

ANKH

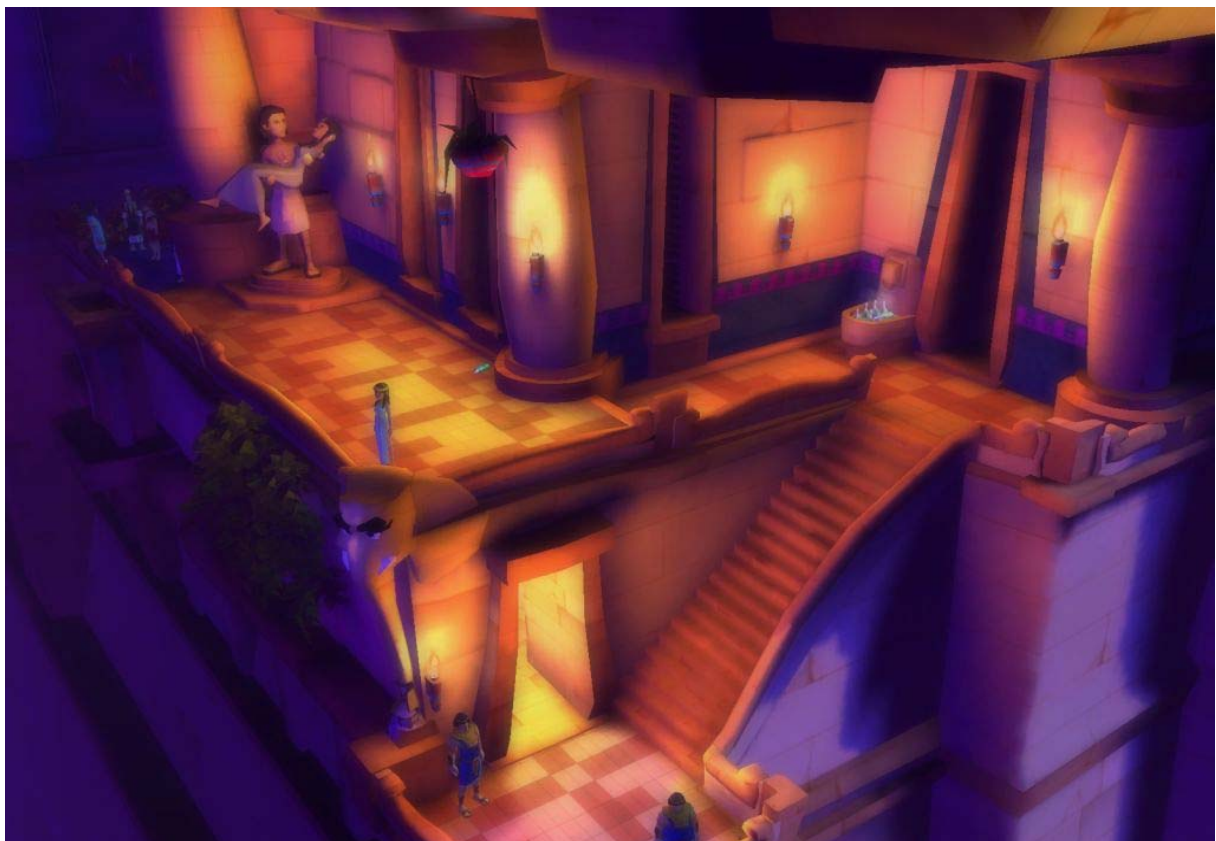
HERZ DES OSIRIS

Demohilfe by Locke

Für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



In dieser Demo 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 Gang zu gelangen.



