

Ankh: Serce Ozyrysa

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Ankh: Serce Ozyrysa

autor: Paweł „HopkinZ” Fronczak

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](#)

Spis treści

Wstęp	3
Opis przejścia	4
Rozdział 1: Pościg za złodziejami	4
Rozdział 2: Nieproszeni goście	15
Rozdział 3: Kierunek: pałac (znowu)	25
Rozdział 4: Intrygi i kłamstwa	28
Rozdział 5: Wielki mecz	38

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

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry *Ankh: Serce Ozyrysa*. Gra jest bardzo śmieszną przygodówką, bliźniaczo podobną do swojej poprzedniej części.

Na początek kilka spraw organizacyjnych. Na niektóre rysunki naniosłem **pogrubione cyferki**, aby łatwiej zorientować się w tekście. Interesujące przedmioty, które znajdujemy, zbieramy, podnosimy lub z którymi wchodzimy w jakąkolwiek interakcję oznaczyłem **kolorem zielonym**. **Kolorem niebieskim** zaznaczyłem ważne linie dialogowe.

Obsługa gry jest prosta. Lewym przyciskiem myszy możemy obejrzeć przedmiot, natomiast prawym przyciskiem myszy wejść z nim w interakcję (zabrać, porozmawiać, połączyć, przesunąć). Dwukrotne kliknięcie lewego przycisku spowoduje bieg, a podczas rozmowy przyspieszy dialog.

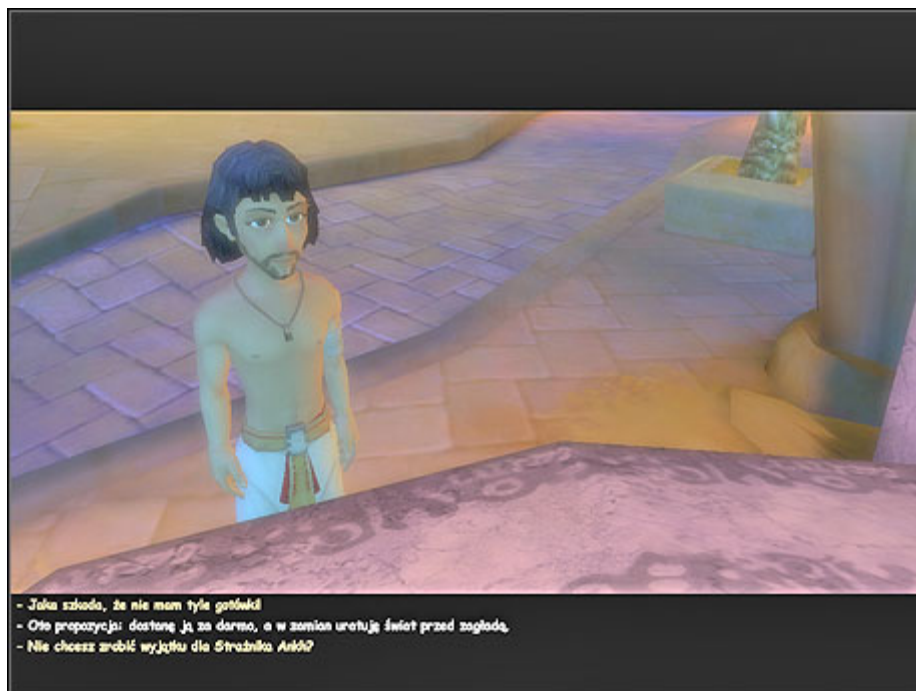
Opis przejścia

R o z d z i a ł 1 : P o ś c i g z a z ł o d z i e j a m i

Assil budzi się w ciemnej alejce. Po krótkiej chwili orientuje się, że został okradziony. Ankh zniknął. Nie przystoi to Strażnikowi Ankh, aby gubić święte relikwia, toteż natychmiast rozpoczynamy pościg za złodziejami.



Przy sobie mamy jedynie **(list miłosny)**, lecz to nie pomoże nam w obecnej sytuacji. Przeczytaj wiszącą na sznurku **(notkę) (01)**, by dowiedzieć się o poszukiwanej skarpetce. Udaj się na prawo w stronę bazaru. Gdy trafisz do nowej lokacji rozpocznie się rozmowa ze starym przyjacielem.



Zapytaj się sklepikarza: ([Czym handlujesz...](#)). Po usłyszeniu kuriozalnej odpowiedzi spytaj ([Na co mogę postawić?](#)) i czy ma jakieś pewniaki. Potem powołaj się na swoją rolę w historii świata ([Oto propozycja...](#)) albo ([Nie chcesz zrobić wyjątku...](#)). W zamian dostaniesz (**kupon**).

W pobliżu znajduje się Arabski ambasador (który okazuje się ojcem Thary, wybranki serca naszego bohatera) oraz Wulkan, człowiek zapewniający rozrywkę tłumom (tylko tych tłumów brak). Na razie obaj nie mają nic ciekawego do powiedzenia. Udaj się w lewo, do dalszej części bazaru.



Pogadaj ze sprzedawcą wina (**02**). Spytaj się go: ([Czy znowu sprzedajesz koktajle?](#)) i zgódź się na jednego. Otrzymasz (**koktajl**). Teraz zejść schodami na dół.



Po drodze miniesz Krawca, który okaże się fryzjerem. Jego wzrok nie należy do najlepszych, więc bez problemu możesz zwinąć ze straganu **(skarpetę) (03)**. Gdy tylko znajdziemy trochę czasu warto będzie odszukać jej właściciela. Na razie kontynuujemy pościg za złodziejami. Udać się w lewo.



Natkniesz się na opustoszały stragan. Aby przywołać sklepikarkę użyj **(dzwonka) (04)**. Po krótkiej rozmowie będziesz mógł coś kupić. Szybko okaże się, że jedyne czym warto się zainteresować to papuga zamknięta w klatce **(05)**. Początkowo kobieta będzie niechętna, lecz użyj swojego uroku: **(A czy mogę to chociaż pożyczyć)** i silnego argumentu **(Chcę ją nauczyć kilku słówek)**. Po krótkiej wymianie zdań otrzymasz **(klatkę dla ptaków)**.



Wciąż podążaj na lewo. Wiesz już, że złodzieje znajdują się w barze. Wpierw podnieś **(wielbłądzie odchody) (06)**, a następnie pogadaj z Bramkarzem. Programistom humor dopisuje: **(Ostatnim razem, gdy...)**, W końcu dowiesz się, że nie wejdiesz do baru, dopóki nie zolisz brody. Zanim podejmiesz dalsze kroki udaj się na lewo, w górę alejki, gdzie znajduje się Twoje mieszkanie.



Obok swojego domu zatrzymaj się przy stercie pamiętek **(07)**. Dotknij **(kosza na śmieci)**... ups, narobiłeś niezłego hałasu. Wróć się na dół i podnieś z ziemi **(rosyjską lalkę Nefretete) (08)**. Użyj jej w swoim inwentarzu (prawy przycisk myszy), aby ją otworzyć.

Teraz wróć się do fryzjera. Pogadaj z nim: **(Cóż, myślę, że strzyżenie...)**. Po strzyżeniu u tego człowieka nawet Rambo nie wyszedł by bez szwanku. Dlatego zdecyduj się na inną metodę usunięcia brody: depilację. Wpierw musisz skombinować trochę wosku.