

KLEOPATRA

SCHICKSAL EINER KÖNIGIN

Lösungshilfe Teil 7

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



KORDAX schläft tief u. fest, wir nehmen sein **Horn**.



Nun blasen wir darauf u. hoffen dass die Meute es
hört u. verschwindet!



Jetzt untersuchen wir seine Habseligkeiten u. finden einen
Stab mit Plaketten u. eine **halbe Krone**.



Wir verbinden sie im Inventar zu einer **Krone** wobei
2 Medaillons herausfallen.

Die restlichen **10 Medaillons** entfernen wir mit Hilfe
der kleinen Zange u. gehen zu Iris.

Nach einer kleinen Unterhaltung gehen wir, über die Karte,
ins Mausoleum.





Hier sehen wir 2 Träger auf einer Sonnenbarke.
Sie scheinen auf etwas zu warten!



Wir geben ihnen das **Stier- u. Widdermedaillon** u. hören ein
kratzendes Geräusch.
Wir suchen den Ursprung u.



sehen an der Vorderseite eine Uhr.
Und nun?
Wir gehen zu Iris u. fragen sie.



Das muss das Astraltor sein, von dem mein Vater sprach. Untersuche die Fresken!
Wir sind nah dran!

Nun gut, gehen wir zurück u. untersuchen die Fresken!



Nun stellen wir die **Sonne auf die 12** u. den **Mond auf die 7!**

Jetzt fügen wir die Medaillons von:

Wassermann, Steinbock, Schütze, Skorpion, Zwillinge
u. **Krebs** ein.

Und was machen wir mit den vielen Stäbchen?

Dafür sehen wir uns nun die Fresken an.



Die Stäbchen sind Dämonenwächter u. sind bei den Zwillingen, links u. rechts unten positioniert!



Und beim Krebs sind die Wachen in allen 4 Ecken, usw.



Also stecken wir bei den Zwillingen, rechts u. links unten je ein
Stäbchen ins Loch.
Und so verfahren wir auch bei den restlichen Medaillons!



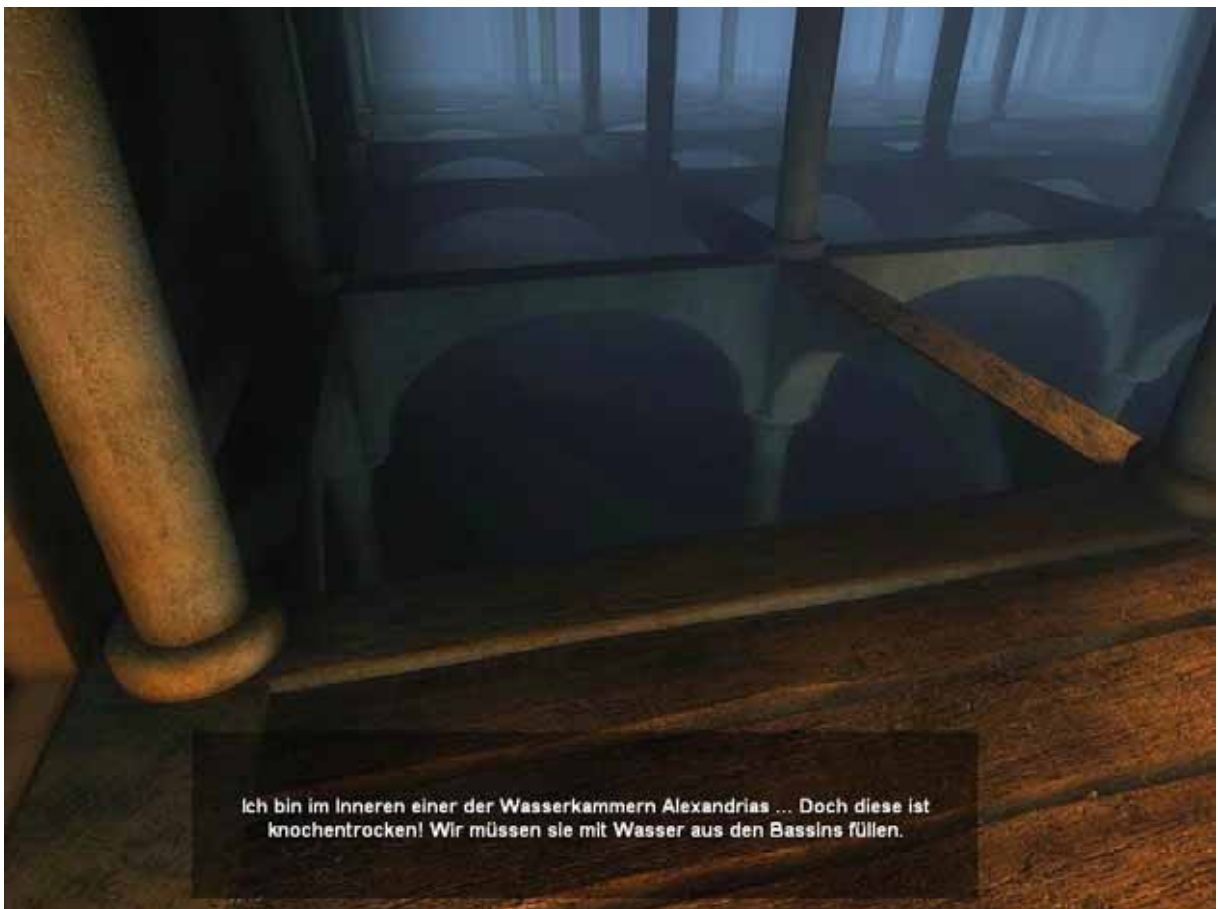
Haben wir das geschafft, öffnet sich an der Hinterseite ein Durchgang.