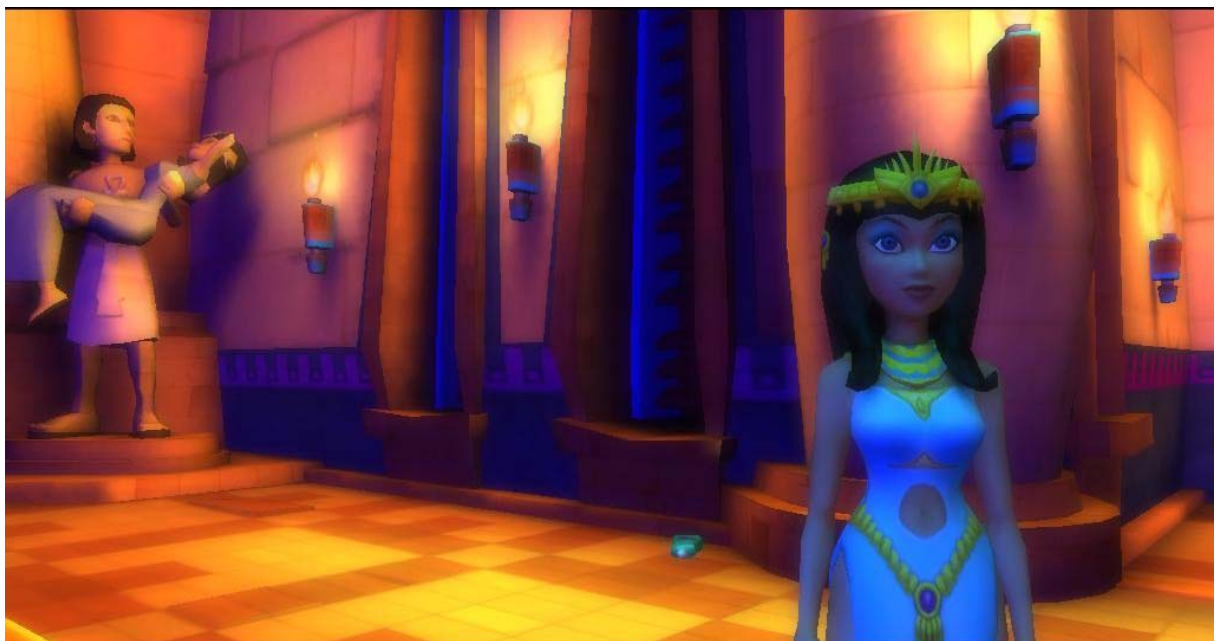
Nach einer gefährlichen Abseilaktion erfolgt eine Lagebesprechung, dann sieht sich THARA um.



Vom Baum entfernt sie eine **Liane** u. nimmt den **Blumentopf** mit. Nun entfernt sie (im Inventar) das **vertrocknete Grünzeug** aus dem **Blumentopf** u. hängt die Liane über die Brüstung.



Nach einer kurzen Unterredung mit ihren Mitstreitern klettert THARA die Liane hinunter u. geht nach rechts.
Sie pflückt noch einen Frucht, um dann bis zum Ende des Mauervorsprunges zu gehen.



Auf dem Weg dorthin kann sie noch hören wie die Tochter des Pharaos von ihrem ASSIL schwärmt!



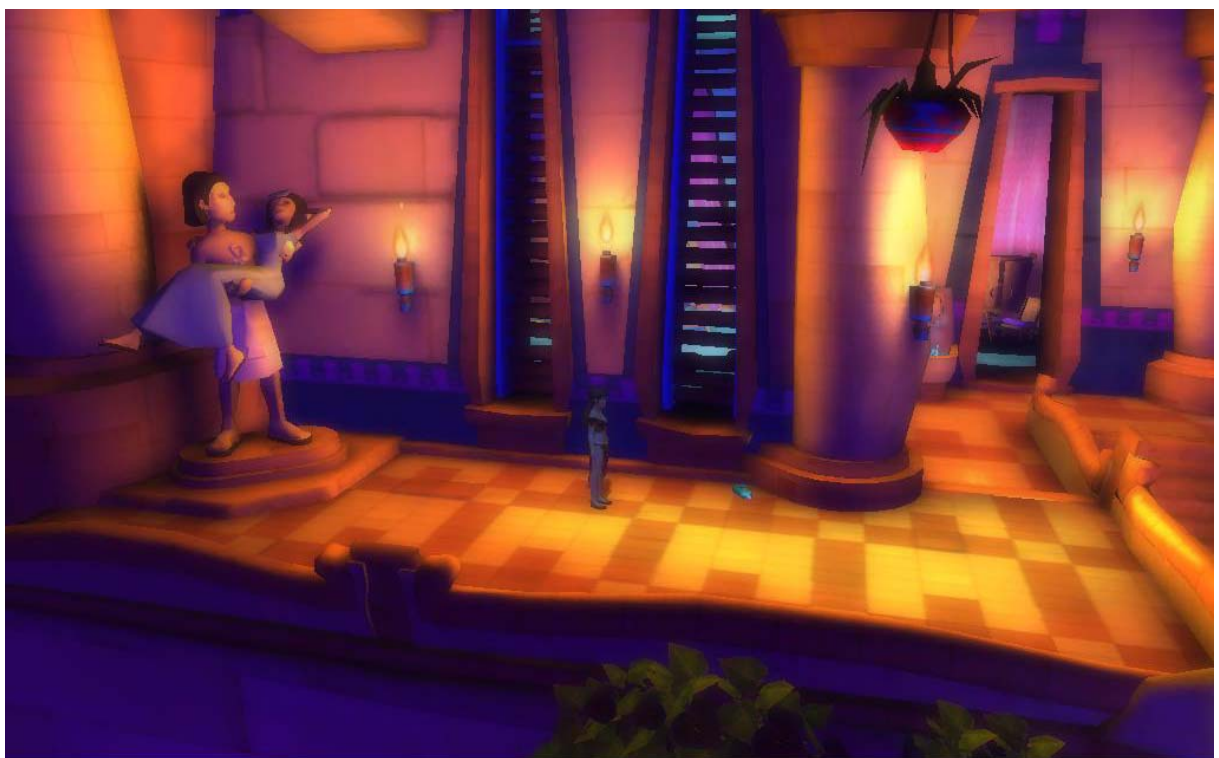
THARA nimmt das vertrocknete Grünzeug, zündet es mit Hilfe der Fackel an u. legt es in das kaputte Rohr.

