

Komplettlösung zu Grab des Pharao

Das Grab des Pharao

Das Abenteuer beginnt während der Nacht. Genau vor euch bemerkt ihr einen dunklen Fleck, auf den ihr mit dem Mauszeiger fahrt. Es erscheint sodann die Nachricht, dass es sich bei eben diesem Ort um den Tempel von Sethos I. handelt. Fahrt ihr dann mit dem Mauscursor ein Stück weiter nach oben (auf den dahinter befindlichen Steinpfad), verwandelt sich der Cursor in eine Hand und es wird das Grab von Sethos I. angezeigt. Klickt ihr diese Stelle nun an, landet ihr an eben diesem Ort und werdet von einem Mann angesprochen.

Nachdem ihr euch dessen Ausführungen angehört habt, ergibt sich die Möglichkeit, zu antworten. Dazu stehen euch drei Punkte zur Verfügung - wählt den folgenden Satz aus:

Wirst du mich daran hindern, das Grab zu betreten?

Ihr erhaltet daraufhin eine **Fackel** von dem Fremden und findet euch vor einem Höhleneingang wieder. Mit der Fackel in der Hand klickt ihr nun den linken Tunnelleingang an (das Fackelsymbol verfärbt sich weiss) und betretet eben diesen.

Im Innern des Tunnelsystems geht ihr einen Schritt nach vorne und dreht euch dann herum. Bemerkt an diesem Punkt links an der Wand ein **Brett** stehen, das ihr an euch nehmt. Nachdem ihr dieses Objekt im Inventar verstaut habt (dies lässt sich mit Hilfe der rechten Maustaste öffnen und auch wieder schliessen) dreht ihr euch wieder um und geht 6x nach vorne. An dieser Stelle nun holt ihr das Brett aus dem Inventar heraus und benutzt es mit dem vor euch befindlichen Abgrund. Auf diesem Wege wird das Brett über den Abgrund gelegt und ihr könnt dem weiteren Weg folgen: 7x nach vorne.

Ihr müsstet euch nun in einem Raum befinden und genau vor einer Mauer stehen. Dreht euch an dieser Stelle nach rechts und entdeckt eine Säule. An der linken Seite dieser Säule lehnt ein **Stock**, den ihr aufnehmt und einsteckt (beachtet, dass ihr mit diesem Stock erst die Schlange erschlagen müsst, bevor ihr den Raum mit den beiden Männern betretet!).

Dreht euch nun weiter nach rechts und verlasst den Raum wieder: 5x vor. Dreht euch dann, vor einem Durchgang stehend nach rechts, geht einmal vor, dreht euch nach rechts und findet euch genau vor einer Säule wieder. Diese

Säule lässt sich nun näher betrachten (Ptah), indem ihr mit dem Mauszeiger (dieser verwandelt sich an der richtigen Stelle in ein Auge) auf die darauf befindliche Abbildung klickt. Sobald ihr näher vor der Abbildung steht, öffnet euer Inventar, nehmt die kodierte Nachricht hervor (diese habt ihr schon von Anfang an im Gepäck) und benutzt diese mit dem rechten der beiden Männer (weisses Gewand). Daraufhin wird eben diese Zeichnung automatisch in die kodierte Nachricht eingetragen (Gott Ptah).

Ist dies passiert, geht es links an der Säule vorbei und weitere 6 Schritte nach vorne. Ihr befindet euch nun in einem neuen Raum, in dem ihr euch nach rechts drehen müsst. Geht dann einen Schritt vor und entdeckt vor euch einen kleinen Spalt in der Wand, dessen Durchquerung einen kleinen Raum zum Vorschein bringt.

In eben diesem Raum dreht ihr euch nach rechts und schaut hinunter auf den Boden. Dort findet ihr eine zusammengerollte Schlange, mit der ihr den aufgenommenen Stock benutzt (Stock an der Stelle auf die Schlange anwenden, an der sich das Symbol weiss verfärbt). Nach dieser Aktion steckt ihr den Stock wieder ein und nehmt nun das **Amulett** auf, das oberhalb der toten Schlange auf dem Boden liegt.

