

PC CD-ROM

19,99 zł

ANKH

SERCE OZYRYSA



12+

www.pegi.info

POLSKA WERSJA KINOWA





PORADNIK DO GRY
Ankh: serce Ozyrysa

Autor
Emma

Data publikacji
styczeń 2013

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

ROZDZIAŁ 1	3
ROZDZIAŁ 2	6
ROZDZIAŁ 3	9
ROZDZIAŁ 4	11
ROZDZIAŁ 5	14

ROZDZIAŁ 1

POŚCIG ZA ZŁODZIEJAMI

Przeczytaj miłosny list, który masz w ekwipunku (lewy, górny róg). Na sznurku, wiszącym między zabudowaniami, wisi mniej ekscytująca notatka – przeczytaj i ją, obejrzyj przy okazji taczki, pudła i otwór. Możesz ruszyć w kierunku pałacu i porozmawiać ze strażnikiem – dowiesz się, że nie przepada za oślizgłymi orłami (sugestia Assila o masce). Wróć do ciemnej uliczki i skręć w prawo, „na bazar” – animacja. Dokończ rozmowę z jasnowidzem: Take Tut Cashunem. Wielkiego pożytku z jego proroctwa niestety nie będzie. Zapytaj go, czy nie było to kiedyś stoisko Dinara, czy nie zgarnął jego majątku, a także, czy ma dla Ciebie jakiegoś pewniaka. Zaproponuj mu, że uratujesz świat, a dostaniesz przepowiednię. Podejdź do zięjącego ogniem Wulkanu i zamień z nim kilka słów. Kliknij na arabskiego ambasadora prawym przyciskiem myszy i porozmawiaj z nim, okaże się, że to ojciec Thary. Zejdź po schodach na bazar i zapytaj handlarza win (prawym przyciskiem myszy), czy nie widział podejrzanych typków. Zagadnij go jeszcze raz i poproś o koktajl. Zejdź znów schodami w dół i pogadaj z krawcem - golibrodą. Możesz sobie po drodze pooglądać wszystko, co się da: naczynia, wazy, owoce (tylko w zasadzie nie wiem po co). Idź dalej w lewo – nasze oprychy są w knajpie. Skręć w lewo, na kolejne stoisko i zadzwoni dzwonkiem – wyjdzie Fatima i będziesz mógł z nią porozmawiać, ale nie będzie to zbyt owocny dialog. Pożycz od niej papugę (opcja rozmowy "nawet dla mnie"). Wyjdź z bazaru i przyjrzyj się latarni, są w niej uwięzione świetliki. Obejrzyj też wielbłąda i podnieś jego odchody, nigdy nie wiadomo, kiedy się przydadzą takie „skarby”.



Pogadaj z bramkarzem Bulbulem. Żeby wejść do baru, musisz pozbyć się „kudłatej brody”. Skieruj się na przedmieścia, obejrzyj wyrzucone przed dom Assila zabawki i prawym przyciskiem myszy kliknij na kosz. Poleci w stronę bazaru, idź więc tam, a naprzeciwko Bulbula znajdziesz rosyjską lalkę Nefretete. Kliknij na nią prawym przyciskiem myszy, to się otworzy. Wróć do krawca, który jest kreatywny i zmienił profesję. Poproś go o golenie, ale metodą gorącego wosku, musisz go skombinować. Z prawej strony stoiska zabierz czerwoną skarpetkę i udaj się na Plac. Wrzuć do fajki ambasadora odchody wielbłąda, a kiedy się oddali - zabierz fajkę. Udaj się na prawo, do jasnowidza, zwróć uwagę na wygłodniałe koty, rozwalone stoisko Olgi, ale jeszcze bardziej będzie nas interesować pudełko na rozwalonej belce przy stoisku z kotami.



Powieś na haku klatkę z papugą i zabierz po chwili uszkodzoną klatkę i pudełko. Otwórz je prawym przyciskiem myszy. Leć do ciemnej alejki, skąd Assil rozpoczął grę, powieś na sznurku skarpetkę. Zmień

lokację i wróć, by przeczytać kolejną notatkę, tym razem z podziękowaniem. Wróć na plac, połącz wosk z otwartą figurką Nefretete i daj ją Wulkanowi, on zrobi co trzeba. Pędź z rozpuszczonym woskiem do krawca, ogoli Assila, ale nie do końca. Biegnij do Bulbula, trochę się poprzekomarżaj i wejdź do baru.

Dla pewności **możesz zrobić sobie tu sejwa**, bo mnie ten pobyt w barze zżarł trochę nerwów, raz nawet wywaliło mnie z gry.

Porozmawiaj z handlarzem niewolników i poznaj jego „życiowe troski”. Pogadaj z Fatimą i oddaj jej trochę nadwątloną papugę. Nie będzie zbyt zadowolona. Poproś ją o pomoc, zapewniając, że wszyscy cię lubią. Sprawdzi to, pytając klientów, ale bużki są żółte, więc pochwał nie będzie. Musisz teraz tak zadziałać, żeby przynajmniej 3 bużki (te od karawaniarzy liczone są jako jedna) były zielone. Zabierz z lady gęsty sok. Podejdź do Badawina, stolik przy schodach, i porozmawiaj z nim. Dostaniesz od niego ulotkę z kasyna w Luksorze. Przejdź do komika w masce na głowie, też z nim pogawędź, podaruj mu ulotkę z kasyna, ale nie będzie na niej pieczątki. Umaczaj ją więc w gęstym soku, przybij na reklamówce i wręcz ulotkę komikowi (pierwsza zielona bużka). Nie ma się jednak z czego cieszyć, bo one i tak się w trakcie wykonywania zadań zmieniają. Zabierz wiszące z prawej strony narzędzia kominkowe, możesz sobie też obejrzeć pogrzebacz.



Spójrz na: narzędzie kominkowe

Podejdź do handlarza niewolników, daj mu przepowiednię od jasnovidza (zielona bużka). Wyjdź na zewnątrz, skręć w prawo, za wielbłądem jest okno, wybij szybę szczypcami. Wróć do baru, podnieś leżące po oknem kawałki szkła i idź schodkami do podwyższonej części baru. Pogadaj z karawaniarzami i daj im fajkę wodną (zielone bużki). Zejdź z podwyższenia, wrzuc do szafy monetę i kawałek szkła (zielona bużka u handlarza niewolnikami). Wyjdź z baru, udaj się na prawo, zaraz za wielbłądem jest stoisko Fatimy. Zadzwoni dzwonkiem, kiedy się pojawi, pędź do baru. Daj Badawinowi drinka (zielona bużka). Podejdź do Fatimy, jeszcze raz sprawdzi, czy jesteś lubiany i zechce ci pomóc. U komika będzie żółta bużka. Powie ci, dokąd uciekli złodzieje ANKH – na cmentarz, ale tam jest ciemno. Leć na plac i do ciemnej alejki, nieopodal pałacu faraona. Wróć na plac przed barem, szczypcami uszkodź latarnię i złap świetliki do szklanki, którą otrzymałeś od Fatimy. Biegnij do ciemnego zaułka, poświęć sobie szklankę. Wejdź drzwiami na cmentarz – animacja z żarcikiem.

ROZDZIAŁ 2

NIEPROSZENI GOŚCIE

Animacja – grasz Tharą.

Obejrzyj się za siebie, zabierz winorośl. Przyjrzyj się krzakom, wśród nich w doniczce jest sztywna roślina, zabierz ją. Kliknij na nią prawym przyciskiem myszy, a oddzielisz doniczkę od uschniętego badyła. Zwróć uwagę na pęknięcie w murze, włóż tam winorośl i poproś chłopców, żeby cię ubezpieczali.



Zejdź w dół i kieruj się na prawo, po drodze zerwij owoc. Kiedy znajdziesz się na końcu, kliknij na nietoperza i obejrzyj jego odchody, podpal badyła, wykorzystując do tego pochodnię, a następnie włóż ją do odchodów nietoperza.