Der Durchgang ist offen. Auf ins geheime Observatorium!



Wir „schalten“ das Licht ein, gehen nach unten u. schauen uns um.



Ich bin im Inneren einer der Wasserkammern Alexandrias ... Doch diese ist knochentrocken! Wir müssen sie mit Wasser aus den Bassins füllen.

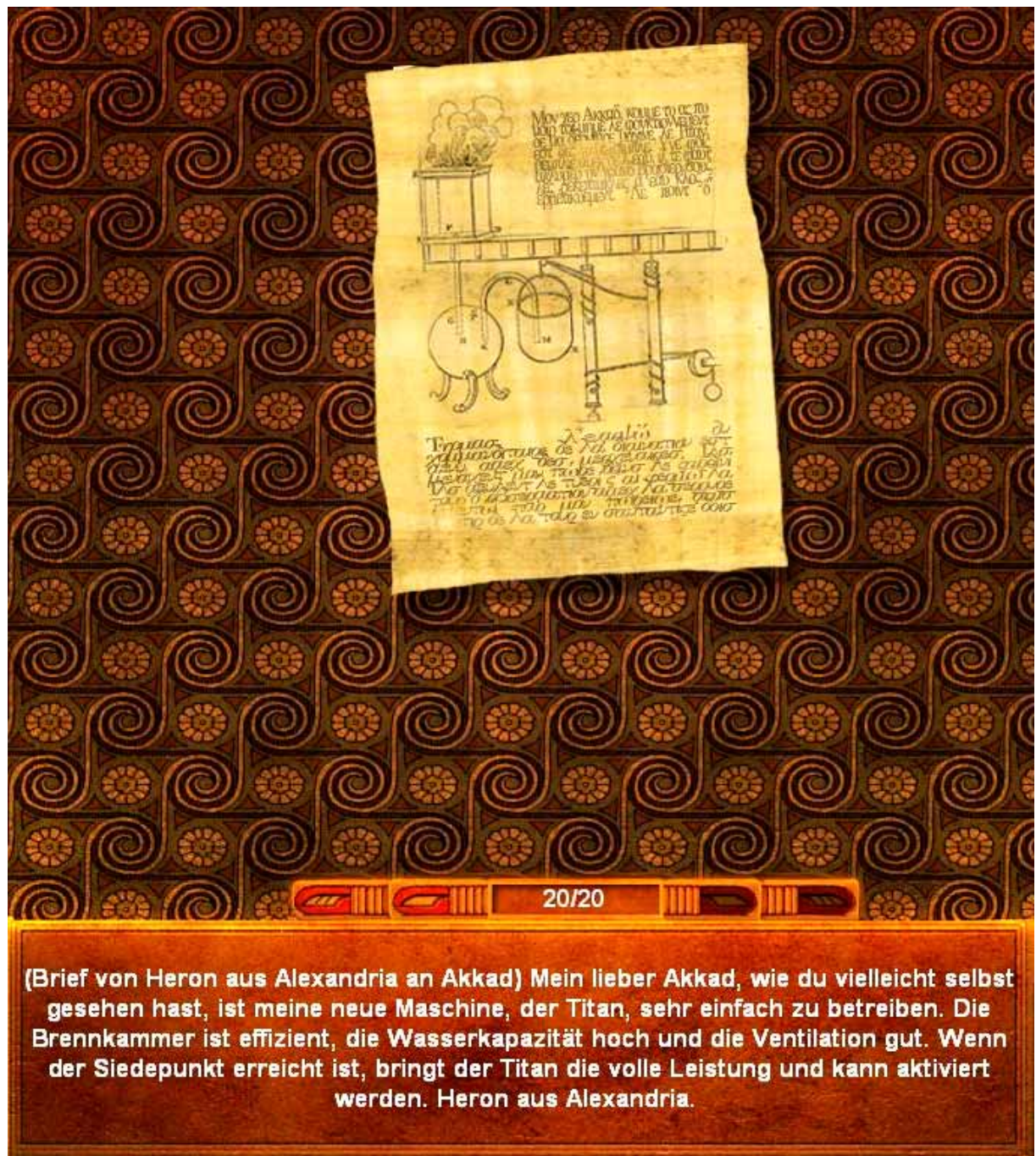
Wir befinden uns im Inneren einer Wasserkammer von Alexandria.
Sie ist leer u. wir wollen versuchen sie wieder zu befüllen.
Nun schauen wir nach rechts.



Hier steht eine Truhe die wir, mit Hilfe des Waage Medaillons öffnen.



Wir entnehmen ihr ein **Gussformrohr** u. ein **Schriftstück**.



Wir schauen es uns an u. drehen uns um.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir schauen uns die Nische an, öffnen das Kästchen u. können das **Testament von AKKAD** entnehmen u. lesen.



Nun gehen wir weiter u. bekommen TITAN zu Gesicht!