Nachdem ihr auch dieses im Inventar verstaut habt, verlasst ihr diesen kleinen Raum wieder nach rechts durch den schmalen Spalt, geht im grösseren Raum einen Schritt vor, dreht euch nach rechts und geht nach vorne, bis ihr ein Gespräch zwischen zwei Personen verfolgt. Sobald ihr wieder handeln könnt, lauft ihr weiter nach vorne und in die kleine Grube hinab.

Ihr findet euch vor ein paar Steinbrocken wieder (Ostrakon), die ihr anklickt (Augensymbol). Sobald ihr diese in Grossaufnahme seht, kümmert euch um den mittleren Felsen, den ihr durch einfaches Anklicken aus dem Weg räumen könnt (der Mauszeiger verwandelt sich in eine Faust). Es bleiben zwei kleinere Steinbrocken zurück, die ihr ebenfalls nacheinander durch Anklicken wegpackt. Es kommt sodann eine Steintafel zum Vorschein (**Ostrakon**), die ihr nun aufnehmen könnt.

Nachdem ihr auch dieses Kleinod in eurem Gepäck verstaut habt, geht einen Schritt zurück und dreht um. Geht einen Schritt vor, dreht euch nach links und bemerkt die zwei Personen, denen ihr euch nähert. Sprecht den linken der Beiden an (Amunnacht) und zeigt ihm dann das Amulett und den Ostrakon (dazu sind beide Objekte nacheinander auf die Person zu klicken). Ihr erfahrt von einem Dorf namens Deir-el-Medina und erhaltet einen **Ring**.

Steckt den Ring in eure Tasche und macht euch auf den Rückweg, hinaus aus diesem Grab:

herumdrehen, diesen Abschnitt des Raumes durch den mittleren Durchgang verlassen und solange geradeaus gehen, bis ihr vor einer Wand landet. Dreht euch dort nach links, geht vor und folgt dem weiteren Durchgang nach halbrechts. Geht sodann weiter geradeaus und schliesslich nach oben, bis ihr wieder im Freien landet.

Trefft hier erneut auf euren Führer, dem ihr nun die folgende Antwort geben müsst:

Ich muss ins Dorf der Arbeiter, bring mich zum Platz der Wahrheit. To, unser Herr und Meister, wird es dir danken.

Nach einem kurzen Fussmarsch erhaltet ihr eine auf Stein gemalte **Aufrufliste**, die ihr euch natürlich ins Gepäck steckt. Ihr findet euch sodann auf einer Wiese stehend wieder. Dreht euch ein wenig herum und sucht die oberen Örtlichkeiten im Berggebiet ab. Eine mit einer Steinmauer umgebene Stelle erweist sich als Dorf - steuert dieses an.

Dorf Deir-el-Medina

Vor dem Dorfeingang erwartet euch ein Mann namens Pentaur, dem ihr den Ring zeigt. Durch diese Aktion erhaltet ihr Zugang zum Dorf.

Geht nun 5x nach vorne, dreht euch dann nach links und durchquert die rote Tür. So landet ihr im Innern eines Hauses, wo ihr ein weiteres Mal nach vorne gehen müsst. Ihr bemerkt nun zwei Durchgänge (links und rechts), die jeweils in einen weiteren Raum führen.

Betretet zuerst den rechten Raum und schaut vor der Mauer stehend nach unten auf den Boden. Links neben einem Korb entdeckt ihr hier einen kleinen hölzernen Gegenstand, den ihr aufhebt - es handelt sich dabei um einen **Feuerzünder** und Werg.

Nachdem ihr dieses Teil im Inventar verstaut habt verlasst diesen kleineren Raum wieder und wendet euch in dem grösseren Raum nun dem linken Raum zu. Betretet auch diesen, dreht euch im Innern nach rechts und schaut hinunter auf den Boden. Auf einer Strohmatten stehend findet ihr hier eine gravierte Kopfstütze, die ihr euch näher anschauen solltet. In der Grossaufnahme bemerkt ihr an einer bestimmten Seite dieser Kopfstütze eine Gravierung, auf der ihr den Bogen anklickt - dieser wird als `Pedjet` angezeigt. Öffnet nun euer Inventar, holt die kodierte Nachricht hervor und benutzt diese mit dem Bogen auf der Gravierung, um diese so automatisch aufzuzeichnen.

