

Komplettlösung zu

## Sethi 1 – Das Geheimnis des Pharaos

geschrieben von Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

### Einführung

Das erste Abenteuer von Sethi und seinem kleinen Freund Pepi spielt im Jahre 2549 vor Christus. Pharao Chephren ist zur Zeit an der Macht. In Memphis, der Hauptstadt, arbeiten die Bauern auf den Feldern, als ein riesiger Heuschreckenschwarm über das Land fliegt und die Ernte zu zerstören droht. Voller Angst laufen die Bauern zum Palast des Pharaos, um ihn um Hilfe zu bitten. Doch nur der Hohe Priester erscheint. Der Pharao will sich erst zum bald stattfindenden Fest dem Volke zeigen und ob er ihnen dann wohl gesonnen ist, wird sich noch zeigen. Das Volk hat Angst der Pharao könnte sich von ihnen abwenden, aber der kleine Sethi ist fest davon überzeugt, dass der Pharao weiterhin zu seinem Volk steht. Sethi ist ebenfalls ein Bauer und unterhält sich über das Problem mit seinem Freund Pepi, als ein Mann an seine Seite tritt. Von ihm erfährt unser junger Bauer, dass auch der Pharao Probleme hat. Die Götter scheinen ihm nicht mehr wohlgesonnen und die Symbole seiner Macht sind verschwunden. Nun soll Sethi sich auf die Suche nach den Symbolen machen und erhält dazu das 1. Stück einer Tonscherbe, Ostrakon genannt. Drei weitere solcher Scherben müssen zusätzlich zu den Symbolen der Macht gefunden werden. Das Schicksal des Pharaos und des Volkes liegt nun in den Händen von Sethi.

### Das Dorf – Haus des Töpfers

Sethi startet seine Suche im Haus des **Töpfers**. Frage den Mann oben auf dem Balkon um Hilfe. Du findest den Schreiber am anderen Nilufer. Der Töpfer übergibt dir ein **Papyrus**, das du dem Schreiber übergeben sollst. Hebe es vom Boden auf und ziehe es in die rechte untere Ecke des Bildes, denn dort befindet sich Deine Inventartruhe. Lege die Papyrusrolle einfach auf die Truhe. Klickst du nun oben in der Mitte des Bildes auf das Symbol des Auges, wird eine Karte geöffnet. Noch sind nicht alle Ort auf der Karte erreichbar. Du siehst unten links das Nilufer, rechts daneben das Dorf, oben in der Mitte den Tempel und rechts daneben die Pyramiden und Sphinx. Begib dich zunächst zum Tempel und dort gleich auf die Straußenweide.

### Tempel – Straußenweide

Hier musst du den Straußen Federn ausrupfen und sie mit gedrückter Maustaste auf den Ständer unten im Bild ziehen. 4 Federn gleicher Form müssen auf dem Ständer befestigt werden, um für die Königin einen Fächer herzustellen. Die Straußen haben 7 verschiedene Arten Federn. Zu jeder Art gibt es 4 Stück. Finde die passenden 4 Federn. Hast du es geschafft, wandert der **Fächer** automatisch ins Inventar. Weiter geht es ins Dorf und dort in die Kleiderwerkstatt.

### Dorf – Kleiderwerkstatt

Hier musst du Sethi die Kleider eines Pharaos anlegen, um den Brustschmuck des Pharaos zu erhalten. Du musst ihm einen Rock mit Schuhen, einen Hut und ein Oberteil anlegen. Wähle den weißen langen Rock mit dem hellblau gestreiften Gürtel. Er befindet sich links im Bild. Mit gedrückter Maustaste ziehst du ihn auf Sethi. Dann wählst du den Brustschmuck, der ebenfalls links im Bild unter dem Mexikanerhut zu finden ist. Als letztes fehlt noch den braunen Hut mit dem Messingstreifen. Er liegt in der Mitte des Bildes über dem gelben Umhang. Hast du Sethi korrekt eingekleidet, wandert der **Brustschmuck** des Pharaos ins Inventar.

