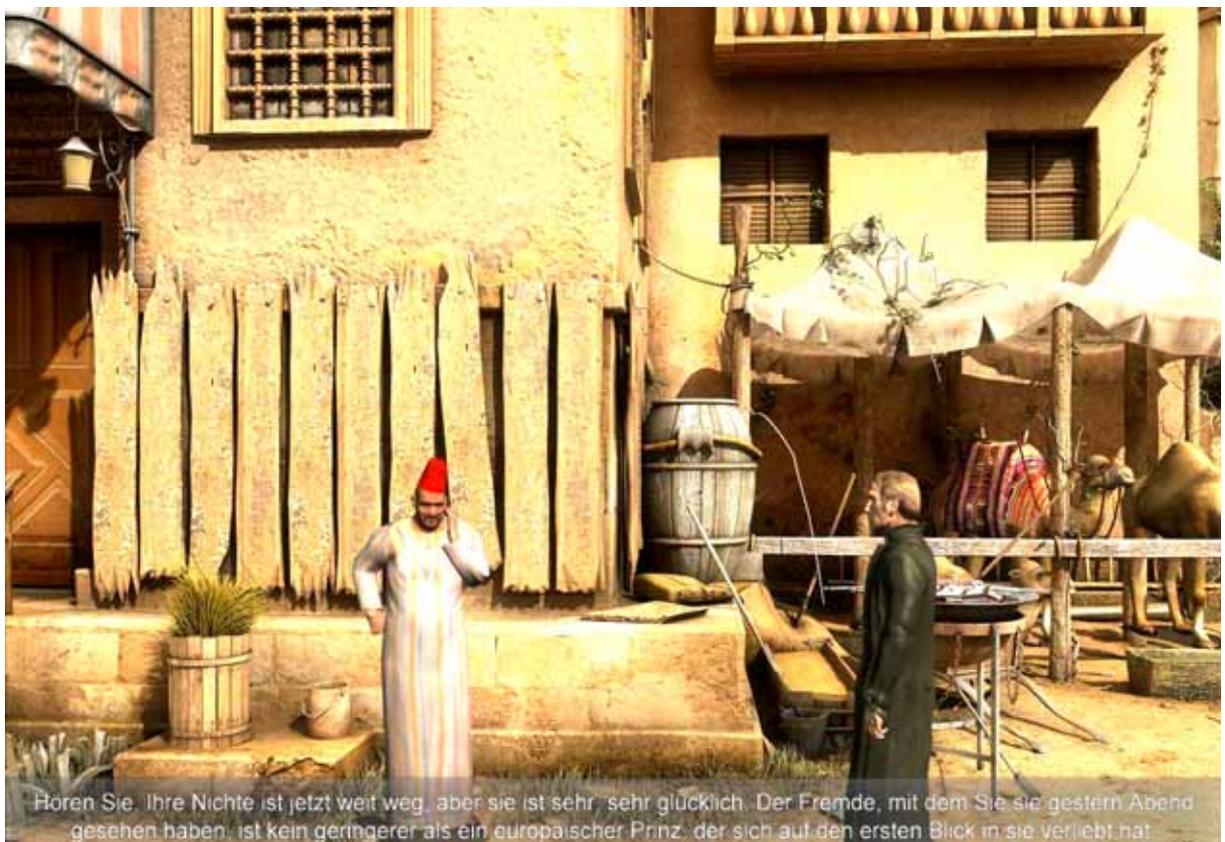


Der Zauber ist gebrochen, wir können den Raum betreten, einige **Papyrusrollen** mitnehmen u. eiligst verschwinden.



Ich weiß nicht, ob dieser Monch noch lebt, er schien sogar alter zu sein als ich. Sollte er noch unter uns weilen, findet man ihn bestimmt im Herzen der Abtei, wo er Illuminator war. Das ist die Abtei Sankt Cortuna in Wien, der Hauptstadt von Österreich-Ungarn.

Leider kann der Priester diese Papyrusrollen nicht übersetzen u. verweist uns an einen Mönch der Abtei Sankt Cortuna in Wien. Wir verabschieden uns u. gehen zu Mustafa.



Hören Sie, Ihre Nichte ist jetzt weit weg, aber sie ist sehr, sehr glücklich. Der Fremde, mit dem Sie sie gestern Abend gesehen haben, ist kein geringerer als ein europäischer Prinz, der sich auf den ersten Blick in sie verliebt hat.

Ihm erzählen wir ein Märchen über seine Nichte u. reisen nach
WIEN