Nachdem auch dies geschehen wäre, könnt ihr das Gebäude wieder verlassen. Auf der Strasse stehend dreht ihr euch nach links und geht 2x vor. Dreht euch sodann nach links und betretet die schmale Gasse. Dreht euch nach einem Schritt herum und findet an die Hauswand gelehnt eine **Holzleiter**, die ihr euch natürlich einsteckt.

Ihr könnt die Gasse nun wieder verlassen und euch auf der Strasse nach links drehen. Geht sodann einen Schritt vor, dreht euch nach rechts und geht nach vorne. Ihr steht nun vor einer Tür, die von einer Frau (Wirtin) bewacht wird. Benutzt zuerst links neben der Tür die Leiter mit der Hauswand, um diese dort abzustellen und steigt dann über die Leiter nach oben. Natürlich schlägt die Wirtin Alarm gibt jedoch Ruhe, sobald ihr der Dame den Ring übergebt. Nun könnt ihr endlich über die Leiter nach oben steigen und so im Innern des Hauses landen. Geht nun als erstes durch den vor euch befindlichen Durchgang und landet in einem kleinen schmalen Raum. Dreht euch dort nach links und geht vor. Findet in der Wand ein geschlossenes Bett, das ihr euch näher ansehen könnt. In der Grossaufnahme bemerkt ihr dort ein paar von Hori gezeichnete Ostraka. Entsinnt euch dem Ostraka, den ihr im Grab gefunden habt und setzt diesen ebenfalls in die Stelle ein.

Betretet nun den nächsten Raum (links) und wendet euch in diesem ebenfalls nach links. Geht einen Schritt vor und dreht euch nach links, wo ihr in der Wand eine Laren-Nische bemerkt. Schaut euch diese genauer an und entdeckt darin eine Statuette. Diese Statuette klickt ihr nun an, um sie zu entfernen. Darunter kommt sodann eine kleine Silbervase zum Vorschein (**Element der geraubten Beute**), die ihr euch ebenfalls einsteckt.

Findet in diesem Raum ausserdem einen gelben Holzkorb, dem ihr euch nähert. Schaut euch diesen Korb genauer an (Augensymbol) und öffnet ihn schliesslich. Findet im Innern ein zerbrochenes Amulettstück von Hori und packt euer im Grab gefundenes Amulett ebenfalls dazu (da ihr das Amulett dann nicht mehr herausnehmen könnt, lasst es dort einfach liegen).

Widmet euch nun wieder dem hinteren Teil dieses Raumes und nähert euch der Steinbank. Auf eben dieser Bank bemerkt ihr eine dunkle Klappe, die ihr anklickt. Die Klappe öffnet sich und gibt den Eingang in den Keller frei. Steigt nun also in den Keller hinunter und findet dort eine Leiche auf dem Boden liegen. Untersucht die Hände der Leiche, um darin einen **Papyrus des Kordel mit 7 Knoten** zu finden - nehmt diesen Gegenstand an euch und verlasst den Keller wieder nach oben.

Im oberen Teil des Hauses geht nun zurück in den ganz rechten Raum und verlasst diesen durch die vor euch befindliche Holztür.

Wieder im Freien und auf der Strasse stehend, dreht ihr euch gleich nach rechts und folgt dem Weg nach vorne bis zum Ende (2x). Sobald es also nicht mehr weiter geht (vor einer kleinen Gasse) dreht ihr euch nach links und seht vor euch eine Tür. Schaut an dieser Tür nach oben und bemerkt auf der Mitte des oberen Türrahmens liegend einen kleinen **Bolzen**, den ihr aufnehmt (sollte sich an dieser Stelle ein alter Mann befinden müsst ihr warten, bis dieser verschwunden ist - erst dann könnt ihr euch den Bolzen holen). Klickt nun mit diesem Bolzen in der Hand die Schnur an, die aus der Türöffnung herabhängt und seht dieses Gebilde in Grossaufnahme.