Wróć do chłopaków. Trzeba im będzie jakoś dać znać, walnij jednego z nich niedojrzałym owocem i będzie można wejść na górę. Będąc już na balkonie, idź w prawo. Obejrzyj pomnik i małą zapadnię na oknie, nieopodal nietoperza. Podnieś z podłogi środek czyszczący Pan Ra. Podejdź do głowy słonia (prawy dolny róg balkonu) i przez trąbę słonia możesz zabawić się ze strażnikiem w „głos sumienia”. Ruszaj dalej, w rogu masz skrzyneczkę z szampanami, kliknij jedną z butelek na pomnik, a odpadnie głowa księżniczki. Tę samą sztuczkę z szampanem wykorzystaj z zapadnią, wtedy wleci do księżniczki nietoperz i jeden ze strażników pójdzie do niej. Ale nie ten co trzeba. Zabaw się jeszcze raz w „głos sumienia” i obiecaj, że jako „głos” nie będziesz już mu zaprzętać głowy, pod warunkiem, że da wygrać koledze w "kamień – papier – nożyczki". Teraz jeszcze raz uchyl szampanem zapadnię w oknie (najpierw oczywiście weź butelkę szampana), tym razem pójdzie właściwy strażnik. Teraz będzie można bezpiecznie zejść na dół i wejść do wnętrza pałacu. Kuchnia jest zamknięta, idź więc w prawo, odstoń wszystkie zastony, za trzecią ujrzysz śpiącą Olę. Najpierw zabierz „10 przykazań gotowania”, potem podnieś łopatkę, leżącą na dywaniku, z kluczami nie pójdzie tak łatwo. Wejdź do sali tronowej, przeproś strażnika i zabierz ości leżące obok tronu. Z samego tronu zabierz metalowe kółko. Wróć do śpiącej Olgi i wymień metalowe kółko na pęk kluczy. Leć do kuchni, rozejrzyj się dokładnie, podejdź do zbiornika z wodą, zabierz talerz, a doniczkę napełnij wodą. Możesz użyć dźwigni, zlew zostanie opróżniony. Idź na lewo, jest tam winda kuchenna, hmm... chwilowo zamknięta. Teraz zabierz trochę tymianku, bazylię, por, paprykę, solone mięso, szynkę, kapustę, ogórki, tran, mięso kurczaka i cebulę. Z drugiej części kuchni (bliżej płyty do gotowania) weź wiszące ostre papryczki, łyżkę, małą miskę (wlej od razu do niej olej z amfory), trociny i sól. Zbliź się do stołu, jest tam specjalny nóż do warzyw, potnij nim ogórki. Kliknij lewym przyciskiem myszy na „dziesięć przykazań kuchennych” Olgi i weź sobie do serca jej rady.

Nie gotuj brudnego jedzenia!

Nie używaj mokrej podstawy!

Nie pozwól, by soczyste jedzenie wyschło!

Nie używaj zepsutego mięsa!

- Nie zapomnij o pokornym płaczu!**
- Nie przesadz z ogórkiem!**
- Nie zapominaj o zdrowiu!**
- Nie zapominaj o ostrym smaku!**
- Nie mieszaj w garnku sąsiada!**
- Nie zapomnij o dobrym smaku!**

Pociągnij dźwignię, by opróżnić garnek i postępuj wg przepisu, kolejność wrzucania produktów nie ma znaczenia.

- 1. Dodaj środek czyszczący Pan Ra (to chyba będzie niezły środek przeczyszczający...)**
- 2. Dodaj trociny.**
- 3. Wlej wodę z doniczki.**
- 4. Włóż mięso z kurczaka.**
- 5. Wrzuć cebulę.**
- 6. Dodaj ogórki.**
- 7. Wlej tran.**
- 8. Wrzuć ostre papryczki.**
- 9. Zamieszaj wszystko łyżką.**

Brakuje jeszcze jednego składnika. Wejdz po schodach i skręć w prawo. Do lodówki utrudnia ci wejście polarny kociak, trzeba się go będzie jakoś dyskretnie pozbyć. Zejdz na dół, podejdz do stołu, z lewej strony jest dźwignia, przekręć ją, niestety nie można. Ale od czego smarowanie, polej ją olejem i wszystko pójdzie gładko.



