

# Die Komplettlösung zu Mummy

## Der Beginn

Zu Beginn des Spieles befindet Ihr Euch in einem Flugzeug. Geht einen Schritt nach vorne und klickt dann rechts auf den kleinen Computer (Laptop). Es erscheint ein Bildschirm, auf dem Ihr den Satz `click to play` anklicken müßt. Nachdem Ihr das Intro angeschaut habt, dreht Euch zweimal nach links und nehmt Euch den **Rucksack** vom Sitz (dieser dient von nun an als Aufbewahrungsbehälter/in diesem befinden sich außerdem eine **Sicherheitskarte** und eine **Trinkflasche**). Dreht Euch nun nach rechts und nehmt eine **Zigarre** aus dem kleinen Kästchen, rechts neben dem Laptop - packt diese in den Rucksack (einfach in die untere rechte Ecke ziehen und den Rucksack anklicken). Geht nun weiter nach vorne, dreht Euch nach links, klickt dort die helle Tür auf der rechten Seite an und verlasst das Flugzeug.

Ihr landet im Freien, wo Ihr auf Chris trifft. Nachdem Ihr Euch dessen Geschichten angehört habt, gebt ihm die Zigarre (mit dem Mauszeiger in die rechte untere Ecke gehen, die kleinen Pfeile nach oben oder unten anklicken und schließlich die Zigarre auswählen). Der Mann verschwindet wieder und Ihr dreht Euch nach links. Geht einmal nach vorne, dreht Euch nach rechts und geht solange nach vorne, bis Ihr in einem kleinen Häuschen landet. Ihr trifft auf Davenport, von dem Ihr ein paar Informationen und ein **Schlüssel** erhaltet. Packt den Schlüssel nach dem Gespräch in den Rucksack und dreht Euch nach rechts. Geht weiter nach vorne vor das Bücherregal (merkt Euch den Titel des Buches), dreht Euch dann zweimal nach rechts und verlasst das Büro. Im Freien dreht Euch nach links und geht ganz nach vorne in das nächste Gebäude (die Tür des Lagerhauses lässt sich mit Hilfe des Schlüssels öffnen, die automatisch

erscheinen). Im Innern sprecht mit Lorrie und verlasst das Gebäude danach wieder (zweimal nach rechts drehen und durch die Tür ins Freie). Nachdem Davenport überwunden wurde, geht zweimal nach vorne, dreht Euch nach rechts, geht nach vorne, dreht Euch nach rechts und betretet Jerry Segals Wohnwagen. Auch dieser erzählt Euch ein paar Dinge. Danach dreht Ihr Euch nach links und beachtet die lange Holzkiste, die an der linken Wand steht (später von Bedeutung). Dreht Euch dann wiederum nach links, verlasst den Wohnwagen und Davenport erwartet Euch ein weiteres Mal. Dreht Euch nach links und geht nach vorne. Ihr befindet Euch jetzt vor einer Hütte mit der Nummer 4. Versucht nun mit Eurem Schlüssel diese und alle anderen Hütten zu öffnen. Nach einer kurzen Zeit erscheint Davenport, der Euch erzählt, daß Chris in der Hütte Nummer 8 lebt - diese befindet sich auf der rechten Seite des Weges. Ihr könnt dort nun hingehen und diese Hütte betreten (über der Tür muß sich die Nummer 8 befinden/die Tür mit Hilfe des Schlüsselbundes öffnen).

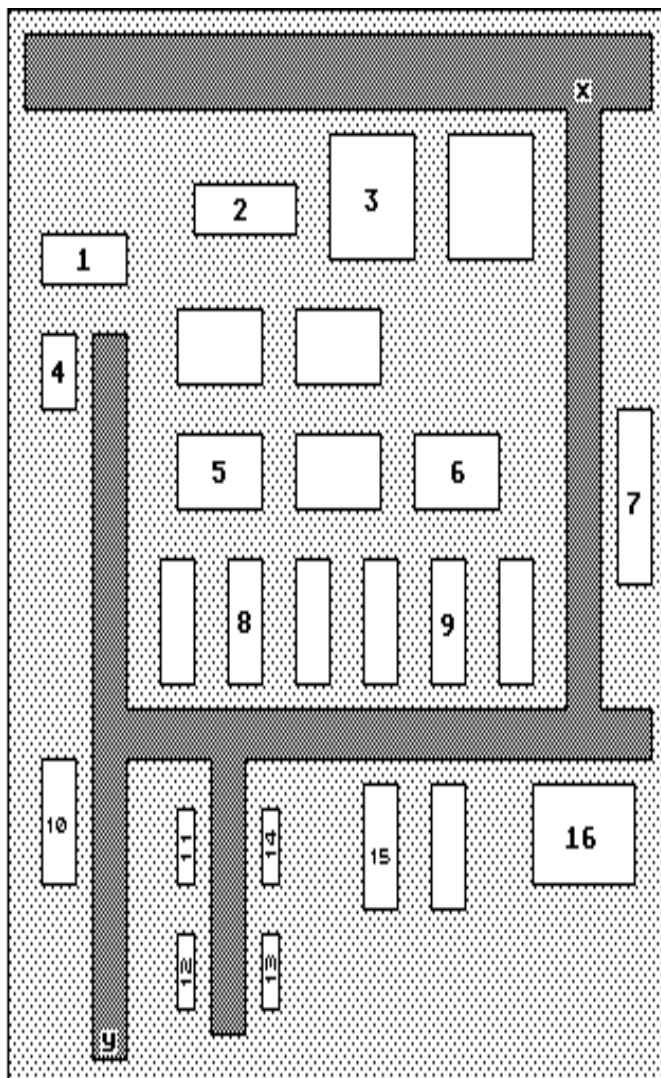
Speichert hier nun ab, da Ihr bei einem falschen Tritt von giftigen Tieren erwischt werden könnt. Dreht Euch also nach links und klickt auf den kleinen Tisch. Ihr bemerkt hier ein Skorpion auf einem Buch. Stellt den Ventilator an (weißen Knopf drücken), um das Skorpion vom Tisch zu fegen und lest dann den Zettel unter dem Buch. Dreht Euch nun zweimal nach rechts und geht links am Wandteppich vorbei. Dreht Euch dort nach rechts und geht auf die Schlange zu. Schaltet hier links unten die Heizung aus (den Drehregler anklicken) und schaut Euch dann die Zettel auf dem Boden an. Schaltet danach die Heizung wieder an, dreht Euch zweimal nach links und geht weiter nach vorne (halb links). Ihr trifft hier auf Crowley. Klickt nun links die Statue an, um etwas über diese zu erfahren.

Dreht Euch danach zweimal nach rechts, geht nach vorne (am rechten Rand entlang) und verlasst die Hütte. Im Freien dreht Euch nach links, geht nach vorne, dreht Euch

nach links und geht zweimal nach vorne. Dreht Euch dort nach links und betretet Euren Wohnwagen (Tür mit Schlüssel aufschließen). Dreht Euch nach links und klickt das Bett an. Ihr schlaft ein, träumt, und erwacht am nächsten Tag.

### Der zweite Tag

Schaut Euch die Nachricht auf dem Tisch an und verlasst den Wohnwagen. Es geht im Freien weiter zum Lagerhaus (r, v, v, l, v, v, v). Dort findet Ihr inmitten des Gebäudes eine Holzkiste, die Ihr anklickt.



### Minencamp

- X. Start
- 1. Werkstatt
- 2. Kontrollturm
- 3. Hangar
- 4. Generator
- 5. Lagerhaus 2
- 6. Lagerhaus 1
- 7. Krankenstat.
- 8. Nissenhütte 5
- 9. Nissenhütte 2
- 10. Lagerhaus
- 11. Segals Wohnwagen
- 12. Lories Wohnwagen
- 13. Euer Wohnwagen
- 14. Davenport's Wohnwagen
- 15. Nissenhütte 8
- 16. Davenport
- Y. zur Mine

In der Großaufnahme erkennt Ihr im unteren Teil des Deckels ein Loch (merkt Euch diese Stelle). Öffnet die Kiste, doch Ihr findet leider noch nichts darin.

Verlasst das Lagerhaus also wieder und geht zum Mineneingang (r, v, v, l). Dort zeigt Ihr der Wache die Sicherheitskarte aus dem Rucksack, worauf Ihr das Gatter betreten dürft. Geht nun soweit nach vorne (in die Mine hinein), bis Ihr auf Davenport trefft. Von diesem Punkt aus dreht Euch nach links und geht nach vorne bis zu einer Leiche. Klickt diese an und nehmt Euch das **Messer** vom Boden auf. Nun klickt auf die beiden Hosentaschen des Mannes. In der rechten Tasche findet Ihr einen **Schlüsselbund**, den Ihr einsteckt (alle gefundenen Schlüssel werden von nun an an einem großen Schlüsselbund befestigt). Dreht Euch um und geht soweit nach vorne, bis es nicht weiter geht, da es dort zu dunkel ist. Dreht Euch also nach rechts und verlasst die Mine wieder. Geht nach vorne, bis Euch Davenport wieder etwas erzählt.

Danach macht Euch auf den Weg zu Jerry Segals Wohnwagen (v, r, v, v, r, v, v, r, v, r, v). Schließt dessen Tür auf und betretet dann den Wagen. Klickt hier links den Computer an und nehmt Euch rechts vom Schreibtisch die **Diskette** - einstecken. Klickt dann den Monitor an, schaltet diesen mit Hilfe des Schalters ein und benutzt die Diskette (Sonar Maps) mit dem Diskettenlaufwerk unterhalb des Monitors. Es werden alle Daten gelöscht und Ihr dreht Euch nach links. Klickt dort den länglichen Holzschrank auf dem Boden links an und öffnet diesen mit Hilfe der Schlüssel. Öffnet schließlich den Deckel und im Innern des Schrankes klickt Ihr auf das kleine linke Rechteck. Dies gibt einen roten Knopf frei, den Ihr ebenfalls betätigt. Rechts daneben öffnet sich so eine weitere Nische, in der Ihr eine zweite **Diskette** (aufnehmen) und ein **Buch** (lesen) findet. Widmet Euch daraufhin ein weiteres Mal dem Computer, schaltet den Monitor ein und steckt die zweite Diskette (Backups) in das Laufwerk. Leider könnt Ihr noch nichts weiter tun.

Nehmt Euch die beiden Disketten wieder aus dem Laufwerk und verlasst den Wohnwagen. Es geht weiter vor Davenports Büro (l, v, r, v, v, r), wo Ihr weitere Infos

erhalten. Nachdem der Mann verschwunden ist, klickt rechts das offene Fenster im Gebäude an und klettert durch dieses ins Innere. Dreht Euch nach links und klickt dort den Wasserspender rechts an. Benutzt mit dieser Eure Trinkflasche (die Flasche muß an die kleine Öffnung gehalten werden), um diese mit Wasser zu füllen. Nehmt sie dann wieder auf und verstaut diese im Rucksack. Nun dreht Ihr Euch in Richtung Schreibtisch und klickt dort auf die graue Ablage. Ihr seht so den Tisch ein wenig größer und könnt auf die Ablage klicken - Zettel. Öffnet dann die untere längliche Schublade und entnehmt dieser einen **Schlüsselbund** und eine Notiz. Schließt die Lade wieder, geht nach vorne, dreht Euch um und klickt auf den kleinen Kalender an der Wand. Reißt diesen herunter (auf Reisszwecke klicken), worauf ein Safe zum Vorschein kommt. Da Ihr die Kombination noch nicht habt, verlasst die Hütte vorerst wieder durch das Fenster. Im Freien geht es weiter in die Krankenstation (v, r, v). Öffnet diese mit dem Schlüssel und dreht Euch im Innern nach links. Geht an die Spüle heran und nehmt Euch dort das **Riechsalz** (smelling salt) mit. Verlasst die Station wieder und klickt die Tür des linken weißen Gebäudes an (Lagerhaus 1), um dies zu betreten. Schließt die Tür auf, dreht Euch im Innern nach rechts und nehmt Euch das **Isolierband** von der linken Tonne. Verlasst das Gebäude wieder und geht weiter zum Lagerhaus Nummer 2 (v. und rechte Tür des dunklen Gebäudes anklicken). Im Innern dreht Euch nach links und geht nach vorne. Dreht Ihr Euch nun nach links, seht Ihr vor Euch einen Gabelstapler und zwei Holzkisten. Die beiden Holzkisten nehmt Ihr nacheinander auf und packt beide auf die Gabel des Staplers. Betretet nun die Kabine des Gabelstaplers und betätigt dort den grünen Knopf. Nachdem die Maschine läuft betätigt den rechten Hebel, um die Gabeln nach oben zu fahren. Schaltet mit dem roten Knopf den Motor wieder aus, klettert nach oben und geht nach vorne. Benutzt hier nun den Dolch mit dem Seil, worauf die Kisten nach unten fallen. Ihr könnt nun weiter nach vorne

und landet so mit Hilfe des Seils auf der Leiter. Die Leiter klettert nach oben, dreht Euch nach links und nehmt Euch hier den **Enterhaken** vom Boden auf.

Nun geht es wieder ins Freie (l, runter, runter, runter, v, r, v). Lauft einmal nach vorne und dreht Euch nach links. Ihr befindet Euch auf der Rückseite der Hangars und müßtet im oberen Teil des linken Hangars eine offene Luke entdecken - klickt diese an. Benutzt Ihr nun den Enterhaken mit der Luke, könnt Ihr durch diese ins Innere des Gebäudes klettern. Es geht weiter durchs Fenster, nach links und vor. Öffnet die Werkzeugtasche und entnehmt dieser einen **Schraubenschlüssel**. Verlasst den Hangar nun wieder (r, r, r, v, runter, v, v) und stattet der Werkstatt einen Besuch ab (l, v, l, v, r, v, r, v). Nachdem Ihr die Tür aufgeschlossen habt, dreht Euch nach rechts, geht nach vorne und greift Euch dort den **Bolzenschneider**. Dreht Euch danach zweimal nach links und besorgt Euch den **Benzinkanister** vor Euch auf dem Boden. Mit diesem in der Hand dreht Ihr Euch nach links, geht nach vorne und benutzt dort den Kanister mit dem Tisch, um ihn abzustellen. Nachdem Ihr Euch die kleine **Drahtschere** vom Tisch aufgenommen habt, kümmert Ihr Euch um die Zapfsäule. Greift Euch zuerst den Einfüllstutzen rechts der Säule und benutzt diesen mit dem Benzinkanister. Betätigt dann den kleinen Kippschalter an der Säule und schließlich den Griff am Einfüllstutzen. Nachdem auf diesem Wege ein wenig Benzin in den Kanister gefüllt wurde, hängt den Einfüllstutzen wieder an die Zapfsäule (einfach anklicken) und steckt Euch den gefüllten Kanister ein - verlasst die Garage.

Es geht weiter im Generatorraum (rechts drehen und ins kleine Gebäude gehen). Dort lauft einen Schritt nach vorne, wo Ihr acht verschiedene Drahtstücke erkennt. Mit jedem der acht losen Stücke benutzt Ihr nun die Drahtschere (am Ende müssen also alle Enden freigelegt sein). Benutzt danach die verschiedenen losen Enden und zieht diese zu den entsprechenden farbigen Gegenstücke

(rot zu rot, grün zu grün usw.). Nachdem also alle vier Drähte wieder verbunden sind, benutzt das Isolierband mit den vier geflickten Stellen. Öffnet danach die schwarze Plastikkappe links und füllt in die offene Leitung das Benzin aus dem Kanister. Verschließt die Kappe wieder und merkt Euch den grünen Knopf, genau unter dem Benzintank (mit diesem lässt sich später die Maschine anwerfen).

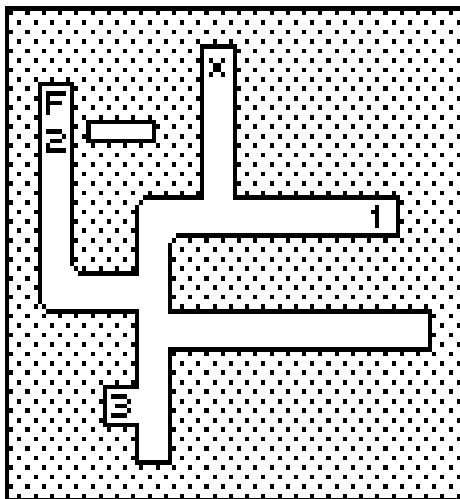
Verlasst den Generatorraum und geht weiter in Davenports Wohnwagen (r, v, l, v, v, r, v, l, v). Im Innern dreht Ihr Euch nach links, und klickt das Bett an. Auf diesem liegt ein kleiner Kasten, den Ihr anklickt um in den Besitz eines **dreistelligen Codes** zu gelangen. Mit diesem verlasst Ihr den Wagen und geht weiter in Lorries Wohnwagen (r, v, r, v). Auch dort dreht Euch nach links und klickt Lorrie auf dem Bett an. Nachdem diese einfach nicht aufwachen möchte, benutzt das Riechsalz mit der Dame. Sie erwacht kurz und erzählt Euch eine kurze Geschichte. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, nehmt Euch den kleinen **Schlüssel** (Kontrollturm) vom Tisch rechts neben dem Bett.