Benutzt jetzt zuerst den Bolzen mit dem Ende des gelben Fadens, um ihm dort zu befestigen. Ist dies geschehen, klickt ein weiteres Mal auf den angebundenen Bolzen, um diesen nach oben zu drücken. Sodann klickt ihr nochmals auf den gelben Faden, um diesen straff zuziehen. Jetzt gilt es, den rosa Faden anzuklicken, um auch diesen zu straffen. Zu guter letzt müsst ihr an einem der beiden Fäden ziehen (gelb oder rosa), um die Tür endlich zu öffnen und das Haus betreten zu können.

Findet hier gleich vor euch auf einem Ständer eine Lampe, die ihr euch natürlich mitnehmt (benutzt im Inventar nun den Feuerzünder mit der Lampe, um die Lampe auf diesem Wege zu entzünden). Dreht euch dann nach rechts, geht vor, dreht euch nach links und betretet den nächsten Raum. Weiter geht es von hier durch den vor euch befindlichen, linken Durchgang in ein weiteres Zimmer (hier könnt ihr nur etwas erkennen, wenn ihr vorher die Lampe aufgenommen und angezündet habt). Findet auf der linken Seite dieses Raumes ein kleines Holzschrankchen (**Uschebtis-Kästchen**), das ihr durch Anklicken öffnet. Im unteren Teil dieses Kästchens kommt sodann hinter einer Lade ein kleiner Dolch zum Vorschein, den ihr euch näher betrachtet. Ihr nehmt sodann das gesamte Kästchen mit und verlasst dieses Gebäude wieder.

Auf der Strasse stehend wendet euch nach rechts, geht zwei Schritte vor, dreht euch nach rechts, geht einen Schritt vor, dreht euch nach links, geht zwei Schritte vor, dreht euch nach links und folgt der vor euch liegenden Gasse bis zum Ende (2x). Durchquert hier nun die linke Tür und landet im Innern eines Gebäudes und bei 2 Männern. Nachdem ihr kurz mit ihnen geplaudert habt, zeigt dem Mann hinter euch (Amunnacht) das Uschebtis-Kästchen. Nachdem dies erledigt wäre, erfahrt ihr etwas über die Balsamierer und dreht euch ein Stück nach links. Auf dem Boden findet ihr dort eine Matte, die ihr anklickt, um ein wenig zu schlafen.

Die Balsamierer

Nach einer kurzen Traumsequenz erwacht ihr und findet euch auf der Wiese vor dem Dorf stehend wieder.

Dreht euch ein kleines Stück nach rechts und findet rechts neben dem Tempel von Ramses II. ein kleines weisses Gebäude, das sich als Werkstatt der Einbalsamierer entpuppt - steuert diesen Ort nun an.

Betretet die vor euch befindliche Gasse links neben der Holztür und entdeckt am Ende dieses Weges eine zweite Tür, an die ihr anklopft. Nachdem einer der Einbalsamierer die Tür geöffnet hat, übergibt ihr diesem das Uschebtis-Kästchen und werdet eingelassen.

Im Innern des Gebäudes dreht ihr euch nach rechts und betretet den nächsten Raum. Geht dort einen Schritt vor, wendet euch nach links und geht zwischen den beiden Betten einen Schritt nach vorne. Dreht euch nun nach rechts und klickt auf die dort befindliche Decke (Natron). Entblösst so eine weibliche Leiche, um deren Hals gewickelt ihr eine Kette bemerkt (**Kordel mit 7 Knoten**). Benutzt nun euren Papyrus der Kordel mit 7 Knoten mit der Halskette der Leiche, um diese auf diesem Wege zu entfernen.

Dreht ihr euch nun um bemerkt ihr, dass plötzlich einer der Einbalsamierer das Zimmer betreten hat - spricht diesen an und erhaltet als Lohn für eure Mühen **zwei Deben**.

Geht sodann einen Schritt vor und betretet das Zimmer in der rechten, oberen Ecke. Dreht euch dort nach links und nähert euch dem Balsamierer. Dieser hat eine Aufgabe für euch und möchte, dass ihr 4 verschiedene Amulette aufnehmt und diese dann in einer bestimmten Reihenfolge ablegt. Sobald ihr also die acht Amulette vor euch seht, nehmt die folgenden vier auf und verstaut sie im Inventar:

- Udjat-Auge
- Tit-Knoten
- Wadj-Pfeiler
- Djed-Pfeiler.

