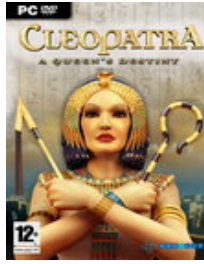


Cleopatra Il destino di una regina



N.B. Questo gioco subisce delle variazioni in base ai simboli scelti all'inizio, io ho scelto: anubi e il toro, se hai scelto simboli diversi troverai delle differenze marginali.

Giardino di Akkad

Osserva le tracce di sangue in terra e poi dal vaso a dx prendi la striscia di papiro. Oltrepassa il ponte e avvicinarti alla piramide che ha il lato esposto al sole quindi rovente, da terra raccogli il cofanetto per scrivere di Iris e il pezzo di bastone spezzato. Vai a dx e vedrai il mausoleo e sulla sx le statue di Horus e Anubi con dei ganci alle spalle. Sulla dx osserva un'altra striscia di papiro nella bocca di un ippopotamo di pietra e poi supera il ponte a dx, bussa alla porta dell'osservatorio e poi voltati completamente, avanza sul sentiero a dx e da terra prendi la metà della corona di Akkad. Osserva il terreno dove l'hai raccolta e ti accorgi della vegetazione calpestata. Voltati a sx e prendi la parte di una maschera teatrale, avanza verso la statua di Eros in fondo e vedrai che manca la freccia, avanza a sx sul ponte e vedrai una sfera con delle costellazioni: per ora non fare nulla. Torna indietro e attraversa il ponte vicino alla piramide, osserva da vicino il mausoleo e clicca sui simboli e osserva bene la traduzione. Voltati completamente e sulla colonna osserva il disegno che indica i morti che risorgono dalle tombe. Vai a sx verso il ponte e prima di attraversarlo raccogli la metà di un bastone, avanza e osserva le due fontane e la porta chiusa, voltati completamente e raccogli il prezioso bracciale, supera il ponte a sx osserva la statua con la freccia, voltati completamente e raccogli il gancio di metallo e il vaso di bitume. Ritorna alla piramide dove c'è l'ippopotamo con la striscia di papiro e usaci il gancio di metallo per raccoglierlo ma scivolerà nell'acqua, vai dalla parte opposta del ponte e raccoglila tra le piante: non puoi leggerlo perché è bagnato quindi devi asciugarlo. Ritorna davanti alla piramide con la facciata rovente e asciugalo, nell'inventario unisci i due pezzi di bastone con il bitume per farlo ritornare integro e usarlo sulla striscia di papiro (non quella asciutta) e leggerai un messaggio di Iris che ti dice che suo padre è in pericolo e deve aiutarlo. Unisci il papiro asciutto con la tavoletta di Iris e poi col bastone per leggere un secondo messaggio: "vai all'osservatorio e nomina la costellazione della freccia e poi i due punti sulla sfera, il sagittario e Eros ti apriranno le porte". **SALVA IL GIOCO.**

Ruota l'emisfero superiore fino alla costellazione della freccia, posizionaci sopra il mouse e vedrai delle lettere greche come da disegno sotto.



Osserva bene le lettere e poi ruota la zona centrale per trovare le stesse lettere e premerle nell'ordine da sx a dx: se senti un commento e le luci della freccia si accenderanno significa che hai fatto giusto.

Ora cerca la costellazione di Pegaso e fai la stessa cosa come da disegno sotto.



In questo caso le ultime 3 lettere sono state premute quindi non devi ripremerele.

Ora cerca la costellazione dei pesci e fai la stessa operazione senza premere le lettere già premute.



Quando avrai completato le 3 costellazioni il braccio di Eros senza freccia si metterà in posizione. Vai verso la statua di Eros con la freccia e dall'esterno ne poveranno molte, prendi quella davanti a te. Vai all'altra statua di Eros senza la freccia e tendi l'arco: sulla piramide si evidenzierà il Sagittario, usa la freccia su Eros e abbassa l'arco di uno scatto, premi il Sagittario sulla piramide e la freccia dovrebbe colpire l'occhio dell'animale sul muro dell'osservatorio aprendo un passaggio.

Laboratorio

Entra e osserva le tavolette in Caldeo sulla sx, alza lo sguardo e sulla mensola prendi gli appunti di Akkad: leggili. Avanza a sx e vicino alla tenda prendi lo stampo per tavolette, l'argilla a volontà e il foglio di eliolaboratorio. Voltati completamente e prendi l'acciarino, vai sul tavolo e prendi la lettera a Iris, il tronchesino e osserva il contenuto delle due ciotole, osserva in alto il calendario e sulla mensola prendi l'asta con le tacche. Voltati e sulla sedia prendi il papiro con i mesi, avanza e nello scomparto ad alveare prendi la lettera del bibliotecario, apri le ante e prendi il papiro con la storia dell'Enuma. Vai verso il caminetto e osserva le tenaglie da fornace, il carbone in basso e le foglie secche. Ritorna al calendario sul muro e segnati i nomi delle tacche di tutta la striscia centrale da sx a dx. Vai a dx e oltrepassa la tenda per il salone, sali le scale a sx, osserva la macchina di emissione di luce, gira la manovella a dx e poi clicca sul tassello che è uscito a sx, prendi l'asta con i puntali che è uscita. Voltati completamente, apri il baule e prendi il papiro dei codici. Avanza e sarai davanti ad uno strumento di misurazione e un vaso che in realtà è una clessidra: prendilo.

Voltati, osserva il vaso con l'asta e poi scendi. Vai al laboratorio sul tavolo e nell'incavo metti l'asta con le tacche (non quello per i puntali), a sx hai due ceste con puntali piccoli e grandi che dovrai mettere in un certo modo sull'asta. Per sapere come vanno disposti leggi nei documenti la nota di Akkad che dice di codificare il mese e disporre i tasselli in un certo modo. Riguarda il

calendario e vedrai che il mese è l'ottavo, nei documenti guarda l'ultimo papiro preso e osserva l'ottava colonna dall'alto in basso come sono messi i tasselli:

piccolo-grande-piccolo-grande-piccolo-grande-grande-piccolo.

Disponili allo stesso modo da sx a dx nell'asta sul tavolo come vedi sotto.



Prendi l'asta e risali sopra, vai al macchinario con la leva e sulla sx inserisci l'asta appena composta, abbassa il tassello a dx, gira la leva e clicca di nuovo il tassello per andare da Cleopatra. Dopo la sequenza filmata ti ritrovi al punto di inizio, voltati completamente ed esci.

Biblioteca di Alessandria

Hai davanti dei coccodrilli, prendi il monile rotto a sx e poi avanza verso il bordo dx della piscina, avanza fino in fondo, osserva la statuetta e il coccodrillo sacro, arriverà il guardiano: parla con lui di tutto e poi prendi la statuetta. Osserva la scacchiera sulla dx e poi nell'inventario smonta la collana per trovare un papiro da leggere attentamente; *per aprila puoi anche usarci una pietra che si trova vicino alla piscina*. Dalla mappa seleziona il laboratorio di Akkad.

Laboratorio di Akkad

Nell'inventario unisci lo stampo per tavolette con l'argilla e la statuetta in modo da avere una metà dello stampo, ripeti di nuovo tutto per avere l'altra metà. Nel camino metti le foglie secche e accendile con l'acciarino, metti il carbone, usaci una metà dello stampo della statuetta e prendila con le tenaglie appese: rifai la stessa operazione con l'altra metà della statuetta. Nell'inventario unisci i due stampi con l'argilla e poi con la statuetta per averne una copia: fai l'operazione per altre 2 volte e l'argilla la trovi alle tue spalle nel contenitore in modo da avere 3 statuette. Una volta fatte le copie delle statue dovrai cuocerle sul fuoco. Dalla mappa seleziona il giardino di Alessandria e metti le statue sullo sgabello alla sx del guardiano. Parla con lui che ti dirà di trovare 4 statuette: esaurisci i dialoghi. Dalla mappa seleziona il giardino dell'osservatorio.

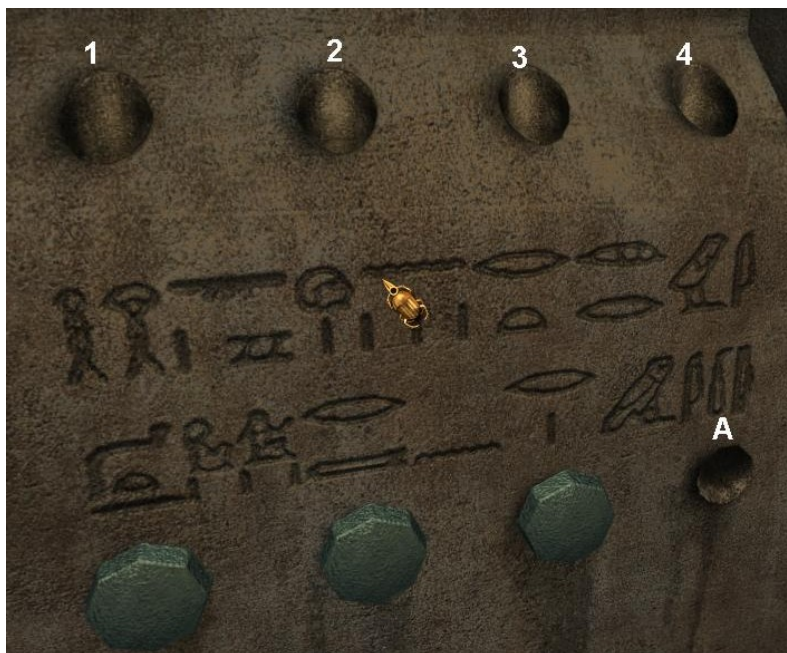
Giardino dell'osservatorio

Vai al mausoleo sotto i portici e osserva bene il tutto: 4 fori in alto e 4 in basso di cui 3 col il tappo. Leggi l'iscrizione che ti dà l'indizio dell'enigma:

nato all'una – alle tre era uomo – cinque anziano – ora nona..

Devi riempire i fori in alto di certe quantità d'acqua da prendere nelle fontane in fondo a sx usando la clessidra che hai nell'inventario. Di seguito il disegno con la spiegazione.

Nell'inventario smonta la clessidra e avrai la parte inferiore, vai alle fontane e ricorda: se clicchi sul getto d'acqua la clessidra si riempirà di una misura, se clicchi sulla vasca la clessidra si svuoterà di una misura.



Vai alla fontane e riempi la clessidra di una misura, ritorna al mausoleo e versa l'acqua nel foro 1

Vai alla fontane e riempi la clessidra di 3 misure, ritorna al mausoleo e versa l'acqua nel foro 2 per 3 volte.

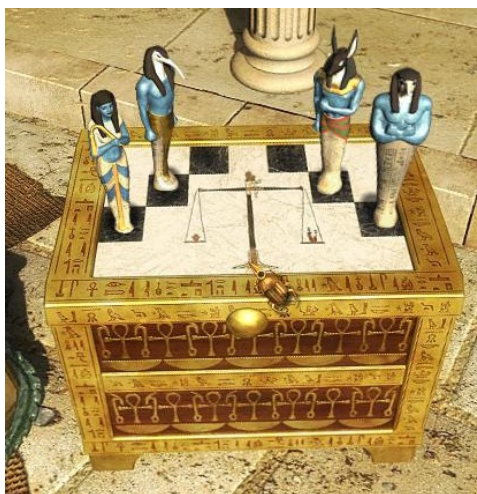
Vai alla fontane e riempi la clessidra di 5 misure, ritorna al mausoleo e versa l'acqua nel foro 3 per 5 volte.

Vai alle fontane e riempi tutta la clessidra, ritorna al mausoleo e versa l'acqua nel foro 4, vedrai che l'acqua esce dal foro A, tappalo con l'argilla e metti nel foro 4 le 9 misure mancanti e la porta si aprirà.

Dentro al Mausoleo

Entra e per far luce usa l'acciarino sulla lampada ad olio che vedi in terra, osserva il disegno sulla tomba davanti e poi vai verso i 3 contenitori a dx, aprili e prendi le 3 statuette degli dei. Guarda sotto i coperchi in terra e troverai la quarta statuetta. Vai verso la parete di fronte e osserva la disposizione degli dei rispetto alla bilancia: Iside-Thot-Anubi-Horus.

Ritorna al giardino di Alessandria e metti le statuette sulla scacchiera nello stesso ordine come da disegno sotto.



Il guardiano ti farà entrare nella biblioteca.

Biblioteca di Alessandria

Vai a sx ed entra nella biblioteca. Osserva sulla sx le uova di coccodrillo e poi vai a dx per parlare di tutto con Kordax. Terminato il dialogo osserva lo zaino e il cesto ai suoi piedi. Vai fuori dalla biblioteca e parla col guardiano di tutto, ritorna all'ingresso e prima di entrare, voltati completamente e prendi il rampino da terra, voltati verso la biblioteca e sulla sx prendi il badile in terra, avanza in fondo e osserva il dipinto sul muro, vai a dx prendi la corda. Ritorna al dipinto sul muro e osserva la colonna a dx in basso, voltati completamente e osserva il coccodrillo con un collare. Vai all'entrata dove c'è Kordax, entra e sullo scaffale di dx prendi l'inventario degli ingredienti, in basso prendi le 4 pile di ciotole in modo da averne 16, avanza nell'altra stanza e sulla dx prendi la brocca vuota. Voltati a sx e prendi le pergamene di: Diomede, Prusia e Zolilos. Leggili bene e vedrai che le note di Aristione dicono di usare: Lullubi, Makkan, Uruku e Amath.

Le note di Prusia dicono che l'Amath è simile al Canaan.

Vai nell'altra stanza e prendi con le scodelle: Lullubi, Makkan, Uruku e Canaan, ritorna in laboratorio e metti le ciotole nei fori sopra il la ciotola vuota, prendi quest'ultima e riempila d'acqua poi metti gli ingredienti secondo quanto scritto da Aristione:

una manciata di Lullubi, due di Makkan, due di Uruku e una di Canaan: il solvente sarà pronto.

Dall'inventario prendi la brocca vuota e riempila di solvente, ritorna alla colonna che hai guardato prima e usaci il solvente per scoprire il N°II con una freccia che lo indica, fai la stessa cosa sulla colonna a sx e scoprirai il N°I indicato dalla freccia. Avanza e fai la stessa cosa sulle altre due colonne davanti, ritorna alle prime due colonne e nell'inventario unisci la corda col rampino, metti il badile nella prima colonna a sx e poi la corda sul coccodrillo col collare, unisci l'estremità della corda col badile, agisci sul coccodrillo ma devi andare fuori a prendere lo scettro di Sobek per far muovere il coccodrillo: lo trovi vicino alle due statuette. Ritorna dentro e parla col guardiano dello scettro poi inizia a far ruotare le colonne.

Attenzione: per far ruotare le colonne bisogna posizionare la corda dal verso giusto, es: la prima colonna a sx deve posizionarsi sul N°2 quindi metti il badile e metti la corda nella parte verso il muro altrimenti il coccodrillo non si muoverà.

Prima colonna a sx N°2 corda verso il muro.

Seconda colonna a sx N°3 corda a dx della colonna.

Terza colonna a dx N° 5 corda verso il muro.

Quarta colonna a dx N°7 corda a dx della colonna.

Si aprirà una camera segreta, entra e prendi le tavolette ma il guardiano ti chiuderà nel tempio come pasto per il coccodrillo. Sei circondato dai coccodrilli e ora parla con Kordax che ti dirà di prendere dalla sua cesta una formula per un potente sonnifero, prendila e leggila, prendi anche i filetti di pesce. Torna al laboratorio e nella prima entrata prendi sullo scaffale a sx: osso di Melukhkha e tutte quelle che vedete in terra e nell'altro scaffale. Vai in laboratorio e metti le ciotole negli alloggiamenti, sopra alle ciotole hai 4 contenitori con Mitanni, Kerma, Arsala e Potassa. Ora devi fare degli abbinamenti per identificare i componenti che ti serviranno, ogni volta che ne trovi uno svuota il contenuto nella giara a sx e riempi la ciotola di acqua.

Ecco gli abbinamenti:

Polvere + 1 Ocra e 1 Kerma

Polvere Verde + 1 Kerma + 1 Arsawa

Polvere Nera + 1 Kerma + 1 Arsawa + 1 Pitassa

Polvere Bianca + 1 Mitanni + 2 Arsawa

Polvere Rossa + 1 Mitanni + 1 Kerma + 2 Pitassa

Polvere Bianca + 1 Kerma + 2 Arsawa + 1 Pitassa

Polvere Grigia + 1 Kerma + 2 Arsawa + 2 Pitassa

Pepita Bianca + 1 Mitanni + 1 Pitassa

Polvere Gialla + 1 Mitanni

Polvere Arancione + 1 Mitanni + 2 Pitassa

Ora hai tutti i componenti, riempi la ciotola e metti doppie porzioni di:

Osso di Melukhkha – Radici di Ataniya – Spine di Canaan e Fiore di Tjekker

Immergi i filetti pesce e dallo ai coccodrilli che si addormenteranno: osserva il filmato.

Isola di Faro

Vai verso la nave e apri i due bauli, prendi tutti gli utensili, vai nel baule a dx e usa lo strumento logoro per tagliare un pezzo di vela. Sulla trave in terra usaci lo scalpello per avere un pezzo di legno. Vai a sx verso la catapulta a sx e mettilci la scala, abbassa lo sguardo e prendi il picchetto rotto che nell'inventario devi unire con: il pezzo di legno, martello e scalpello per averlo riparato. In basso prendi il cavo per il verricello e sali, usalo sulla carrucola a dx, metti il nuovo picchetto che si romperà. Scendi e vai verso il faro che inizierà a lampeggiare, sulla sx prendi la struttura in legno e la palla di pietra. Voltati a dx e osserva la cassa del contrappeso, mettilci dentro i sacchi che vedi in terra. Avanza verso il faro e osserva il foro in alto, abbassa lo sguardo e prendi i frammenti di lastra che dovrai unire a al pezzo grande sulla roccia a fianco. Ritorna alla nave e sulla trave fai un altro pezzo di legno che devi unire sempre come prima per riparare il perno rotto e posizionare in alto nella catapulta e stavolta reggerà perchè hai aggiunto più contrappeso. Scendi e rimetti la scala dov'era, sull'argano a dx sposta la leva a sx e ruotalo per abbassare la catapulta, prendi la sacca in fondo e mettila al centro della trave, mettilci dentro la palla di pietra e aggancia l'uncino sotto la trave in punta a dx, usa il martello sul perno davanti per lanciare il tutto ma il tiro è corto. Raccogli la palla di pietra e nell'inventario unisci lo strumento logoro sulla vela per avere 3 pezzi, cucili con ago e filo e riempi di sabbia che trovi vicino al muro del faro oppure vicino al pontile, una volta riempiti mettili nel contrappeso e rifai tutta la procedura per lanciare la pietra che stavolta colpirà il muro. Ricordati di prendere il picchetto da terra e di mettere la leva a dx sotto la manovella. Da terra raccogli il perno e la pala di pietra sotto le mura, ritorna alla catapulta, fai il gesto di prendere la forcella per portarla sopra e la catapulta sarà pronta in automatico, usa il martello sul perno per un altro lancio. Vai al muro e prendi il masso dalla breccia, osserva in terra la palla rotta: devi farne un'altra. Nell'inventario usa il masso con la struttura in legno, il martello e lo scalpello, vai alla catapulta, raccogli il perno e prendi il verricello per avere un altro lancio pronto: stavolta il muro è distrutto, entra nel passaggio. Voltati completamente e raccogli la cotta di maglia, avanza e osserva i pesi rotti in terra, alza lo sguardo e osserva il carro di Apollo, vai a sx e leggi la targa, sopra hai delle lettere con un disco piegato: raddrizzalo con il martello e sulla dx vedi una ruota. Ora bisogna rimettere in ordine le lettere e tutto è riferito al primo nome che hai letto sulla tavola fuori dalle mura: Sostratos, però in greco come da disegno sotto.