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

Nun geht THARA wieder zurück, unterbricht mit Hilfe der Frucht die Gespräche ihrer Mitstreiter u. klettert wieder nach oben.



Nach einer kurzen Unterhaltung u. den Erhalt einer **Bananenschale** geht THARA weiter.



Sie begutachtet die Statue, nimmt das auf dem Boden liegende **Meister Ra Putzmittel** mit u. geht weiter nach rechts.



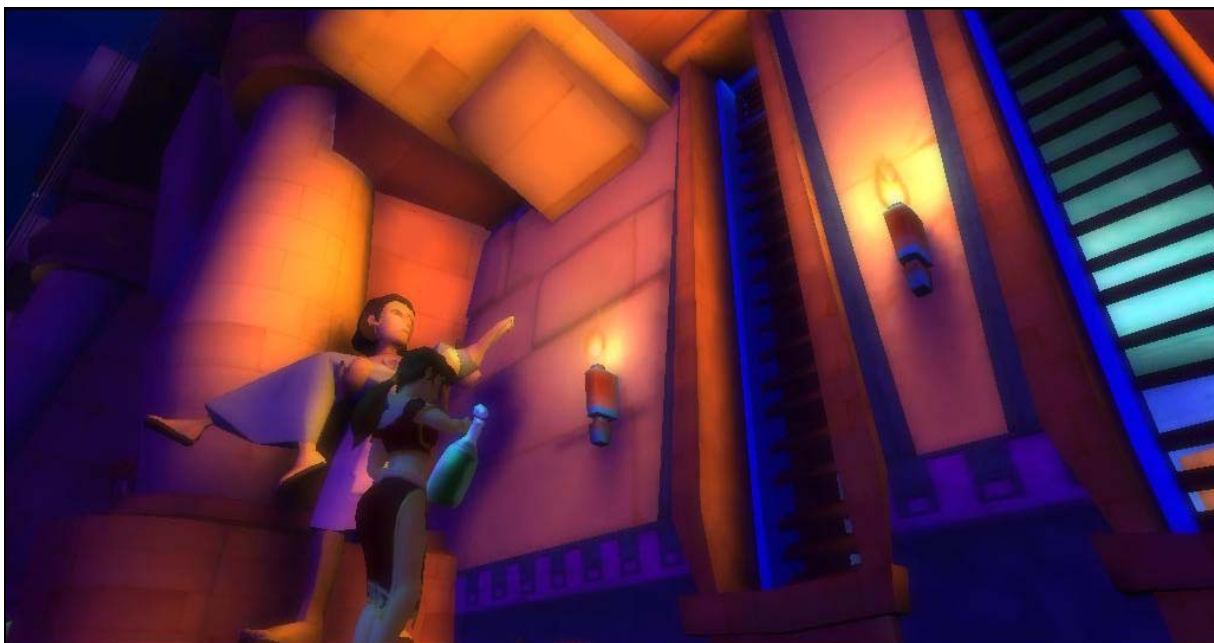
Hier nimmt sie eine **Flasche Campagner** mit u. geht wieder zurück zur Statue.

Mit der Campagneflasche zielt sie auf den Kopf der Prinzessin, schießt diesen ab u. holt sich eine weitere **Flasche Campagner**.



THARA redet nun über den als Abflussrohr fungierenden Elefantenkopf der Wache ins Gewissen
(Frage 2, 2,u. 1)!

Dann geht sie wieder zurück, schaut nach oben u. sieht die an der Decke hängende Fledermaus.
Diese hängt neben einer Fensterklappe!



THARA zielt mit der Campagnerflasche darauf, die Klappe öffnet sich u. die Fledermaus begrüßt die Prinzessin.
Deren „Freudenschrei“ alarmiert die Wachen, die nun darum knobeln, wer der Prinzessin zur Hilfe eilen soll.



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



THARA geht nach unten u. kommt so ungesehen in den Palast.



Leider ist die Demo hier zu

ENDE

Die Vollversion kann im Shop oder per Mail bei:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

bestellt werden