Nachdem der erste Teil der Aufgabe erledigt wäre, legt nun die 4 Amulette folgendermassen in die vier oben befindlichen Kästchen (Stelen) ein:

Udjat-Auge	Tit-Knoten
Wadj-Pfeiler	Djed-Pfeiler

Solltet ihr nicht wissen, wie diese Teile aussehen, öffnet einfach die Enzyklopädie (diese lässt sich im Hauptmenü auswählen). Schlagt dort unter

der Überschrift `Menschen` oder `Personen` nach und weiter unter dem Strichwort `Glücksbringer` oder `Amulette`. Geht hier alle Seiten durch und findet an einer bestimmten Stelle die oben beschriebenen Amulette und deren Aussehen.

Nach getaner Arbeit dreht ihr euch um, geht einen Schritt vor und verlasst den Raum nach links. So landet ihr im nächsten Raum, in dem ihr euch nach links wendet und einen Schritt vor geht. Vor der Wand stehend dreht ihr euch nach links, bis ihr einen grossen grünen Sarkophag seht. Untersucht den oberen Teil dieses Sarkophages und entdeckt die Stelle, an der sich der Mauszeiger in ein Auge verwandelt - Heri. Betrachtet euch diese Stelle näher und benutzt in der Nahaufnahme die kodierte Nachricht mit der obersten Abbildung. So wird eine Art Speergriff in eure Nachricht eingezeichnet.

Geht nun zurück und verlasst diesen Raum durch die Tür auf der linken Seite. Nachdem ihr nun eine Begräbniszeremonie mitverfolgt habt, landet ihr an deren Ende in einem Grab und werdet verschüttet. Holt nun den Feuerzünder aus dem Inventar und schaut euch in dem Grab ein wenig um. Auf dem Boden brennt eine kleine Flamme und links daneben steht ein metallener Ständer. Mit dem oberen Teil dieses Ständers (Lampe mit Fuss) müsst ihr nun den Feuerzünder benutzen (dazu muss sich dieser in eurer Hand befinden), um ein Feuerchen zu entfachen.

Findet nun links neben der Lampe auf einem Stuhl liegend einen **Bumerang** und ein **Messer** - beide Teile sind aufzunehmen. Dreht euch jetzt um (genau gegenüberliegend der entzündeten Lampe), nehmt das Messer in die Hand und findet an der Wand eine Stelle, die ihr mit dem Messer öffnen könnt (beachtet die Furchen um das besagte Wandstück). Wie gesagt lässt sich dieses Wandstück nur mit dem Messer in der Hand manipulieren und entfernen. Es öffnet sich sodann eine Art Tunnel, in den ihr hinein kriechen könnt.

Grab des Adligen

Sobald ihr wieder handeln könnt, steht ihr in einer grossen Grabstätte. Dreht euch nach rechts und sprecht den Zeichner an - gebt ihm die folgende Antwort:

Wo ist der Ausgang?

Dreht euch danach ein kleines Stück nach links und geht einen Schritt vor. Wendet euch dann nach rechts und verlasst das Grabmal.

Sobald ihr euch auf dem Hof befindet, dreht euch nach rechts und entdeckt an der vorderen Wand stehend eine Frau, der ihr auch nähert. Sie spricht euch automatisch an und möchte euch helfen - zuvor sollt ihr der Frau jedoch den Namen des Schuldigen nennen. Es taucht sodann ein Bildschirm mit einem weissumrahmten Feld auf. Innerhalb dieses umrahmten Feldes befinden sich 30 kleine Quadrate. Fahrt über jedes dieser Quadrate und sucht das 8. Feld (in der oberen Reihe). Schaut euch eben dieses Feld genauer an (Augensymbol) und benutzt dann mit der Grossaufnahme die kodierte Nachricht, um diese um ein weiteres Zeichen zu erweitern.

Verlasst danach diesen Bildschirm und wendet die kodierte Nachricht auf das Klageweib an, um so automatisch den Schuldigen zu nennen (den Namen des Schuldigen könnt ihr nur korrekt nennen, wenn ihr auf alle in der Lösung angegebenen Stellen die kodierte Nachricht angewendet hat!).

Haus des Panehsj

Nachdem ihr euch ein weiteres Mal auf der Wiese befindet, dreht ihr euch diesmal nach rechts und sucht in dem Gebiet von Mut das Haus von Panehsj, das ihr sogleich betretet.

Ihr findet euch vor einem Wächter wieder, dem ihr die zwei Deben gebt. Die Wache lässt euch durch und ihr geht nach vorne, dreht euch nach rechts, geht nach vorne bis vor eine Tür, dreht euch nach rechts und geht schräg nach links vor eine zweite Tür - öffnet und durchquert diese (speichert an dieser Stelle ab!) und findet euch in einem Garten wieder.

Nun müsst ihr euch ein wenig beeilen, da ihr sonst von einem Meuchelmörder getötet werdet. Auf der anderen Seite des Sees steht dieser Bösewicht hinter einem Baum und wartet nur darauf, euch abzumurksen. Nehmt also schnell den Bumerang zur Hand und sucht damit die Bäume auf der gegenüberliegenden Seite des Sees ab - besonders auf der rechten Seite. Sobald der Bumerang an einer bestimmten Stelle weiss aufleuchtet, benutzt ihn und hofft, dass ihr den Mörder trifft (da der Mörder jedesmal an einer anderen Stelle steht, müsst ihr ein wenig suchen). Sollte dies nicht gleich der Fall sein versucht einfach solange euer Glück, bis eure Mühen belohnt werden und der Gauner erschlagen wird.

Ist dies passiert, wendet euch nach links, geht einen Schritt vor, dreht euch nach links und durchquert die vor euch befindliche Tür, die von einer Katze geöffnet wird.

Im Innern des Hauses geht nach vorne in den nächsten Raum und von dort aus nach rechts in das Nebenzimmer (dort müsste ein Sklave vor einer

offenen Tür stehen). Von diesem Zimmer aus führen mehrere Türen ab - durchquert zuerst die Tür, die sich gleich links neben dem Sklaven befindet, um in einer kleinen Vorratskammer zu landen. Schaut hier auf den Boden und entdeckt dort ein **Schale**, die sich einstecken und mitnehmen lässt.

Kehrt zurück in den Vorraum und betretet nun die Räumlichkeiten gegenüber dem Sklaven (dort gibt es nur eine Tür, die sich durchqueren lässt) - hier gibt es insgesamt vier verschiedene, kleine Zimmer, die ihr alle aufsuchen müsst, um darin die folgenden Gegenstände zu finden:

Usech-Halskragen, Perücke, Kochel-Etui, Tunika (diese streift ihr euch sogleich über).

Sucht nun den Raum mit dem kleinen Spiegel auf der Kommode auf und klickt den Spiegel an, um darin euer Spiegelbild sehen zu können. Benutzt sodann die Perücke und das Kochel-Etui mit eurem Spiegelbild, um euch auf diesem Wege ein wenig zu schminken. Verlasst den Spiegel wieder und kehrt zurück in den Raum mit dem Sklaven.

Zeigt dem Sklaven nun den Usech-Halskragen, hängt euch diesen automatisch um und betretet sodann den Raum hinter dem Sklaven. Folgt dort der Treppe nach oben und betretet den Raum mit den vielen Gästen. Sprecht in diesem Raum mit der adligen Frau (rechte Ecke) und eventuell noch mit einem der hier anwesenden Männer (Ptahemhab).

Verlasst sodann diesen Raum und die erste Etage wieder und kehrt zurück in das Untergeschoss (dort wo der Sklave steht). Geht von dort aus zurück in den ersten Raum (also durch den offenen Durchgang auf der rechten Seite) und sucht hier den rechten Raum auf. Ihr müsstet euch in einem Raum befinden, in dem ihr nach ein paar Sekunden Katzenschrei hört und sich ein Stuhl mit rotem Polster befindet. Ist dies der Fall, benutzt die Schale mit der aufgerollten Matte auf dem Boden, um diese dort abzustellen.