Quindi ora devi metterle in ordine, di seguito il disegno con la posizione esatta delle lettere nel riquadro rosso.



Premi il pulsante centrale per aprire lo sportello e prendere la lettera, tira la leva per abbassare il contrappeso del carro. Avanza e lega la corda al gancio in terra, togliti tutti i pesi all'interno e mettili a sx dove ci sono gli altri. Sciogli la corda per far scendere il carro, vai alla catapulta e prendi tutti i sacchi che puoi, ritorna al carro e mettili dentro, tira la corda sulla dx in alto per far scendere il contrappeso e mettili dentro tutti i pesi, sciogli la corda e togliti dei pesi fino a che non ha lo stesso peso del carro e poi ancora uno per farlo salire. Sali sul carro e togliti alcuni sacchi per salire, sali le scale ed entra nella fosse centrale dove parlerai con Iris. Alza lo sguardo e osserva il prisma sul faro, vai verso l'argano e leggi le iscrizioni, sulla dx osserva il buco quadrato e poi la porta chiusa. Ritorna sotto e scendi le scale davanti al carro, apri la porta e vai all'esterno verso la sabbia vicino alla tavola incisa, nell'inventario unisci la cotta di maglia con la struttura bucata e il filo per ottenere un setaccio che dovrai usare sulla sabbia per trovare un pezzo del mosaico, mettilo sulla tavola e ripeti l'operazione finché non li trovi tutti e avere la scritta completa. (Nel caso non trovi tutti i pezzi, riprendi tutti i sacchi di sabbia nel faro e nel carro e svuotali sulla sabbia e setaccia di nuovo per trovarli). I nomi delle sorelle Gorgoni sono: Medusa, Curiale e Steno.

Ritorna sopra e vai al centro della fossa, abbassa lo sguardo e vedrai delle lettere greche: devi premere le lettere delle 3 gorgoni senza ripremere quelle già premute, di seguito i disegni nell'ordine da premere.



Vai verso l'argano e azionalo e poi ritorna la centro della fossa, guarda il prisma in alto in tutti i suoi lati finché non trovi i 3 che la corda solleva dei pannelli metallici. Su ognuno tira la corda corrispondente in basso e libererai Iris. Paral con lei di tutto e sarete dalla Regina Cleopatra.

Osservatorio

Parla con Iris e poi falle delle domande, scendi sotto e Kordax ti chiamerà nell'altra stanza, parlaci e poi fagli delle domande, voltati completamente e prendi la formula per l'essenza. Esci e sulle scale prendi la parte di una maschera e uniscilo in inventario con l'altra metà per scoprire che si tratta esattamente dell'altra metà. Sali e parla con Iris, scendi e parla con Kordax, risali e parla con Iris. Ritorna sotto da Kordax e chiedigli la bacinella, prendila e per fare un infuso devi ritornare al giardino della biblioteca con la mappa.

Giardino di Alessandria

Appena arrivi hai un coccodrillo davanti, prendi lo scettro davanti e mandalo via, entra e vai nel laboratorio, svuota e la bacinella e riempila di nuovo di acqua e leggi la formula de profumo che hai preso prima e usa i seguenti ingredienti:

2 dosi di Melukhkha, Ashod o Ataniya, Canaan e Tjekker (ti dirà che è pronto ma metti anche gli altri per stendere un colosso.