## Nilufer

Als nächstes machst du dich auf den Weg zum Nilufer. Du musst einen Weg finden auf die andere Seite zu gelangen. Bewege die Maus an den linken Bildschirmrand. Der Cursor wird zu einem kleinen Pfeil und das Bild verschiebt sich nach links. Hier siehst du am Ufer jede Menge Schilfrohr. Klicke in den Busch und ziehe das Schilfrohr auf das Wasser. Dort lässt du es los und legst es somit ab. Das ganze machst du 6-mal, damit Sethi genügend Schilfrohr zusammen hat, um ein Boot zu bauen, welches sich dann auch automatisch zusammensetzt.

Leider hat der Nil Hochwasser, sodass ein Überqueren unmöglich ist. Die Göttin kann dir dabei aber behilflich sein. Bewege das Bild nun ganz nach rechts. Dort steht eine Steinstatue. Klicke sie an, senkt sich der Wasserspiegel. Nun kannst du einfach in der Mitte des Bildes auf das gegenüberliegende Ufer klicken und schon rudert Sethi hinüber zum Steinbruch.

## Steinbruch

Hier im Steinbruch müssen 6 Steinblöcke auf das Schiff geladen werden. Klicke sie an und ziehe sie auf das Schiff. Dadurch wird das **2. Ostrakon** freigelegt.

Sprich anschließend mit dem **Aufseher**. Von ihm erfährst du, dass der Schreiber im Tempel ist. Er überlässt dir eine **Statue des Horus**, die neben ihm auf dem Boden liegt. Klicke die Statue an und ziehe sie in die rechte untere Ecke des Bildes, denn dort befindet sich Deine Inventartruhe. Willst du das Spiel speichern oder beenden oder selber ein paar Fotos machen, kannst du die Maus an den linken unteren Bildschirmrand bewegen und dort ein paar weitere Menüpunkte aufrufen. Über die Karte begibst du dich nun zu den Pyramiden und der Sphinx.

## Pyramiden und Sphinx – Pyramide

Dort wartet der Baumeister schon auf dich. Die Steinblöcke sind angekommen und müssen auf die unfertige Pyramide gesetzt werden. Ziehe sie hinauf und lege sie oben auf der Pyramide ab. Aber noch immer ist sie nicht fertig. Du musst die Spitze der Pyramide noch finden und aufsetzen. Bewege die Maus über den Sandhügel links im Bild. Nach und nach wird die Spitze der Pyramide frei gelegt. Ist sie komplett freigeschaufelt, kannst du sie auf die Pyramide setzen. Nun geht auch die Tür ins Innere der Pyramide auf. Geh hinein.

## Pyramiden und Sphinx – Das Innere der Pyramide

Hier steht ein Priester. Aber auch er kommt nicht weiter, denn eine weitere Tür versperrt dir den Durchgang. Über der zugemauerten Tür sind Abdrücke. Der obere Abdruck sieht aus wie die Papyrusrolle, die du im Inventar hast. Hole sie heraus und lege sie in die Wand. Nun erfährst du, dass du in den Tempel musst, um dort die Kartusche des Pharaos holen musst. Also auf zum Tempel.

## Tempel

Du erhältst nur Zugang in den Tempel, wenn du den Brustschmuck des Pharaos bei dir hast und in den Obelisken legen kannst, neben dem Sethi steht. Da du ihn bereits in der Kleiderwerkstatt erhalten hast, holst du ihn aus dem Inventar. Geh dann in den Tempel hinein.

## Tempel – Innenhof des Tempels.

Im Innenhof des Tempels befinden sich 4 Türen. Durch sie kannst du nur gehen, wenn du die entsprechenden Gegenstände über der jeweiligen Tür einsetzen kannst. Zunächst nimmst Du eine Statue des Horus aus dem Inventar und gibst sie in die Nische über der Tür vorne links. Nun bleiben noch 2 Statuen des Horus im Inventar übrig. Betrete die Kammer des Horus.

## Tempel – Kammer des Horus

Hier liegt auf dem blauen Steinsockel die **Kartusche des Pharaos**. Nimm sie an dich und kehre in die Pyramide zurück.