Pojawi się worek z malinami, zabierz owoce i zawieś je na haku z prawej strony paleniska. Do worka włóż rybią ość. Kotek się na to połasi i da za wygraną. Podejdz do lodówki, wyciągnij z niej ozorki i wrzuć do

gotującego się gara. Kliknij talerzem na kociołek i pędź z potrawą do strażnika. Ten w podzięce zastosuje argument siły i otworzy drzwi do windy. Zjedź na dół, użyj łopatkę na dużym pudle z lewej strony. Podnieś pakunek, który wyleciał z kartonu i odwiń warstwy płótna (prawym przyciskiem myszy). Masz swoje trofeum. Wróć na górę, do kuchni, potraktuj lunatykującego faraona skórką od banana (to przecież standard) – animacja. Żeby uwolnić przyjaciół, podejdź do dźwigni z prawej strony sali i pociągnij tę środkową.



Gdy się znajdziecie na balkonie, każdemu z wiernych, acz lekko trutniowatych chłopaków, podaruj kawałek płótna. No i odlot... - animacja.

ROZDZIAŁ 3

KIERUNEK: PAŁAC (ZNOWU)

Animacja. Podejdź do skrzynki pocztowej w prawym rogu i zabierz z niej piórko.



Połaskocz nim stopy mumii, a po krótkiej rozmowie wpuści cię do środka grobowca. Rozejrzyj się, zabierz z pokrywy sarkofagu karty i rozbitą butelkę rumu. Ściągnij kolorowe kartki z notatkami wiszące obok zegara, podnieś wieko pudła stojącego w lewym rogu i wyciągnij kokosa.



Otwórz skrzynię przy schodach i zabierz rzeźbę Setha, samą skrzynię, a także żółtą blokadę wielbłąda. Na stoliku pod klatką postaw skrzynkę, po co tyle dźwigać. Kokos otwórz przy pomocy zegara. Rozbitą butelką przetnij linę, otwórz klatkę kartami do gry i wzmocnij wymęczoną papugę kokosem. Zabierz ptaka, daj mu zieloną notatkę „Czas na spotkanie” i wsadź papużkę do skrzynki pocztowej w przedsiönku. Wyjdź po drabinie na górę i porozmawiaj z przewoźnikiem. Skręć w lewo, w boczną uliczkę. Na placu pogadaj z jasnowidzem i Wulkanem. Biegnij na bazar i do baru. Wielbłądowi załóż blokadę, a karawaniarzom wlep

mandat. Pędź teraz przekupić strażnika pałacowego świeżo zarobionymi pieniędzmi (opcja „dotacja na rzecz bezdomnych kociaków”). Animacja.

ROZDZIAŁ 4

INTRYG I KŁAMSTWA

Animacja. Grasz teraz postacią niewolnika – he he he, ładny mi niewolnik, no cóż..., raz na wozie, raz pod wozem. Porozmawiaj z handlarzem niewolników i zdejmij ze ściany dwa plakaty. Skręć w lewo, obejrzyj pułapkę na szczury, zabierz mały widelec z gałęzi. Podnieś wieko skrzyni stojącej z prawej strony schodów i zabierz jedną puszkę fig. Wejdź po schodkach z prawej strony i obejrzyj linię montażową z przesuwającymi się blokami. Zwróć uwagę na zepsuty kołowrót. Udaj się teraz w drugą stronę, na prawo od handlarza niewolników, po drodze mijasz szopę, niestety, chwilowo zamkniętą. Wejdź po kolejnych schodkach na górę i porozmawiaj z Cringerem. Daj mu puszkę fig, a on zrewanżuje się tobie kawałkiem chleba z miodem i papierem śniadaniowym. Posmaruj miodem plakaty, sklej je ze sobą i pokaż przerobioną fotkę Cringerowi. Robisz teraz za ściganego listem gończym przestępcę. Ruszaj dalej, na lewo, obejrzyj znak zakazu tańczenia ze względu na bezpieczeństwo. Podnieś leżący pod znakiem krzemień. Idź na lewo – jaka nowoczesna, wykafelkowana łazienka..., weź z niej ręcznik, schyl się po mydło, a z lewej strony zabierz grzebień. Idź na górę, na płaskowyż i porozmawiaj z Al-Caponepem. Musisz tak poprowadzić z nim rozmowę, że obieca, iż weźmie cię do bandy, jak załatwisz majstra. Wróć do łazienki i obejrzyj studnię, po czym wrzuć do niej mydło. Zejdź do znaku zakazu tańczenia, połącz papier śniadaniowy z grzebieniem i kliknij na niego prawym przyciskiem myszy. Biegnij do biura majstra, (nieopodal pułapki na szczury) i zniszcz jego projekt. Obejrzyj plakat.