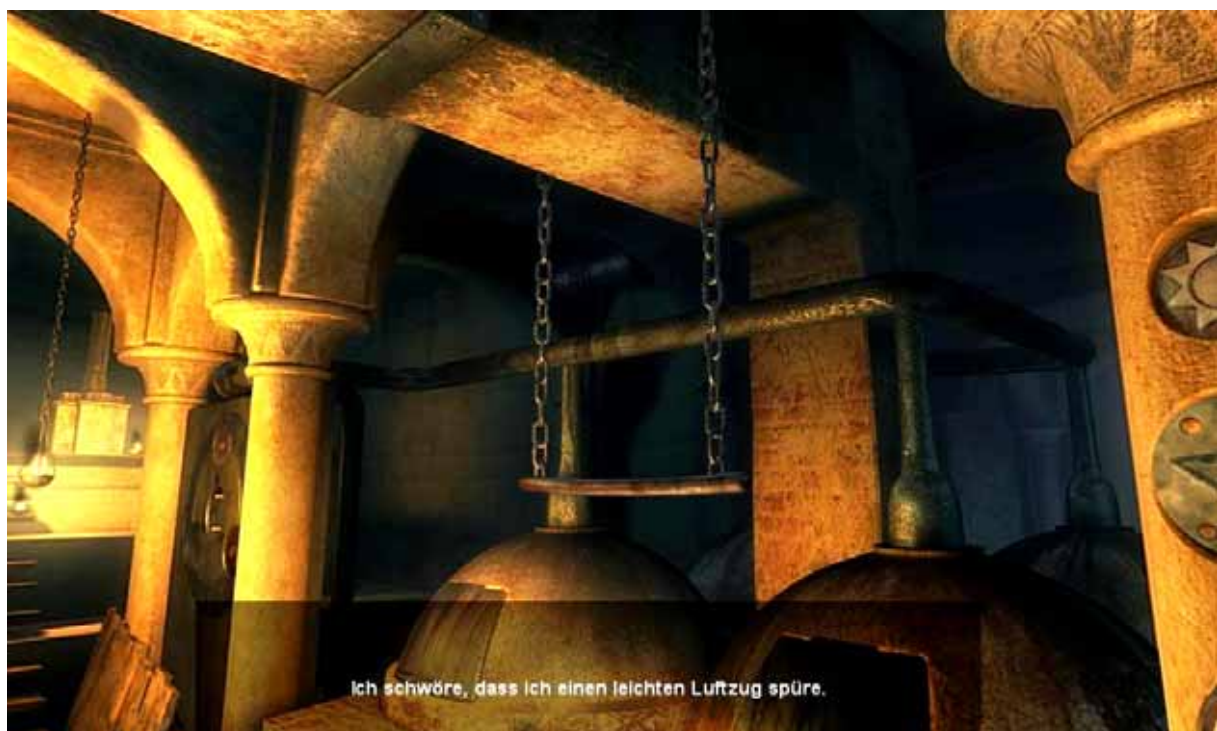
Diese Maschine müssen wir nun zum Leben erwecken, aber nur wie?
Da wir irgendwo anfangen müssen, installieren wir hier
das Fische Medaillon.



Nun können wir, mit Hilfe der beiden Buttons, den hölzernen Behälter
nach oben u. unten befördern!



Jetzt öffnen wir beide Ofentüren u. machen, mit Hilfe des „Feuerzeuges“ den Ofen an.
Leider qualmt dieser u. wir öffnen rechts u. links die Lüftung.



Wir spüren einen leichten Luftzug u. mehr nicht!
Nun gehen wir einen Schritt weiter,