## Pyramiden und Sphinx – Das Innere der Pyramide

Lege die Kartusche des Pharaos als zweiten Gegenstand in die Nische über der zugemauerten Tür. Diese öffnet sich daraufhin für dich.

## Pyramiden und Sphinx – In der Grabkammer

Du kommst in eine Grabkammer und musst den Sarkophag öffnen. Hinten auf der Wand befindet sich ein großes Gemälde. Darin sind zwei weiße Särge zu sehen. Klicke sie beide an, bis sich der Sarkophag

vor dir öffnet und du den **Zauberstein des Anubis** herausnehmen kannst. Gleichzeitig öffnet sich hinten links im Bild ein weiterer geheimer Durchgang.

### **Pyramiden und Sphinx – Mumienwerkstatt**

Unterhalte dich mit Anubis. Sethi soll lernen, wie Mumien hergestellt werden. Nimm dazu eines der beiden Tier aus dem Regal über Anubis und lege es auf den Stein vor dem Gott. Dann gehst du vor, wie auf der Wand beschrieben. Nimm das Messer zur Hand und wende es auf das tote Tier an. Nachdem es aufgeschlitzt ist, wendest du die Schale darauf an. Das Tier wird nun komplett schwarz. Als letztes nimmst du alle 3 Mullbinden, um es einzuwickeln. Sprich erneut mit Anubis. Du sollst ins Dorf gegen, denn dort gibt es ein totes Tier, das mumifiziert werden muss.

Geh also direkt ins Dorf. Am Flussufer sitzt ein kleiner **Junge** mit seiner toten Katze im Arm. Er würde so gern einen Mumie aus ihr machen. Sprich ihn 2-mal an und nimm dann die **tote Katze** ins Inventar auf. Da du einmal im Dorf bist, schaust du beim Papyrusmacher vorbei.

### **Dorf – Haus des Papyrusmachers**

Unten im Haus ist niemand. Aber wenn du magst, kannst du selber Papyrus herstellen. Dazu nimmst Du die Bambusstangen rechts von der Ablage und legst sie auf den Stein vor Sethi. Nimm dann das Messer zur Hand und zerschneide den Bambus. Anschließend klopfst du es mit dem Hammer platt. Nun gilt es den Papyrusmacher zu finden. Er könnte vielleicht auf dem Dach sein, doch der Leiter fehlen einige Sprossen. Die erste Sprosse liegt rechts von der Tür. Die zweite Sprosse findest du links von der Tür neben der großen orangen Vase und die dritte Sprosse liegt neben dem Stein, vor dem Sethi steht. Setze sie der Reihe nach in die Leiter ein und klettere dann hinauf.

### **Dorf – Dach des Papyrusmachers**

Hier oben schläft der **Papyrusmacher**. Er will seine Ruhe haben. Allerdings kannst du ihm einen Zauberstein des Anubis in die Nische in der Mauer hinter seiner Hängematte legen. Dann berichtet er, dass der Schreiber im Tempel ist. Er hat seine Werkzeuge hier gelassen. Du sollst sie einsammeln und in das blaue Kästchenlegen. Hast du die richtigen Werkzeuge alle hinein gelegt, schließt sich das Kästchen automatisch. Finde die 3 Werkzeuge und lege dann das geschlossene **Schreibkästchen** ins Inventar. Kehre in die Pyramide zurück.

### **Pyramiden und Sphinx – Mumienwerkstatt**

Mumifiziere die Katze auf die gleiche Weise wie zuvor das andere Tier. Nimm die Katze dann auf und lege sie in den kleinen Sarg, der daneben auf der Erde liegt. Sobald er sich öffnet fallen **Krummstab und Peitsche des Pharaos** heraus. Begib dich zum Tempel

### **Tempel – Innenhof des Tempels**

Nun legst Du das Schreibkästchen in die Nische über der Tür hinten links und kannst die Kammer des Schreibers betreten.

### **Tempel – Kammer des Schreibers**

Hier legst du noch einmal das Schreibkästchen in die kleine blaue Nische unter der Statue. Diese schiebt sich zur Seite und gibt einen Geheimgang frei. In ihm liegt der **3. Ostrakon**. Geh hin den Gang hinein.

### **Tempel – unterirdischer Gang**

In diesem Gang kletterst du zunächst rechts durch das Fenster und kommst in die Hieroglyphenwerkstatt.

### **Tempel – Hieroglyphenwerkstatt**

Auf dem Boden liegt das **4. Ostrakon**. Nimm es zur Hand und füge es in die große Scheibe ganz unten ein. Auch die anderen drei Tonscherben fügst du an den entsprechenden Stellen in die Scheibe ein. Dann drehst du jeden Ring der Scheibe, sodass alle 4 Tonscherben in der Mitte oben untereinander stehen. Klicke dann auf das Auge, damit dir der Text vorgelesen wird. Es handelt sich um eine Verschwörung gegen den Pharao. Der Töpfer und andere Anhänger des Seth wollen den Hohen Priester zum neuen König machen und haben 2 weitere Gegenstände des Pharaos versteckt. Unter der Statue des Seth haben sie den falschen Bart des Pharaos versteckt und auch das letzte Symbol der Macht ist irgendwo unter der Erde versteckt. Klettere durch das Loch oben links zurück in den Gang.

### **Tempel – unterirdischer Gang**

Nun gehst du den Gang nach hinten weiter und kommst zu der besagten Statue des Seth. Gib eine Horusstatue in den Sockel der Sethstatue, dann fällt der **falsche Bart des Pharaos** heraus. Weiter geht es hinten am Seil hinauf zurück in die Mumienwerkstatt.

### **Pyramiden und Sphinx – Mumienwerkstatt**

**Anubis** ist erfreut darüber, dass du den Geheimgang gefunden hast. Er öffnet einen weiteren Gang hinter sich, der dir ebenfalls Zugang zum Tempel gibt, denn es fehlt noch ein Symbol der Macht. Geh hinein.

### **Tempel – unterirdischer Gang**

Wasser steht im Gang, sodass du nicht weiter kommst. Füge einen Zauberstein des Anubis in die Nische in der Mitte zwischen den beiden Gängen ein. Dadurch heben sich Steine im Wasser und Sethi kann den rechten Gang betreten.

Du stehst wieder vor einer zugemauerten Wand. In der Mitte befindet sich ein Augensymbol. Die Wand hat Risse. Schau durch einen der Risse hindurch. Du siehst den Schreiber und den Hohen Priester die Statue des Seth anbeten, damit der Priester zum nächsten König wird. Betätige den Hebel links im Bild. Ein Stein in der Wand verschiebt sich und du kannst hindurch gehen.

### **Tempel – Kammer des Priesters**

Hier steht die große Statue des Seth. Auf dem Boden vor ihr sind wieder Vertiefungen zu sehen. Du kannst links den Zauberstein des Anubis und rechts die Statue des Horus einfügen. Doch das Augensymbol hast du immer noch nicht. Es bleibt dir nur noch der Weg zur Königin.

### **Tempel – Innenhof des Tempels**

Im Innenhof legst Du nun den Fächer in die Nische über der Tür hinten links und betrittst dann die Kammer der Königin.

### **Tempel – Kammer der Königin**

Sprich die **Königin** 2-mal an, damit Sethi ihr von der Verschwörung durch den Priester erzählt. Sie überreicht dir dann das **Auge des Udjat**, mit dessen Hilfe du weiter Beweise an den Orten finden musst, an denen du schon warst.

### **Tempel – unterirdischer Gang**

Kehre zunächst in den unterirdischen Gang vor der Kammer des Priesters zurück, denn dort hast du das Auge des Udjat zum ersten Mal gesehen. Füge es ein und geh dann in die Kammer hinein.

### **Tempel – Kammer des Priesters**

Das zweite Auge des Udjat fügen du in die Vertiefung vor der Sethstatue ein. Diese verschwindet daraufhin und die **Doppelkrone des Pharaos**, das wichtigste Symbol der Macht, erscheint. Nimm sie an dich und kehre zur Königin zurück.

**ENDE**

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jegliche Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc. versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).