

Ankh: Klątwa Mumii

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Ankh

autor: Janusz „Solnica” Burda

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

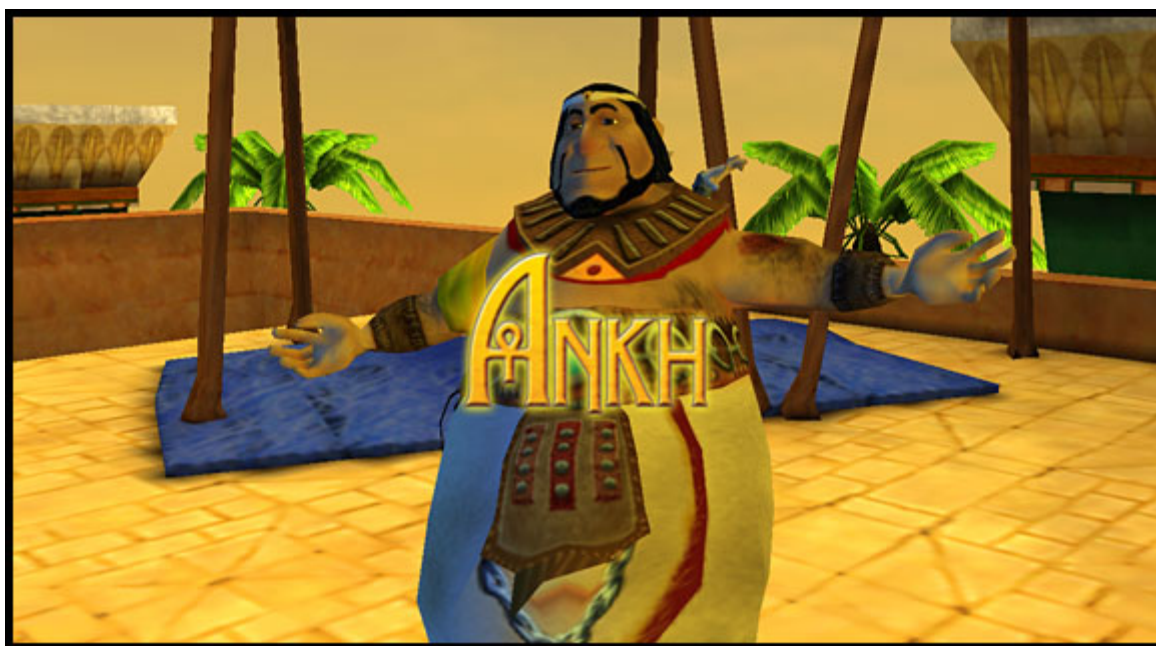
[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział pierwszy: Jak wkurzyć Faraona	4
Rozdział drugi: Nieprzyzwoita propozycja	15
Rozdział trzeci: Przywoływanie Ozyrysa	20
Rozdział czwarty: Słońce Kairu	30
Rozdział piąty: W Zaświatach	43

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Poradnik powstał na podstawie angielskiej wersji gry, dlatego też w opisie przejścia postanowiłem użyć, tam gdzie to uznałem za stosowne, również oryginalnych nazw przedmiotów i tym podobnych elementów – umieściłem je w nawiasach kwadratowych.

Ankh jest grą przygodową typu point and click, wszystkie podstawowe operacje, takie jak przemieszczanie bohatera, używanie przedmiotów i tym podobne, wykonujemy w niej przy pomocy myszki. Klawiatura służy jedynie do włączenia głównego menu gry lub przywołania listy zadań, które mamy aktualnie do wykonania, tzw. *[My to-do list]*

Opis przejścia zawiera listę wszystkich czynności, jakie należy wykonać, aby ukończyć grę. Można je oczywiście wykonać w nieco innej kolejności niż ta przedstawiona przeze mnie, ale ze względu na liniowość fabuły, nie będą to znaczne różnice.

W *Ankh* nie można zginąć, nie można też zabrnąć w ślepy zaułek, co najwyżej możecie przegapić jakiś przedmiot lub nie wpaść na to, aby użyć go w taki a nie inny sposób. Nie ma też w grze żadnych elementów zręcznościowych. Drobne odstępstwo od tej reguły stanowi sama końcówka gry, ale zostało to zrobione bardzo sprytnie, niemal w sposób niezauważalny. Każdą źle poprowadzoną rozmowę można powtórzyć, wybierając inne opcje dialogowe.

Opis przejścia

Nocna wyprawa trójki przyjaciół do wnętrza piramidy zakończyła się katastrofą – rzuceniem śmiertelnej klątwy na Assila, głównego bohatera gry. Musi on teraz jak najszybciej znaleźć sposób na jej usunięcie. Jakby tego było jeszcze mało, ojciec nie daje wiary jego tłumaczeniom i uziemiam go w domu na cały tydzień.

R o z d z i a ł p i e r w s z y : J a k w k u r z y ć F a r a o n a

[Chapter One: How To Annoy A Pharaoh]

- Znajdź sposób na wydostanie się z domu, ale nie wychodź przez drzwi! [Find a way out, but not through the door!]

Podnieś brudną koszulę [dirty shirt] (01) leżącą na łóżku. Przy okazji wejdiesz również w posiadanie srebrnej monety [silver coin].



Podnieś pędzel bez włosia [brush without bristles] (02) podpierający wazę. Waza straci równowagę, uderzy w stojącą obok szafkę i odblokuje tym samym jej drzwiczki.

Otwórz szafkę [locker door] (03) i zabierz wiszącą w środku koszulę ojca [father's robe] oraz wieszak [clothes hanger].

Wejdź po schodach na górną kondygnację pomieszczenia.

Połącz koszulę ojca i brudną koszulę a otrzymasz w ten sposób zaimprovizowaną linę [\[improvised rope\]](#).

Użyj zaimprovizowanej liny na koszu wiszącym pod sufitem [\[extravagant hanging basket\]](#) (04).



Na zewnątrz będzie na Ciebie czekać dwóch początkujących bandziorów. Aby dali Ci spokój, zaoferuj im srebrną monetę. Po chwili zastanowienia Assil dojdzie jednak do wniosku, iż powinien odzyskać utracony przed chwilą przedmiot.

- Odzyskaj srebrną monetę. [Get back my single silver coin.]

Porozmawiaj z bandziorami, zgodzą się oni oddać ci monetę, gdy przyniesiesz im w zamian coś do jedzenia.

Pójdź ulicą w dół, aż dojdiesz do bazaru. Przywita cię tam Volcano, zawsze możesz uzyskać od niego kilka podstawowych informacji. Po zakończeniu konwersacji przejdź dalej, aż dojdiesz do placu na którym stoi handlarz niewolników. Przejdź ulicą w głąb, znajdziesz się na drodze prowadzącej do pałacu Faraona. Zabierz siatkę na ryby [fish-net stocking] (05) wiszącą na sznurku.



Wróć na plac z handlarzem niewolników i tym razem pójdź ulicą prowadzącą w dół, aż dojdiesz do straganu Olgi. Po drodze zaczepi cię Dinar, na razie możesz go zignorować.

Zabierz metalowy pręt [metal bar] (06) blokujący uchylne drzwiczki od baru.

Otwórz uchylne drzwiczki [swinging door] i gdy Olga zajęta będzie przeganianiem kotów, spróbuj dobrać się do leżącej na ladzie miski z sałatą [salad bowl] (07) i bułki [bun] (08). Jeżeli ci się to uda, to w twojej kieszeni powinna pojawić się sałata [salad] i bułka [hamburger bun]. W przypadku niepowodzenia, powtórz trick z drzwiczkami.



Przejdź ulicą w prawo, dotrzesz do bramy miasta i drogi prowadzącej nad Nil. Przy pomocy siatki na ryby złap cuchnącą rybę [stinky fish] (09) pływającą w ścieku.



Połącz bułkę z sałatą a następnie z cuchnącą rybą, otrzymasz w ten sposób rybiego burgera [fish burger], coś w sam raz dla bandziorów którzy mają twoją monetę.

Wróć do bandziorów drogą w górę ekranu i daj im rybiego burgera, otrzymasz z powrotem swoją srebrną monetę [silver coin].