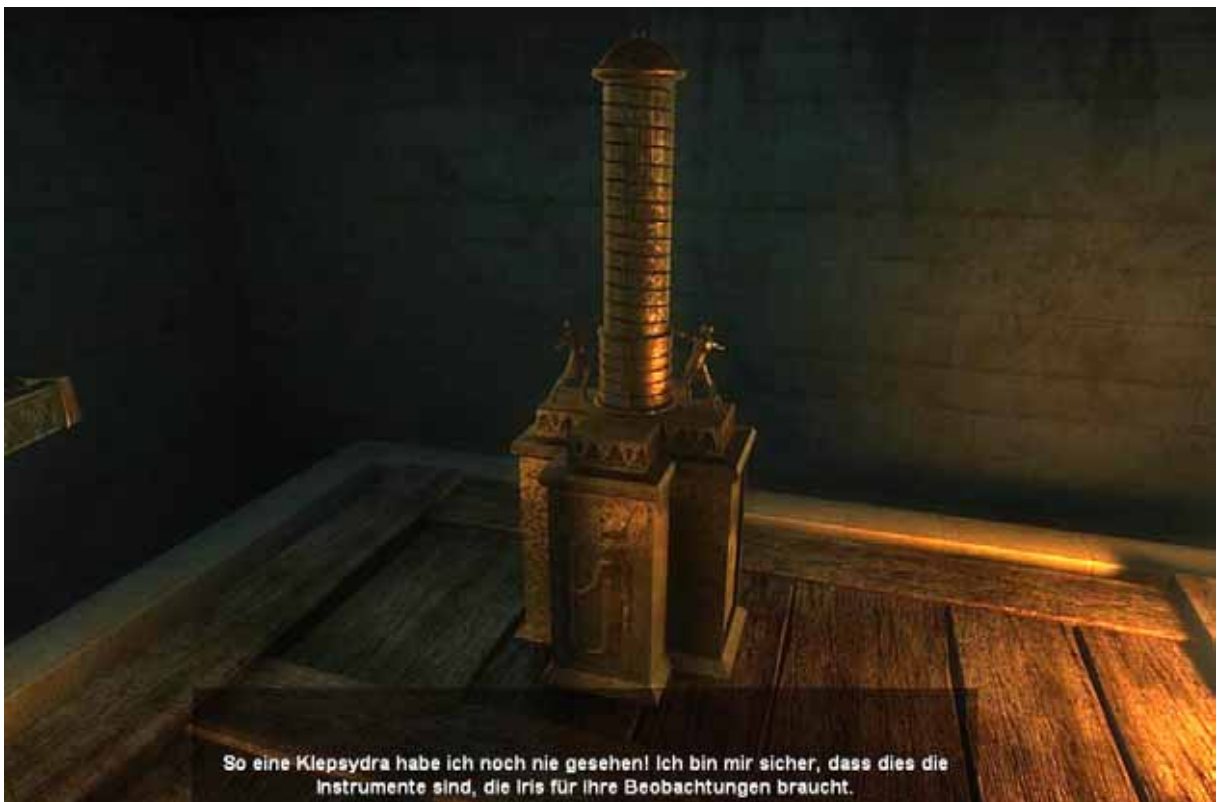
installieren das Jungfrau Medaillon u. schauen nach unten.



Wir nehmen den **Brettersteg** mit u. drehen uns um 180°.



Diese Kiste öffnen wir mit unserem letzten Medaillon u. haben wieder einmal Pech, denn sie ist leer!
Wir gehen die Treppe nach oben u. schauen uns gründlich um.



Hier steht alles voll von astronomischen Geräten, mit denen wir nichts anfangen können.



Wir stecken den **Holzbalken** ein, schauen uns noch etwas um u. entdecken Iris.



Nun gehen wir nach unten u. unterhalten uns ausgiebig mit ihr.



Nach dieser Unterhaltung gehen wir in den Garten u. suchen nach dem Abzug der Öfen.



Wir entfernen die Platten bei der Horus- u. Anubisstatue u. der Qualm kann nun ungehindert abziehen.

Nun gehen wir wieder nach unten u. füttern Titan mit etwas Kohle.



Er brennt still vor sich hin u. wir gehen wieder in den Garten u. nach links zum Baugerüst.
Gegenüber ragen einige Hippoköpfe aus dem Wasser.



Wir legen den Brettersteg hin u. statten den Hippos einen Besuch ab.



Mit Hilfe des Balkens zerschlagen wir die Bretterabdeckung u. öffnen die Schleuse u. das Wasser läuft in die Wasserkammern von Alexandria.



Wir gehen wieder nach unten u.



begegnen einem netten Kroko!



Wir vertreiben es mit SOBEKS Stab u. gehen weiter.



Hier lassen wir den hölzernen Behälter nach unten, er füllt sich u. wir holen ihn wieder nach oben.



Jetzt installieren wir das Gussformrohr, öffnen das Ventil u. das Wasser fließt in den Ofen.





Nun schaufeln wir beide Ofen voll Kohle, schließen die Türen u. schauen uns die Kohlekiste genauer an.



