

SOLUZIONE ANKH

CAPITOLO 1 : COME DISTURBARE UN FARAONE

Una volta nella tua camera prendi la maglia sul letto, vai nell'altra parte della stanza, prendi il pennello senza setole sotto al vaso vicino l'armadio. Apri l'armadio e prendi la maglia pulita all'interno, unisci le due maglie nell'inventario. Sali le scale e una volta in alto usa la corda di tessuto con il vaso che pende dal soffitto. Una volta in strada parla con i due furfanti e alla fine sarai costretti a dare la moneta d'argento. Riparlaci una seconda volta e in cambio della moneta d'argento devi portare loro da mangiare. Vai in basso e dirigiti verso il palazzo del faraone. Prima arriverai nel bazar: parla con il ragazzo all'entrata, entra e parla subito con la tua amica Fatima. Avanza a dx e nella bancarella vicino su uno scaffale prendi un vasetto. Prova a parlare con la vecchietta che fa su e giù per il bazar e poi prosegui. Arriverai alla bancarella del sarto, osserva il cartello e parla con il venditore essendo disponibile ad aiutarlo. Vai un po' a dx e prendi su uno scaffale il melone. Sullo scaffale del venditore di frutta prendi un'arancia e un limone poi sali le scale. Parla con il venditore di vini, continua a salire le scale, vai avanti, parla con il venditore di schiavi di tutti poi con lo schiavo e fatti raccontare la sua storia.

Vai verso l'alto e prova ad entrare nell'ambasciata. Vai in alto nel vicolo, sul filo per la biancheria prendi il calzino poi prosegui verso il palazzo. Parla con le guardie per sapere che hanno paura dei coccodrilli poi torna in piazza. Continua un po' sulla dx e parla con il venditore di oggetti di lusso. Segui la strada per andare al bazar in basso, parla con il venditore: lo vedrai interessato all'ankh, ma rifiutati di venderlo. Prosegui verso la bancarella dopo a dx, prendi la barra di ferro vicino ai gatti, controlla il banco per notare dei panini, della lattuga e delle polpette. Parla con la venditrice, apri la porticina dove hai preso la sbarra e velocemente ruba il pane e la lattuga. Prosegui fino all'uscita che porta al Nilo, osserva l'acqua delle fogne, prendi con la calza in pesce avariato e uniscilo al panino e alla lattuga. Vai in alto per la strada, dai il cibo avariato ai furfanti, torna indietro e vai verso il Nilo. A sx parla con il veggente, sul bordo del fiume c'è una pietra liscia: usaci le forbici. Portale al sarto, torna al Nilo e parla con il traghettatore. Dagli la moneta d'argento e partirai.

Ti ritroverai sul fondo del mare. Vai in basso, controlla la mano dello scheletro, prendila e aprila in inventario. Usa la chiave per aprire il forziere in basso a dx, prendi tutto ciò che trovi dentro e unisci la bussola rotta con l'ago maledetto. A sx dovresti vedere una statua senza braccio, usa sopra il forziere ai piedi della statua la sbarra e prendi il braccio. Usalo con la maglia poi usa il tutto sul coccodrillo.

Parla con il traghettatore, prosegui passando per l'apertura fra le rocce e ti ritroverai nel deserto. Vai avanti, entra nel deserto, nella locazione dopo prendi dall'albero il ramo e dallo scheletro a dx il teschio. Vai avanti ed entra nella Giza. Parla con i viandanti, vai nei pressi del lavaggio, a dx inserisci il ramo, metti nella ciotola il mangime e gira la manovella. All'entrata del lavaggio raccogli i peli del cammello, uniscili alla spazzola senza setole in inventario e usa quest'ultima sulla maschera. Passa tra le mura, al bivio vai a sx e dopo aver parlato con il tuo clone prosegui per quella strada, finché non sarai obbligato a tornare indietro. Questa volta vai a dx poi clicca sull'icona in basso a dx del traghettatore. Parla con il traghettatore, dagli la bandiera pirata e fatti riportare al Cairo. Torna alla bancarella di Fatima e dalle la maschera. Vai dal traghettatore e fatti riportare alla baia. Torna dove hai visto il tuo clone e prosegui per sx fino a raggiungere un'oasi. Dopo il mini filmato, percorri tutta la stradina in basso e parla con gli uomini fino a scoprire che non sono in realtà chi dicono di essere e convincendoli a farti un vestito da coccodrillo. Dagli i denti di coccodrillo e il teschio poi torna dal traghettatore e al Cairo. Vai dal sarto, parlaci, poi osserva la borsetta della vecchietta e cerca di fartela dare. Una volta presa torna alla baia e consegna la borsetta ai tessitori ebrei. Torna al Cairo e vai verso il palazzo, ma prima di andare vicino le guardie, clicca sulla maschera da coccodrillo in inventario e vai a spaventare le guardie.

CAPITOLO 2 : PROPOSTA INDECENTE

Ti ritroverai in cella, imprigionato. Clicca sulla fessura a sx per parlare con il venditore di frutta del bazar, prova ad usare l'appendiabiti che hai in inventario sulla porta, ma non riuscirai a scassarla. Usalo quindi sulla fessura, in cambio al venditore dagli il vino, riconsegna l'appendiabiti e vi farà una chiave. Usala sulla porta poi esci. Dopo aver incontrato il coccodrillo torna in cella e osserva la tana dalla quale ogni tanto esce un topolino: prendi da lì dentro la lima. Usala con il nodo di catene a sx e scenderà lo scheletro del capitano. Prendigli la gamba di legno ed il flauto. Vai dal coccodrillo, usa su di lui la gamba poi esci dal tunnel.