Es erscheint nach kurzer Zeit eine Katze, die ihr euch schliesslich näher ansehen könnt. Bemerkt in der Grossaufnahme in einem ihrer Ohren einen **geöffneten Ring**, den ihr an euch nehmen könnt.

Schaut euch nun die Wand oberhalb des rotgepolsterten Stuhles an und findet dort eine kleine aufgeraute Stelle, mit der ihr den eben ergatterten, geöffneten Ohrring benutzen müsst (an der richtigen Stelle leuchtet der Ohrring weiss auf). Es öffnet sich eine Nische, in der ihr eine Nachricht und danach ein **Elfenbeinquadrat** findet, das ihr mitnehmen müsst.

Es geht nun zurück in das obere Stockwerk des Hauses und in den Raum mit den vielen Gästen. Wendet euch dort nach rechts und durchquert den Vorhang, um auf einem Balkon zu landen. Dreht euch im Freien ein Stück

nach links und nähert euch dem kleinen Tischchen. Wendet euch dem Tisch zu und klickt das darauf befindliche Senetspiel an.

Setzt in der Grossaufnahme den fehlenden Stein (Elfenbeinquadrat) in die Lücke des Spielbrettes ein und klickt danach in dieser Reihenfolge auf die folgenden Symbole des Senetspieles (diese werden in der unteren linken Ecke angezeigt):

Heri, Pedjet, Ptah, Nefer.

Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich auf der linken Seite des Spielbrettes eine Lade (Feld 11), die ihr euch näher anschauen müsst - ihr entdeckt so den **Plan des Säulensaals**, den ihr euch merken solltet.

Nachdem ihr euch den Plan eingesteckt habt, erscheint ein Mann, der mit euch eine Runde Senet spielen möchte.

Es erwartet euch also nun ein Spiel, dessen Regeln selbst wir nicht so ganz begriffen haben. Aber da es egal ist, ob ihr die Partie gewinnt oder verliert, bestreitet einfach auf irgendeine Art und Weise dieses Game. Klickt dazu auf die vier Hölzer, die euren Zug bestimmen. Danach müsst ihr auf eine eurer Figuren klicken (ihr habt die Kegel), um diese entsprechend zu ziehen. Wiederholt also dieses Spielchen solange (dauert ein wenig), bis die Partie auf die eine oder andere Weise entschieden wurde.

Der Gastgeber wird daraufhin ungestüm und möchte euch nicht so einfach ziehen lassen. Sobald ihr also wieder handeln könnt (ihr steht dann vor dem Senetspieltisch), speichert schnell ab und springt dann hinter den Männern fix die Brüstung hinab, bevor euch diese schnappen können.

Ihr landet sodann wiederum auf der Wiese (diesmal bei Nacht), dreht euch herum und klickt dort das grössere Gebäude auf der anderen Seite des Flusses an.

Gebiet von Amun-Re

In diesem Gebiet angekommen dreht ihr euch nach rechts und seht vor euch eine Frau namens Aamerut stehen - spricht diese an:

Was kann ich jetzt bloss tun?

Wie komme ich nur in diese heilige Stätte?

Ihr erfahrt von der Frau, dass ihr unter einem Vorwand auf das Dach des Tempels steigen sollt.

Folgt dann dem Weg links an der Frau vorbei nach vorne und landet so im Innern der Säulenhalle. Dreht euch im Innern der Halle herum und geht bis zum anderen Ende der Halle durch (8 Schritte). So findet ihr euch vor einem

Mann wieder und dreht euch nach links. Geht zwei Schritte nach vorne und befindet euch vor einem Durchgang - durchquert diesen nach halb rechts.

Folgt dem dahinter befindlichen Gang bis zum Ende, dreht euch nach links und steigt die Treppen ganz nach oben, bis ihr schliesslich auf dem Dach landet (beachtet auf dem Weg dorthin die geschlossene Holztür).

Auf dem Dach angekommen geht einen Schritt nach vorne in Richtung des stehenden Mannes. Dieser Mann spricht euch an, erzählt euch etwas von einem Stern, übergibt euch ein seltsames Gerät (**Mekhet**) und verschwindet dann wieder.

Ihr dreht euch ein Stück nach links und klickt mit dem Mekhet in der Hand den auf dem Boden sitzenden Assistenten an. Ihr seht sodann den Sternenhimmel und den Mekhet in Grossaufnahme. Beachtet, dass sich im oberen Teil des Mekhets eine kleine Einkerbung befindet. Mit eben dieser Einkerbung visiert ihr genau den grossen gelben Stern oberhalb des Assistenten an und betätigt dann die linke Maustaste.

Dreht euch nach getaner Arbeit nach links und betretet den Tempel wieder durch die vor euch befindliche, offene Tür. Im Innern schaut hinab und geht eine Treppe hinunter. Dreht euch sodann nach links und bemerkt, dass die vorher geschlossene Holztür nun offen steht. Betretet den Raum und werdet von dem Mann angesprochen - antwortet diesem:

Ich habe den gelben Stern genau über dem Gehilfen anvisiert.

Die Messungen des Mannes werden bestätigt und ihr landet automatisch vor einer grossen weissen Schale, die auf dem Boden steht (Clepsydra). Seht euch diese Schale näher an, sprecht dann nochmals mit dem Horologen-Priester (dazu dessen Gesicht anklicken), woraufhin dieser verschwindet.

Ihr wendet euch nun nochmals der weissen Schale auf dem Boden zu und bemerkt rechts unterhalb dieser Schale (ebenfalls auf dem Boden) eine **kleine Schale**, die ihr aufnehmen könnt.

Nachdem sich diese in eurem Besitz befindet, erscheint in der rechten oberen Ecke ein gefülltes Wasserglas. Beachtet dieses Glas, denn sobald es leer ist, landet ihr automatisch vor den Toren des Tempels - also speichert an dieser Stelle lieber ab und beeilt euch ein wenig!

Klickt nun ein weiteres Mal die grosse weisse Schale an, um diese in Grossaufnahme zu sehen. Benutzt sodann die kleine Schale mit dem Wasser, das sich in der grossen Schale befindet, um dieses so abzuschöpfen. Es wird schliesslich der Boden der weissen Schale sichtbar und ihr könnt ein paar Zeichen erkennen. Inmitten dieser Zeichen findet ihr ausserdem zwei Steine, die sich mit Hilfe des Messers (befindet sich in eurem Inventar) entfernen

lassen (Messer mit einem der Steine benutzen). Die Steine verschwinden und geben den Blick auf das **Element des Brustschmucks von Sethos I** frei, das ihr natürlich einsteckt.

Nachdem ihr dieses wichtige Utensil an euch gebracht und eingesteckt habt, dreht ihr euch um und verlasst diesen Raum. Kehrt über die Treppen hinab in die Säulenhalle, dreht euch in der Halle stehend nach rechts und folgt dem einzig möglichen Weg nach vorne bis zum Ende durch (4 Schritte). Dreht euch dann nach rechts und geht einen weiteren Schritt vor. Dreht euch an dieser Stelle ein kleines Stück nach rechts und beachtet den Sockel der dort befindlichen Säule. An einer bestimmten Stelle bemerkt ihr eine brüchige, rechteckige Aussparung, die ihr anklickt. Ihr seht diese Nische dann in Grossaufnahme und findet darin das zweite Stück des **Element des Brustschmucks von Sethos I**.

Habt ihr auch dieses an euch genommen wartet einfach, bis das Wasser in dem Glas (rechte obere Ecke leer ist), werdet rausgeschmissen und landet automatisch vor den Toren des Tempels und bei dem Festtagsritual (sollte dies nicht passieren - bei der Playstation Version gibt es kein Wasserglas -, sucht in der Säulenhalle einfach nach einer Frau und sprecht diese an. Danach werdet ihr ebenfalls rausgeworfen).

Nachdem ihr wieder handeln könnt und die Aufgabe habt, den Verräter zu enttarnen, klickt einfach das Gewand des vor euch stehenden Ptahnefer an, um dieses herunterzureissen. Es wird so eine goldene Halskette entblösst, mit der ihr nun nacheinander einfach die beiden eben besorgten Elemente des Brustschmucks von Sethos I. benutzen müsst - verfolgt den schönen Abspann.