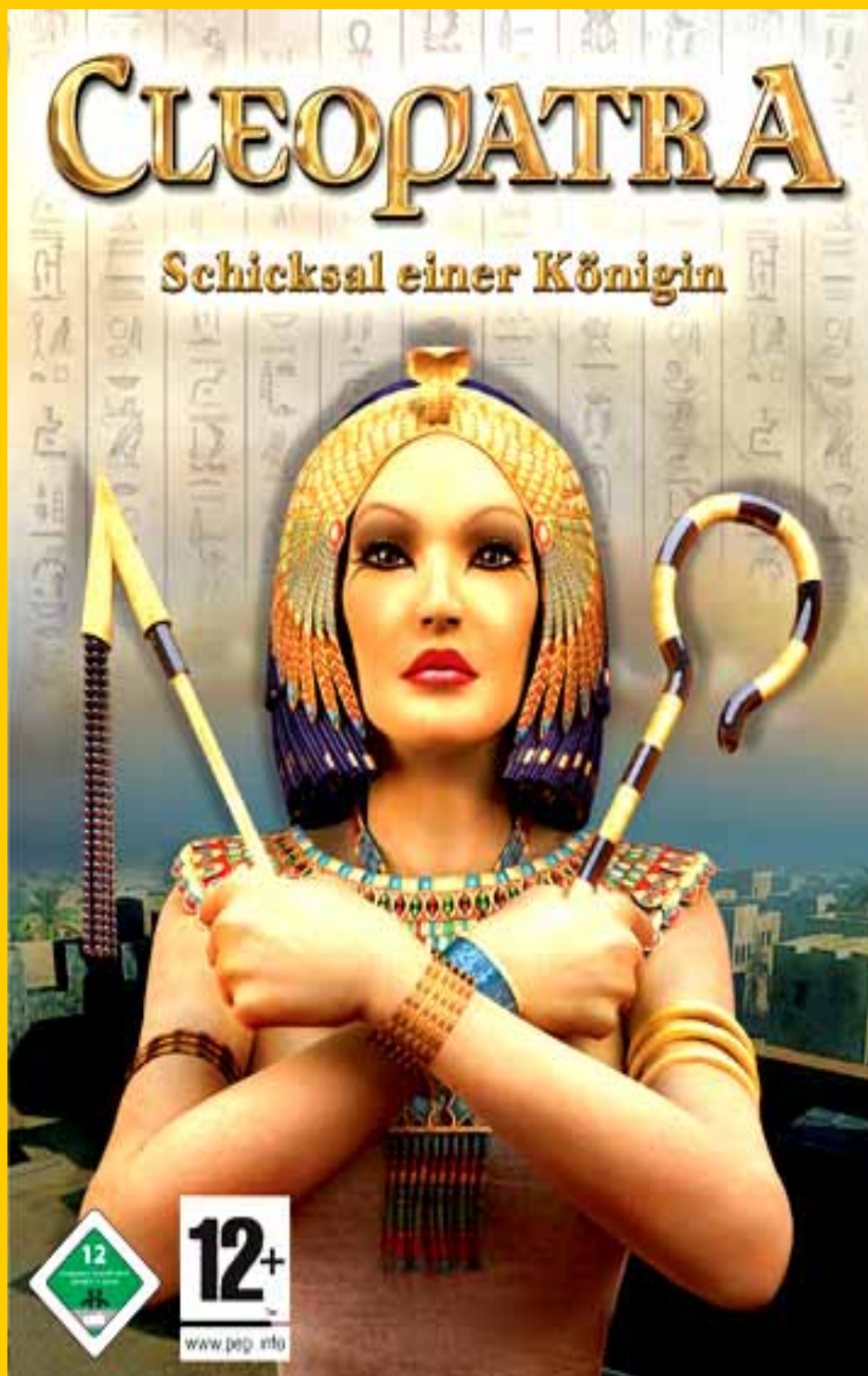
Wir buddeln etwas, fördern eine **Feuer-**, **Wasser** u. **Luftscheibe** zutage u. gehen weiter.



Wir installieren die Scheiben u. Ihr könnt den Abspann sehen.



ENDE by Locke



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

*In eigener Sache: **Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen**, denn auch das Bereitstellen (Servermiete!), der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden, damit wir diesen Service auch weiterhin anbieten können!*
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach)