

Ankh: Battle of the Gods

- Genre: Third-person adventure
- Publikationsjahr: November 2007
- Publisher(s): [BHV Software](#)
- Developer(s): [Deck13](#)

Spielbeschreibung

Das Spiel handelt im alten Ägypten in Kairo. Der junge Assil, Sohn eines Architekten, feiert mit Freunden in der von seinem Vater entworfenen Pyramide des Pharaos eine geheime, wilde Party. Dabei entweicht Assil unbeabsichtigt das Grab des Skarabäenkönigs und wird dafür mit einem Todesfluch bestraft. Doch die Mumie lässt dabei versehentlich das Ankh auf den Arm von Assil gleiten. Dieser muss sich nun, über diverse Umwege, von dem Todesfluch befreien und verhindern, dass das Ankh in die Hände von Osiris, dem Gott der Unterwelt, fällt.

Ankh ist ein linear aufgebautes Adventure ohne Actioneinlagen. Es richtet sich an Adventureneulinge wie an Profis. Die Hauptfigur Assil wird durch einfaches Klicken mit der Maus von einem Punkt zum anderen bewegt bzw. agiert so mit Personen oder Objekten. Bei Dialogen kann durch Multiple Choice ausgewählt werden, was die Spielfigur von sich gibt. Die Dialoge werden wie in einem Kinofilm mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand eingeblendet. Dabei schwenkt die Kamera abwechselnd zwischen den beiden Akteuren hin und her. Das Inventar bietet für maximal zehn Gegenstände Platz. Im späteren Verlauf des Spiels kommt es zu einer Zusammenarbeit mit einer weiblichen Spielfigur. Zwischen Assil und ihr kann gewechselt werden. (Quelltext: [Wikipedia](#))

Soundanalyse

Was wird vertont?

- ListenpunktListenpunktHintergrundmusik und/oder Ambientsounds (m)
- Gespräche (f)
- Interaktion mit Gegenständen (Interaktionsgeräusch oder

Aussage von Assil) (m)

- Schritte (pp)

From:
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=ankh&rev=1333447050>

Last update: 2012/04/03 11:57