Wróć na górę i rozwiąż linę zwiniętą na rusztowaniach, na których pracują niewolnicy – obok Al-Caponepa. Wejdź do wzniesienia (za plecami szefa bandy), przyjrzyj się linie i idź wzdłuż ścieżki od węzła, maksymalnie na prawo. Na samym jej końcu znajduje się gniazdo z jajami, wyciągnij jedno z nich, korzystając z gałęzi. Następnie przetnij krzemieniem linę i porozmawiaj z niewolnikiem Rogerem. Zapytaj go, czy się nie boi pracować blisko krawędzi i poradź, by wałnął rzeźbę jeszcze z lewej strony, bo robiłeś kiedyś wywiad z faraonem i wiesz jak on wygląda. Rzeźba spada, rozwalając szopę na dole, biegnij więc na dół po narzędzia. Z szopy zabierz szczypce i saperkę. Nieco dalej, obok rzeźby, podnieś jej odłupany kawałek. Wejdź do biura majstra, szczypcami otwórz obraz i wyciągnij akt własności, wręcz go handlarzowi niewolników. Wróć do szefa, dowiesz się, że potrzebuje kawałka szmaty, młotka i dłuta. Daj mu ręcznik i wydostań się na pustynię przez dolną linię montażową. Żeby to zrobić, musisz ją unieruchomić, wkładając do uszkodzonego fragmentu odłupany kołek. Idź na prawo, gdy dojdiesz do kamienia skręć w lewo, porozmawiaj z krzakiem (spróbuj wpierw podnieść zawinięty prezent). W rozmowie porusz opcję: „dlaczego przybrałeś taką formę” i „zamiast krzaków każe zasadzić tulipany”. Kiedy krzak zacznie płonąć, połącz jajko z saperką i usmaż jajko sadzone. Leć teraz do głodnego rzeźbiarza, który stracił rzeźbę, wręcz mu posiłek, a otrzymasz młotek i dłuto. Narzędzia zanieś bossowi – animacja. Idź jeszcze raz na pustynię i oglądnij zieloną ścieżkę.



Z nowinami wróć do bossa. Każe ci teraz wyszukać coś, do czego można przywiązać linę, rozejrzyj się więc po terenie, a pojawią się różne opcje w rozmowie (koło od studni, zepsuty kołek i bloki skalne, ale musisz je najpierw obejrzeć). Wybierz opcję bloków skalnych na linii montażowej. Po chwili lina jest już przywiązana, teraz wystarczy tylko uruchomić linę, wyciągając wcześniej wsadzony kołek. Następuje małe bum, dzięki któremu otwiera się sekretne przejście do świątyni. Wejdź do środka, a potem do czerwonego tunelu. Zaraz przy wejściu leży krzemień, połącz go z ostrym narzędziem i zapal nimi pochodnię z prawej strony wejścia (patrz oczami gracza). Mijas łódź z wystającym harpunem, którego nie możesz dosięgnąć, ale od czego są sposoby, wyciągnij go przy użyciu magnesu. Przejdź dalej, przeczytaj tabliczki z lewej strony, to jest podpowiedź, co trzeba zrobić z planetami w maszynie (mają się znaleźć w jednej pozycji). Podejdź do małego pudełka, otwórz drzwiczki i użyj kamienia, który się rusza, aby naostrzyć harpun. Następnie załóż go na łaskę kapłana i planety same się zatrzymają, a jednocześnie otworzą się drzwi.