2 dosi di Nuzi

1 di Ashur

2 di Kassite

2 di Masa

1 di Teresh

Svuota la ciotola di Kordax e riempila con il sonnifero appena preparato. Torna da Kordax e rimetti la bacinella al suo posto: parla con lui e si addormenterà: se non accade significa che è immune, quindi prendi la bacinella e vai sopra di Iris che ti dirà del bracciale. Ritorna al giardino e vai al laboratorio, svuota la bacinella del veleno e quella sul ripiano, riempila di 2 dosi di Melukhkha e poi immergi il bracciale, riempi la bacinella nell'inventario e torna da Kordax, rimetti la bacinella vicino a lui che cadrà addormentato. Prendi il corno e suonalo, apri il suo zaino e prendi l'altra metà della corona e l'asta con i puntali. Apri l'inventario e unisci i due pezzi di corona, avrai due medaglioni: uno del Toro e l'altro dell'Ariete. Vai da Iris e poi nell'inventario usa le tronchesine per rimuovere tutti gli altri medaglioni dalla corona. Dalla mappa seleziona il Mausoleo.

Mausoleo

Osserva il disegno sull'altare e vedrai due segni zodiacali: il toro e l'ariete, osserva la barca in alto e se noti bene manca qualcosa ai rematori: vai dalla parte opposta e metti il medaglione del toro sul rematore di sx e dell'ariete su quello di dx, sentirai muovere qualcosa, ritorna davanti e vedrai una specie di orologio. Ritorna da Iris, parlaci e poi ritorna qui.

Se guardi bene ci sono due lancette: una col sole e una con la luna, mettile a ore 7.00, cioè la luna sul 7 e il sole sulle 12..ora hai 6 medaglioni e dall'inventario devi sovrapporli, cioè: l'acquario sull'acquario, il capricorno sul capricorno e così via..una volta posizionati tutti in basso vedi delle asticelle che devi mettere nei rispettivi fori di ogni medaglione, di seguito il disegno e la disposizione.



Si aprirà un passaggio dalla parte opposta dell'altare, usa l'acciarino sulla lampada in terra e scendi, appena sei sceso voltati a dx e vedi un baule, metti il medaglione della bilancia e aprilo, prendi il tubo per versoio e la lettera di Erone, voltati a dx e apri la cassetta e prendi il testamento di Akkad, osserva l'affresco e vai da Iris. Avanza fino in fondo e apri la cassa a sx col medaglione del Leone ma è vuota, ritorna indietro per una volta e usa il medaglione della bilancia nell'alloggiamento sulla colonna e premi la luna per far scendere la cassa. Apri tutte e quattro le porte dei forni e usa l'acciarino per accenderli, richiudi i quattro sportelli. In alto ai forni c'è un'asta con catene: abbassala e poi anche quella dalla parte opposta, avanza e sulla dx 3 dischi in triangolo e uno centrale, avanza sul soppalco, osserva tutto e prendi la trave poi voltati per vedere Iris, parlaci e esci all'esterno, vai dove ci sono le statue di Horus e Anubi che fumano nella parte posteriore: toglie le placche ad entrambi e poi vai alla statua di Eros dalla parte delle due fontane e poi osserva le statue di Ippopotamo nell'acqua. Usaci il corridoio in legno che hai preso prima sull'acqua, attraversa e sfonda la botola con la trave e poi apri la paratia davanti per far scorrere l'acqua. Ritorna sotto e usa lo scettro per mandar via il coccodrillo, avanza sulla colonna e premi il simbolo del sole per far risalire il contenitore pieno d'acqua, sulla valvola davanti usaci il tubo che hai nell'inventario e alza

la piccola paratia sopra il tubo. Ora metti il carbone finchè ce ne sta nelle caldaie e dal mucchio di carbone si scoprono 3 dischi: aria, acqua e fuoco che potresti aver trovato nel baule. Vai sulla colonna prima delle scale e inserisci il disco dell'aria nella posizione in alto, l'acqua in basso a dx e per ultimo il disco del fuoco. Osserva il finale.

Soluzione di Mac