Ihr könnt den Wagen verlassen und macht Euch auf zur Nissenhütte 5 (l, v, v, l, v, r). Vor der Hütte stehend bemerkt Ihr ein offenes Fenster, durch das Ihr ins Innere des Gebäudes klettern könnt. Dort dreht Euch nach rechts und nehmt Euch die **Halskette** von der Kommode. Verlasst das Gebäude durch das Fenster und kehrt zurück in Davenports Büro (l, v, v, v, r, durchs offene Fenster). Klickt vor dem Schreibtisch stehend links den kleinen Safe an und öffnet diesen. Mit der Hand klickt auf die oberste Zahl und stellt diese mit Hilfe des Drehrades auf 28. Klickt dann auf die mittlere Zahl und stellt diese auf 9. Die unterste Zahl (erst anklicken) müßt Ihr auf 5 drehen. Klickt Ihr schließlich auf den Griff öffnet sich der Safe und gibt eine weitere **Diskette** preis (Minemaps) - diese aufnehmen. Geht dann zurück und klickt auf den Monitor. Schaltet diesen in Großaufnahme ein und benutzt die Minemaps-Diskette mit dem Laufwerk.

Drückt dann auf die `yes`-Taste auf dem Bildschirm und packt die Sonar Maps Backup-Diskette in das Laufwerk (vergisst nicht, die andere Diskette wieder herauszunehmen). Nachdem auf dem Bildschirm die Levelkarten erscheinen, drückt auf die `Print`-Taste. Steckt Euch die **Diskette** wieder ein, dreht Euch nach rechts und klickt rechts auf den Drucker - nehmt Euch dort die **Levelpläne** heraus.

Ihr könnt das Büro wieder verlassen und weiter zum Kontrollturm (v, v, l, v, v, l, rechts die Treppen hoch). Seid Ihr die Treppen ganz nach oben geklettert, öffnet das kleine Schloß mit Hilfe der Schlüssel. Dreht Euch im Turm einmal im Kreis und Ihr trefft wieder auf Davenport. Nachdem Ihr Euch dessen Rede angehört habt, dreht Euch nach rechts und verlasst den Turm nach unten. Es steht ein kurzer Besuch im Generatorraum an (r, r, v, r, v, v), wo Ihr nun den grünen Knopf links neben den Drähten betätigt. Nachdem die Maschinen laufen, geht wieder hinaus und betretet die Minen (r, v, v, v, l, dem Wächter die Sicherheitskarte zeigen, v, v, v, v).

## Die Minen



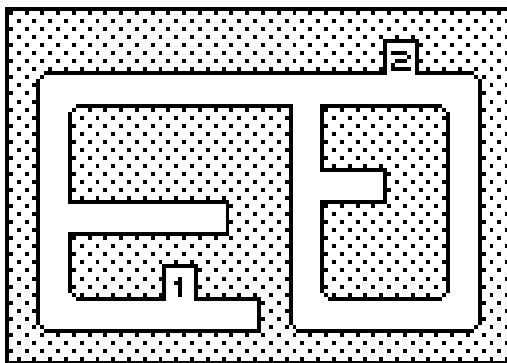
### Level 1

- x. Startpunkt
- 1. Leiche
- 2. Pulverisierer
- 3. Aufzug
- F. Fließband (Falle)

Im ersten Level müßt Ihr hier zu Punkt 2, dem Förderband und Pulverisierer. Steht Ihr vor dem Förderband geht keinen Schritt mehr nach vorne, da Ihr sonst sterbt. Dreht Euch stattdessen nach rechts und geht an die Kontrollen des Pulverisierers



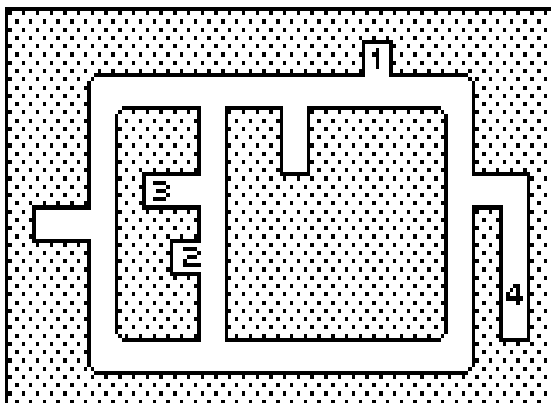
heran. Versucht diesen auszuschalten (off), worauf der Knopf abbricht. Geht zurück und klickt diesmal den kleinen schwarzen Schlauch an, der aus dem Faß kommt. In der Großaufnahme könnt Ihr diesen mit dem Dolch durchtrennen und somit den Pulverisierer ausser Betrieb setzen. Geht nun weiter zum Aufzug und betätigt dort den rechten roten Knopf. Die Tür öffnet sich, Ihr betretet die Kabine und klickt rechts bei den Kontrollen die Hand nach unten - so landet Ihr in Level 2 (dieser Fahrstuhl landet nur in den Etagen 1 und 2).



### Level 2

1. Fahrstuhl von Level 1
2. Fahrstuhl zu Level 4

Geht hier gleich weiter zum nächsten Fahrstuhl, öffnet diesen mit Hilfe des kleinen roten Knopfes und betätigt in der Kabine zweimal die Steuerung (Hand nach unten), um in der 4. Etage zu landen (die dritte ist ohne Bedeutung).



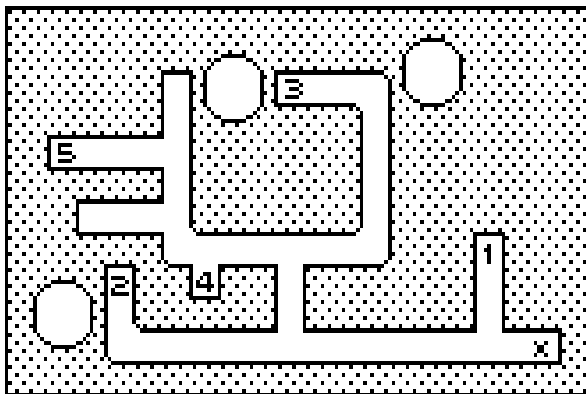
### Level 4

1. Aufzug von Level 2
2. Kaputter Aufzug
3. Leiter nach oben (unwichtig)
4. Minenwagen

Dort findet Ihr einen Minenwagen, den Ihr betretet. Im Innern dieses Wagens findet Ihr links unten eine Steuerung. Mit Hilfe dieser könnt Ihr nach vorne fahren (oberen Pfeil, anklicken), nach links abbiegen (linken Pfeil anklicken/bringt Euch immer ein Stockwerk tiefer) und rechts abbiegen (rechten

Pfeil anklicken/bringt Euch entweder ein Stockwerk höher oder auf ein Gleis, wo Ihr aussteigen könnt). Ihr müßt also mit Hilfe dieses Gefährtes in den 6. Level fahren:

nach vorne (der Zug hält automatisch an jeder Kreuzung),  
 nach vorne, nach vorne, nach links, nach vorne, nach links durch die Absperrung, nach vorne, nach vorne, nach rechts aufs Seitengleis.



### Level 6

- X. Ank. des  
 Minenwagens
1. Treppe nach oben (später)
  2. Blutfleck
  3. Grabmaschine
  4. kaputter Aufzug
  5. 2. Minenwagen

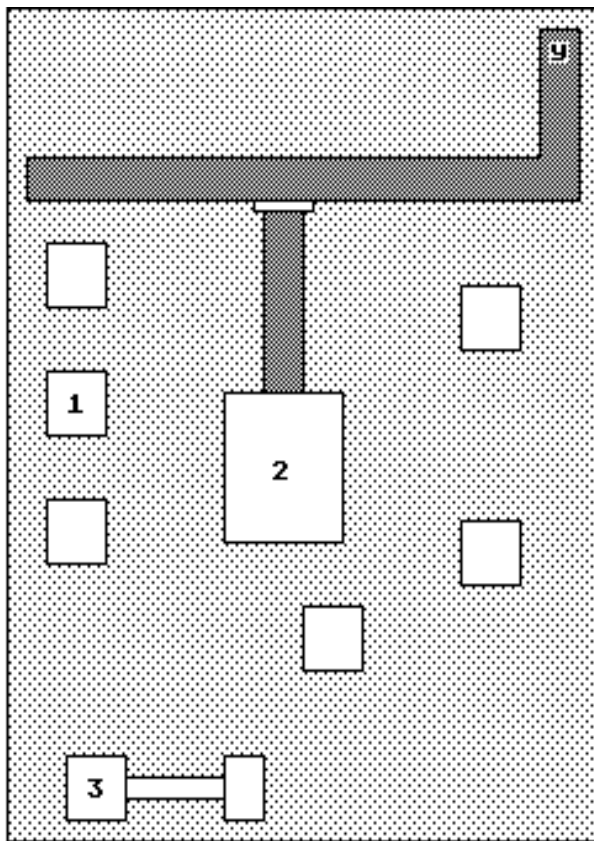
Verlasst den Minenwagen nach rechts und folgt dem Gang zum Blutfleck. Danach geht es im diesem Level weiter zur Grabemaschine. Betretet diese und drückt im Innern den blauen Knopf, um die Maschine zu starten. Betätigt dann den grünen Knopf, um den Bohrer zu aktivieren und schließlich den rechten Hebel, um nach vorne zu fahren, Nach einer kurzen Zeit stoppt die Maschine und Ihr seht eine Mumie. Nachdem hier also nichts mehr läuft, nehmt Euch rechts den **Schlüssel** aus dem Zündschloß, und verlasst die Grabemaschine. Geht im Tunnelsystem zurück zum Minenwagen und fahrt mit diesem zurück in den ersten Level:

nach vorne, nach rechts, nach vorne, nach rechts, nach vorne, nach rechts, nach vorne, nach rechts, nach vorne, nach rechts, nach rechts aufs Abstellgleis.

Verlasst hier den Wagen und Ihr befindet Euch im ersten Level vor dem Förderband. Geht nach vorne auf das Förderband, folgt dem Weg nach vorne und runter. So landet Ihr im Freien und kehrt zurück ins Minencamp (v, v, r, v, l, v, r, v, v).

## **Zurück im Camp**

Hier betretet den Generatorraum und geht an die Klappe mit der Aufschrift `Mine Fan Switch` heran (Minenventilatoren). Diese Klappe könnt Ihr mit Hilfe des Schlüssel öffnen und den dahinter befindlichen Schalter umlegen (auf `off`. Dies schaltet die Ventilatoren vor der Mine aus). Es geht nun weiter in die Nissenhütte 2. Öffnet diese mit Hilfe der Schlüssel und klickt im Innern auf das Bettgestell. Durch nochmaliges Anklicken schiebt Ihr dieses auf die Seite und könnt so die darunter befindliche Falltür öffnen. Im Keller entdeckt Ihr links an der Wand einen Hebel, den Ihr betätigt - es wird so Licht eingeschaltet. Folgt nun dem Gang bis zum Ende, steigt die Treppe hinunter und benutzt den Bolzenschneider mit dem Vorhängeschloß, um dieses zu entfernen. Geht weiter durch die Tür und nach vorne zur Naziflagge. Klickt bei dieser die untere linke Ecke an, worauf Ihr eine Art Schalter ohne Griff dahinter erkennt. Dreht Euch um und klickt die Bierflasche in der rechten Ecke an. Dreht Euch danach zweimal nach links und klickt den Tisch an. In der Großaufnahme könnt Ihr dort eine Schublade öffnen und dieser einen **Griff** entnehmen. Natürlich geht Ihr zurück zur Naziflagge, hebt diese an und benutzt den Griff mit dem Schalter. Betätigt alsdann den Hebel, dreht Euch nach rechts und betretet den nun offenen Geheimraum. Geht ein weiteres Mal nach vorne und nehmt Euch die **Pistole** und das **Buch** vom Boden auf. Lest dann noch den Zettel durch und verlasst diesen Raum, den Keller und die Hütte wieder.



## Die Mine

1. zu öffnender Ventilator
2. Mineneingang
3. Pulverisierer

Es geht nun in den Kontrollturm (öffnet die Falltür in den Turm, indem Ihr den Riegel anklickt), wo Ihr Euch rumdreht und wiederum auf Davenport trifft. Danach müßt Ihr ins Lagerhaus und nach vorne zu der braunen Truhe. In der Großaufnahme benutzt die mit Wasser gefüllte Trinkflasche mit der Öffnung im Deckel der Truhe und öffnet diesen danach. Ihr findet nun auf der rechten Seite eine kleine **Schriftrolle**, die Ihr an Euch nehmt.

Verlasst das Camp und kehrt zurück in die Mine (dem Wächter vor dem Gatter wieder die Sicherheitskarte zeigen). Gleich hinter dem Gitter dreht Euch nach rechts, geht nach vorne, dreht Euch nach links, geht vor, dreht Euch nach rechts und klickt das Ventilatorgehäuse vor Euch an. Dies lässt sich öffnen, in dem Ihr mit dem Schraubenschlüssel die linke Schraube löst. Betretet daraufhin das Gehäuse und klettert im Innern die Leiter ganz nach unten. Auf dem Boden gelandet findet Ihr links auf dem Geländer neben der Leiter ein **Laterne**, die Ihr Euch einsteckt. Dreht Euch dann um, geht nach vorne und

am Abzweig weiter nach rechts. Folgt diesem Gang bis zum Ende und dreht Euch dort nach links - Ihr entdeckt eine Öffnung im Berg. Benutzt Ihr die Laterne mit der Öffnung, landet Ihr im dahinter liegenden Abschnitt.

### **Im Grabmal**

Dreht Euch hier herum, so daß Ihr die Öffnung wieder vor Euch seht. Nehmt Euch von dort einen **Stein**, behaltet diesen in der Hand und dreht Euch nach links. Geht nun weiter nach vorne durch die Tür und benutzt im nächsten Raum den Stein mit der nächsten Tür. Durch diese Aktion wird eine Speerfalle ausgelöst, die Ihr danach durchqueren könnt. Öffnet die Tür und landet im nächsten Raum. Dreht Euch hier herum, klickt die rechte große **Vase** an, dreht Euch mit dieser in der Hand nach rechts und benutzt die Vase dann mit dem linken Bodenabschnitt, um die Vase dort abzustellen. Benutzt nun den Enterhaken mit der abgestellten Vase und greift Euch danach das andere Ende des Enterhakens. Dieses benutzt Ihr mit dem Ring im Boden, worauf das Seil dort befestigt wird. Dreht Euch dann nach rechts und klickt auf die verschlossene Tür. Nachdem dort ein wenig Wasser eingedrungen ist, dreht Euch herum und klickt auf die linke Vase neben der Tür, um Euch dort drin zu verstecken. Das Wasser steigt an, doch die zweite Vase zieht den Stöpsel heraus, worauf das Wasser nach einiger Zeit wieder abläuft.

Verlasst dann die Vase wieder, dreht Euch nach rechts, nehmt den **Teppich** auf, dreht Euch nach links und geht nach vorne zur Treppe. Im Treppenhaus benutzt den Teppich mit den Stufen und geht weiter nach vorne. Folgt dem Gang, bis Ihr oberhalb eines großen runden Raumes landet.

Schaut hier nach unten und benutzt den Enterhaken (dieser wurde automatisch wieder aufgenommen) mit dem nach oben zeigenden Zepter der Statue. Nachdem dieses befestigt ist, klettert daran nach unten (einfach nach unten klicken). Auf dem Boden des Raumes gelandet dreht Ihr

Euch herum und geht zu der Statue auf der gegenüberliegenden Seite (die mit der abgetrennten Hand). Vor dieser angekommen schaut nach unten und berührt auf dem Boden einen beliebigen Punkt - die Speere fahren aus. Klickt dann auf die linke Hand (diese bewegt sich nach oben) und geht weiter zu der rechten Statue (die mit den kleinen Speeren am Boden). Klettert diese nach oben, in dem Ihr die linke Brust der Statue anklickt (bewegt nicht deren Hand) und steigt so weit hoch, wie es geht. Schließlich fällt der Kopf der Statue hinunter und Ihr könnt wieder nach unten steigen. Steht Ihr also vor der Statue, klickt auf die rechte Hand, um diese nach oben zu ziehen. Es geht zurück vor die linke Statue (mit der abgetrennten Hand. Rechts neben dieser befindet sich jetzt der Kopf), wo Ihr nun den abgetrennten Kopf anklickt. Dieser wird mit Hilfe der Speere nach oben gefahren und Ihr betätigt ein weiteres Mal die linke Hand. Über diese könnt Ihr nun nach oben klettern und erreicht schließlich über den Kopf den geschlossenen Mund der Statue. Klickt Ihr nun den Mund an öffnet sich dieser und Ihr könnt ihn betreten.

Folgt dem dahinter liegenden Gang und Ihr kommt in vier aufeinanderfolgende Räume, die Ihr einfach nach vorne durch die Türen durchquert (in diesen Räumen erfahrt Ihr ein paar interessante Geschichten). Schließlich landet Ihr in einem Raum mit einer Mumie. Um Euch dieses Viech vom Hals zu schaffen, schießt es einfach mit Eurer Pistole ab. Nachdem Ihr entdeckt habt, daß es sich bei dieser Mumie um den Wächter handelt, dreht Ihr Euch nach links und klickt das Skelett auf dem Boden an (kümmert Euch nicht um das Erdbeben). Dieses hält in seiner linken Hand ein seltsames **Objekt**, das Ihr Euch einsteckt. Dreht Euch nun nach rechts und klickt die Wandmalerei rechts neben der Tür an. Ihr landet so vor einem Riß in der Wand, den Ihr durchquert. Folgt dem Gang und Ihr landet vor der Mine, wo Ihr erneut auf Davenport trifft.

## **Im Camp**

Dreht Euch nun nach links, geht nach vorne bis zum Ende und weiter nach rechts ins Camp. Besucht dort Lorrie in ihrem Wohnwagen und sprecht mit dieser (links auf dem Bett, anklicken). Diese erzählt Euch etwas über das seltsame Symbol und bricht es in **vier Teile**. Ihr kehrt daraufhin zurück zur Mine, deren Eingang jedoch verschüttet ist. Klickt also nach unten und benutzt die Laterne mit dem Loch, um etwas sehen zu können. Folgt dem Gang nach vorne und Ihr landet wieder in dem Raum mit dem Skelett und der toten Mumie. Dreht Euch dort um, sodaß Ihr vor der verschlossenen Tür steht und geht einen Schritt näher heran. Links und rechts neben dieser Tür stehen zwei Säulen, mit jeweils zwei eingemeißelten Symbolen. Eure Aufgabe ist es nun, die vier Stücke des seltsamen Objektes aus dem Rucksack in die passenden Nischen der Säulen einzupassen (ist ganz einfach. Habt Ihr das richtige Teil eingesetzt, fährt diese Nische in die Säule hinein. Setzt die Stücke von links oben nach rechts unten ein). Habt Ihr die Tür geöffnet durchquert diese und landet in einem Raum mit drei Obelisken.

## **Das Pharaonengrab**

Nachdem Ihr ein kurzes Gespräch mit dem Pharaon geführt habt, dreht Euch nach rechts und klickt dort rechts an der Wand die silberne Tafel an. Steht Ihr genau vor dieser betätigt den Schalter dreimal. Dreht Euch dann wieder zweimal nach links und Ihr müßt wieder vor den Obelisken stehen. Diese sind nun alle nach unten gefahren und Ihr könnt Euch nun die drei hellen **Kristalle** von den Spitzen dieser Obelisken greifen und einstecken (Ihr benötigt alle drei). Mit diesen im Gepäck geht es daran, die umliegenden Räume zu erkundschaften. Speichert hier am besten ab, da es sich dabei um eine Art Labyrinth handelt und wir dieses nicht aufzeichnen konnten.

Dreht Euch also nach rechts, geht einmal nach vorne in den Gang, dreht Euch nach rechts und geht nach vorne. Ihr landet in einem Grabraum, wo Ihr ein weiteres Mal

auf den Pharao stoßt. Nachdem dieser verschwunden ist und Ihr wieder handeln könnt, klickt das weiße Grab vor Euch zweimal an, dies öffnet sich und Ihr benutzt die Schriftrolle mit dem offenen Grab - der Pharao erwacht daraufhin zu neuem Leben. Dreht Euch nach links und klickt die große Kiste an. Öffnet diese und entnehmt ihr eine goldene **Hundestatue**. Dreht Euch danach herum und klickt die Truhe links mit dem goldenen Schloß an. Öffnet auch diese und findet so eine zweite **Hundestatue** - auch diese ist mitzunehmen.

Dreht Euch nun vor den Ausgang und nehmt den folgenden Weg: vor, vor, vor, rechts, vor, vor, vor, vor.

Ihr landet in einem weiteren Raum, wo Ihr auf den wiedererweckten Pharao und Lorry trifft - diese hält sich für eine Königin. Nachdem Ihr Euch deren Ausführungen angehört habt und wieder handeln könnt (dauert ein wenig, da Ihr kurz versteinert werdet) dreht Euch nach links und klickt dort rechts auf den dunklen Fleck an der Wand. Diese Stelle öffnet sich und Ihr landet in einem weiteren Labyrinthgang. Da sich dieser Teil auch nicht aufzeichnen lässt, hier die weitere Wegbeschreibung:

rechts, vor, rechts, vor, halb rechts (nach rechts oben/der Mauszeiger muß nicht nach rechts, sondern nach hlb rechts zeigen), halb links, vor.

Ihr müßtet nun auf Chris treffen, der gerade telefoniert. Chris führt Euch zu Davenport, der Euch ziemlich lange vollsülzt. Sobald Ihr wieder handeln könnt überquert die Brücke und geht auf den rechten Durchgang zu. Sobald Ihr dieser Tür zu nahe kommt, erscheint ein Geisterhund. Dreht Euch also wieder um, überquert die Brücke und dreht Euch auf der anderen Seite um, in Richtung Brücke. Beachtet nun, daß Ihr über die Brücke und unter die Brücke laufen könnt (unter die Brücke geht es, in dem Ihr den kleinen Abstand zwischen Brücke und Abhang auswählt) und geht nun unter die Brücke (das heißt, Ihr müßtet nun den vorderen Teil der Brücke nun in Großaufnahme sehen). Ihr seht so die Brücke, die links und rechts mit Seilen an Eisenhaken befestigt ist. Beide



Seile sind mit dem Dolch zu durchtrennen und Ihr landet, nach einer kurzen Schwingparty auf dem Boden des Abgrundes. Dreht Euch dort nach rechts und geht nach vorne. Nehmt Euch einen der **Knochen** auf, dreht Euch nach links und klettert die Brückenleiter ganz nach oben. Dreht Euch dort wieder nach rechts, geht zweimal nach vorne und achtet darauf, an welcher Stelle der Geisterhund erscheint. Genau an dieser Stelle müßt Ihr den Knochen ablegen, worauf Ihr den Geisterhund endlich los seid. Geht nun weiter nach vorne durch die Tür und trifft ein weiteres Mal auf den Pharao. Nach einem ausgiebigen Gespräch dreht Euch nach links und geht rechts zu dem Bild mit dem König, der ein Zepter in der Hand hält (an der Wand). Sobald Ihr Euch vor der Wand befindet erscheint eine Knochenhand, der Ihr eine der beiden Hundestatuen aus dem Rucksack überreicht. Der zweiten auftauchenden Skeletthand gebt Ihr natürlich die andere Hundestatue. Es erscheint daraufhin ein **Zepter**, das Ihr Euch selbstverständlich einsteckt. Dreht Euch nun nach links und geht weiter durch die graue verschlossene Tür (öffnet diese durch Anklicken) - Ihr landet in einem Raum, in dessen Mitte sich eine Lichtsäule befindet. Geht an diese Säule heran und benutzt genau davor einen der drei Kristalle mit der kleinen Einfassung auf der Säule - der Kristall wird eingesetzt. Nun beachtet, daß sich die kleinere der beiden Scheiben nach links und rechts drehen lässt (geht an den linken oder rechten Rand der Scheibe und seht, wie sich der Mauszeiger verändert). Ihr müßt die Scheibe nun so drehen (wahrscheinlich einmal nach rechts), daß der Lichtstrahl auf einen Kristall an der Decke trifft und auf diesem Wege eine zweite Lichtsäule weiter links anstrahlt. Zu dieser geht es sogleich hin. Setzt dort den zweiten mitgeführten Kristall in die Fassung ein und bewegt auch hier die obere kleine Scheibe (diesmal müßt Ihr diese in der Mitte anklicken, dort wo sich die Hand bewegt - nicht drehen!), um eine weitere Säule über einen angestrahlten Deckenstrahl zu entdecken. Wie Ihr Euch

sicher denken könnt geht es also zu dieser Säule, in die Ihr den letzten der Kristalle einsetzt. Dreht die kleine Scheibe dieser Säule einmal (wiederum die Mitte der Scheibe anklicken, dort, wo sich die Hand bewegt) und der Lichtstrahl lässt eine Geheimtür rechts hinten erscheinen - durch diese geht es weiter.

## **Das Ende**

Betretet den nächsten Raum und Ihr trifft erneut auf den Pharaos und seine Königin. Nachdem dieser auf Euch geschossen hat, benutzt Ihr den Zepter mit dem Pharaos, worauf dieser verschwindet. An dessen Stelle erscheint ein weiterer Pharaos. Nachdem beide Charaktere verschwunden sind, nehmt Euch das **seltsame Gerät** vom Boden zwischen den Stühlen auf, steckt es ein, dreht Euch nach links und verlasst den Raum. Ihr landet auf einem Strand, wo Ihr Euch nach rechts dreht und nach vorne geht - vor Euch befindet sich nun das Wasser. Dreht Euch jetzt nach rechts und Ihr seht vor Euch eine leere **Kiste**. Klickt diese an, dreht Euch mit der Kiste in der Hand nach links und benutzt diese schließlich mit dem Wasser. So landet Ihr nach einer Weile automatisch an einem anderen Ufer in der Höhle.

Dreht Euch kurz nach links, um Chris hinter ein paar Kisten zu sehen - diesen gilt es zu überlisten. Dreht Euch also zweimal nach rechts und folgt dem Weg, soweit Ihr könnt. Dreht Euch dann am Ende zweimal nach links und geht durch das vor Euch liegende Gitter (öffnet und betretet dieses). Ihr findet so in einem kleinen Raum eine **Giftbombe** und eine **Gasmaske** in einer Truhe - beide Gegenstände sind natürlich mitzunehmen. Die Gasmaske setzt Ihr Euch automatisch aufs Gesicht und die Gasbombe haltet Ihr in der Hand (speichert hier nun ab!). Mit der Bombe in der Hand kehrt nun zurück zu Chris nach links und halb rechts, und auf diesen zu. Die Gasbombe wird automatisch geworfen und Ihr unterhaltet Euch mit Chris und Davenport über einige Dinge.

Nachdem Davenport Euch mit der Pistole bedroht habt  
Ihr *zwei Möglichkeiten*, das Spiel zu beenden.

Die Erste wäre, Davenport mit der Waffe zu erschießen.  
Dies führt zu Eurem Tod und dem Abspann.

Die zweite Möglichkeit wäre natürlich, Davenport das  
seltsame Gerät zu übergeben - auch dies führt zu einem  
Abspann.