Idź więc w prawo, obejrzyj korzeń, pogadaj z rzeźbą Setha i szarpnij za korzeń. Podejdź do rzeźby, zabierz szaty pogrzebowe i urnę z sercem Ozyrysa. Nad dolnymi schodkami jest wyrwa, dzięki czemu przecieka woda. Zatkaj ją szatami i kliknij prawym przyciskiem na urnę, a potem samą urną na skorpionia. Teraz brakuje tylko przykrywki, skieruj się na prawo do „kupy śmieci” i podnieś pokrywkę po pudełku z McKuskus. Zamknij nią urnę ze skorpionem. Wróć do śmietnika i podnieś kamień w uszkodzonej podłodze. Idź teraz w stronę rzeźby i porozmawiaj ze studnią.



Dobrze, że się postarali o rzutę dla ciebie, dzięki temu zyskujesz orzeszki. Wrzuć je do pierwszej dziury w podłodze (przy korzeniu), a potem do tej przy śmietniku. Kiedy w tunelu pojawi się łasica, wrzuć tam skorpionia i skieruj się do wyjścia. – animacja.

Zamiana bohaterów – **grasz jako Assil**. Z fotela zabierz poduszkę, pogadaj też z Tharą, dostaniesz urnę – trofeum. Przeczytaj sobie 11 przykazanie. Porozmawiaj z faraonem, a następnie wal na brzeg wodospadu. Muszlę wyłów chochłą (która tkwi w kociołku) i wykorzystaj do rozcięcia poduszki, po czym zapakuj w uzyskane szmatki serce Ozyrysa i umieść w trofeum. Idź na górę – animacja.

ROZDZIAŁ 5

WIELKI MECZ

Animacja. Podnieś butelkę, wyciągnij z niej wiadomość i obejrzyj ją - to mapa. Odwróć się i zabierz wiszącą obok drabiny linę. Połącz ją z rzeźbą Setha i rzuć w kierunku kraty z lewej strony. Ruszaj śluzą, otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia ze ściekami. Idź w lewą stronę i przejdź przez mostek. Wejdź do pierwszych drzwi z lewej – to więzienie. Porozmawiaj z Gemotepem, a z celi obok zabierz kajdanki. Potem otwórz środkowe drzwi i przejdź przez most, którego przejście blokuje wielka płyta. Wróć się i zajrzyj za ostatnie drzwi (czyli te z prawej strony). Obejrzyj ciężar, przejdź dalej w lewo, hm... zabezpieczona dźwignia - użyj jej. Dalej jest znajomy składzik, ale do niczego się nam chwilowo nie przyda. Cofnij się do pomieszczenia z mostkiem i pod jedną z rur umieść pustą butelkę.



THARA:

Porozmawiaj z córką faraona o tym, że podkocha się w bramkarzu i że jest leszczem. Jeżeli nie użyłeś dźwigni w katakumbach, ta opcja się nie pojawi. Zabierz ze stolika kubek i nalej do niego kawę. Wylej ją do odpływu (w tym miejscu, gdzie stał strażnik, przed schodami).



ASSIL:

Odbierz na dole kawę i ruszaj do celi więźnia, którego straszył strażnik, czyli na prawo od Gemotepa (hehe, no zależy z której strony się spojrzysz...). Poczęstuj zmaltretowanego niewolnika boskim napojem, a w podziękowanie będzie on skory do współpracy. Idź w lewo, miń celę Gemotepa i zajrzyj do celi obok (z lewej strony). Porozmawiaj z więźniem. Pędź do dźwigni w katakumbach, pociągnij za nią i ściągnij sprężynkę z ciężaru, zwróć uwagę na niekompletny dzwonek wiszący przy drzwiach. Teraz wróć do Gemotepa, wręcz mu sprężynkę, a w rozmowie zaoferuj mapę. W zamian otrzymasz łyżkę, uderz nią w niekompletny dzwonek, wiszący w pomieszczeniu z dźwignią. Wejź na lewo, do składziku, złap polarnego kota leżącego na skrzyni i zapakowanego w worek zabierz ze sobą. Wejź do windy.

THARA:

Idź do sali tronowej, a następnie do kuchni. Podejź do zlewu, zabierz szmatę do mycia i kliknij nią na brudne naczynia. Użyj dźwigni, by opróżnić zlew.

ASSIL:

Wjedź do kuchni windą, korzystając z dźwigni powieś na haku kota w worku.



THARA:

Pociągnij za dźwignię przy stole, która przemieszcza ruchome haki. Po małym zamieszaniu podejdź do windy, kopnij w drzwi i używając dźwigni zjedź z Assilem na dół. Wyjdź z windy.

ASSIL:

Leć do celi Gemotepa, powieś na haku zwisającym z sufitu kajdanki i dołącz jeszcze 11 przykazanie. Użyj tej kombinacji do rozwalenia ściany i wejdź do swojej dawnej celi. Otwórz drzwi i skieruj się do kanału, a potem do opuszczonych katakumb - animacja.

THARA:

Idź tą samą drogą, co Assil do celi Gemotepa, przejdź przez celę Assila i gdy wejdiesz do kanału zwróć uwagę na schodki z drabiną. Wejdź na górę i ponownie wdrap się schodami na wyższą kondygnację. Gdy zatrzyma cię strażnik, pokaż mu bilet dla Vipów. Skieruj się na ławkę trenera i porozmawiaj z nim. Przedstaw się jako dziennikarka i zapytaj, jaki jest sposób na wygranie meczu przez drużynę Krokodyli. Wyjdź z wieży i znów biegnij schodami na górę. Gdy już będziesz na trybunach, zejdź na ich dół i pogadaj z krawcem. He He - „Szewc bez butów chodzi”, a ten bidak ma wiecznie problemy z porządnym ubraniem. Porozmawiaj o jego problemach ze wzrokiem. Gdy udowodnisz mu, że źle widzi przez okulary – odda ci je. Teraz kolejnymi schodkami idź na górę, tym razem do sprzedawcy owoców – Bakshisha. Spróbuj kupić melona dla Mojżesza, ale nie masz pieniędzy. Wróć do wieży, pojawi się króciutka animacja o zachłanności ojca Thary - owocach.



Bakshish zniknie, żeby zanieść owoce, niestety robi to zbyt szybko i nie można ukraść melona.

ASSIL:

Musisz posiłkować się Assilem. Masz długą drogę do przebycia. Wróć do celi Gemotepa, do sali z dźwignią, składziku, kuchni i korytarzem do sali tronowej. Potem już tylko schodkami w dół. Zabierz owoce.

THARA:

W czasie, gdy Bakshish pójdzie zanieść owoce, ukradnij z jego stoiska melon.

ASSIL:

Teraz znów musisz się przedostać do katakumb i apartamentu krokodyla. Idź dalej. Przejdź po bezżębnym krokodylku jak po kładce i leć do maszynowni. Będąc na drewnianym mostku, spójrz na płytę.

THARA:

Wróć do pomieszczenia z rurą, przez którą wcześniej waliśmy kawę do butelki. Przejdź przez mostek i udaj się na prawo, pojawiło się sekretne przejście, przez które w tej chwili nie wylewają się już ścieki.



Wejź do środka, porozmawiaj z ginkonem Mojżeszem i daj mu melona.

ASSIL:

Biegnij do łoża dla Vipów i zabierz miskę na owoce. Umieść ją na uchwycie w tylnej części tronu z sali tronowej.

THARA:

Leć na górę, na dużą trybunę i umieść okulary na prawej figurce - animacja. W rozmowie z Ozyrysem sam wybierz dialogi. Bo i tak bez względu na to, zakończenie różni się bardzo nieznacznie.

KONIEC