Torna in piazza, osserva la guardia a sx, recati dal venditore di oggetti di lusso, chiedigli un passaggio secondario per il palazzo e in cambio accetta di fargli un favore. Vai dalla guardia e mostragli il tesserino. Entra, prendi la raganella a sx sul tavolo, prova a prendere il graal per terra di fronte a te, ma uscirà un serpente. Usa sul graal la raganella e una volta incantato il serpente butta velocemente dalla finestra la raganella. Prendi il graal, esci e portalo al venditore. Entra nel passaggio, prosegui a sx, osserva il cartello sul bancone, verrai chiamato in aiuto dalla figlia dell'ambasciatore. Dialoga un po' con lei, recati al bancone e prendi il vaso con le termiti ciclone.

Prosegui avanti fino alla locazione dopo, entra sotto nel magazzino e usa le termiti sulla colonna marcia. Parla un po' con la figlia dell'ambasciatore e accetta di trovarle qualcosa per vestirsi. Esci, parla con il tipo grasso a sx finchè ti fa vedere i passi della cammello – loca. Osserva il cartello a sx, vai nei pressi del bancone e prendi dalla statua a sx il comunicato rosso. Portalo alla ragazza che lo userà come abito. Parla di nuovo con lei e dalle il flauto in modo che la guardia si metta a ballare per poi cadere nella fogna.

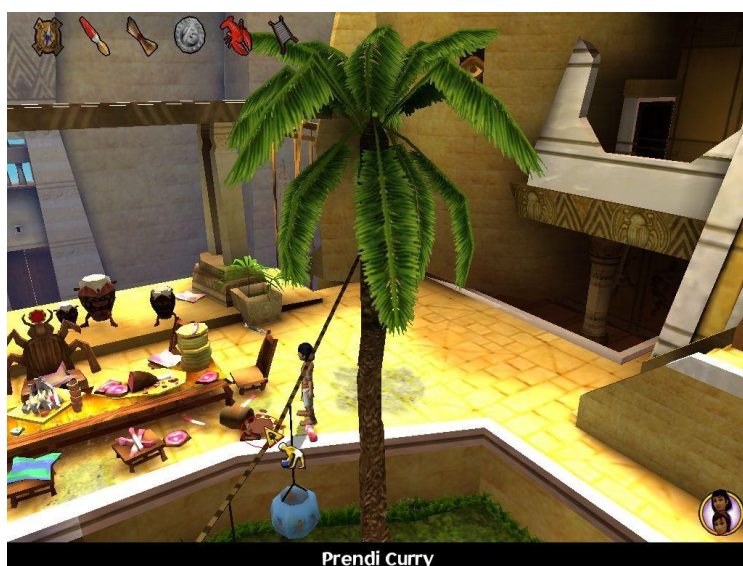
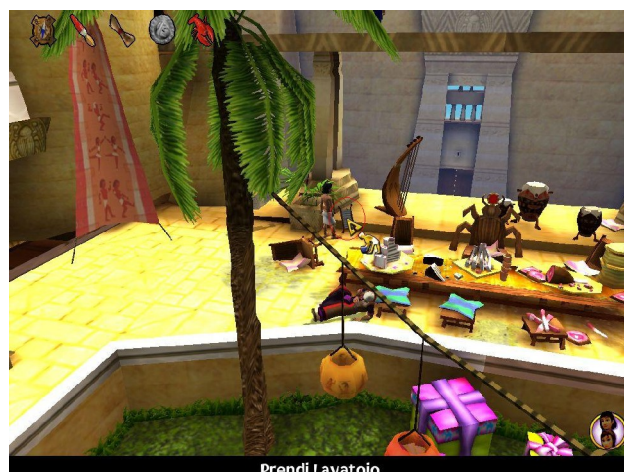
CAPITOLO 3 : L'EVOCAZIONE DI OSIRIDE

Sali le scale a sx, leggi il libro a dx e sempre a dx prendi del grano. Scendi, usa il grano sulla macina a dex, prendi la farina, mettila sul marmo nero poi versa l'acqua nella brocca blu. Aspetta che la baguette bruci poi prendila. Sali la scale e vai sul bordo a dx. usa il pane sul bordo opposto e passa dall'altra parte. Ora potrai giocare sia con Assil che con Thara, basta cliccare con l'icona in basso a dx per cambiare personaggio. Per adesso tieni Assil: entra nella porta in alto a sx, interagisci con la leva a sx, passa per il ponte e prova a prendere in basso in acqua il faraone capitano. Sali sulla palma e ti ritroverai dall'altra parte.

Ora gioca con Thara. Fai lo stesso percorso di Assil fino a salire sulla palma, ma sei troppo leggera. Torna indietro dove sei partita e vai nella porta in alto. Ci sarà una guardia sul ponte quindi passa la mano ad Assil. Ora devi prendere in giro quattro oggetti: un'aragosta, un lavatoio, una forchetta e del curry. Le foto sotto ti indicano dove puoi trovarli.



Prendi aragosta



Vai sotto la finestra a sx dove c'è la bandiera rossa e usaci sopra l'aragosta poi passa a Thara. Prendi la bandiera e torna dove c'era l'ingranaggio per l'acqua. Buttaci sopra la bandiera, torna fino alla torre e passa ad Assil. Da dove sei a dx nell'acqua prendi il faraone capitano, sali le scale per il corridoio, clicca con il pulsante dx sul faraone capitano in inventario per avvicinare la guardia, ma non basta. Torna alla porta dove la guardia si è fermata e usa di nuovo il faraone. Gioca con Thara. Passa il ponte, entra nella torre e nasconditi nell'angolo buio a sx finché la guardia non passa. Nel corridoio vai a dx finché non trovi due pannelli per terra: in uno facci salire Assil e nell'altro Thara in modo da aprire il passaggio di fronte. Vai oltre ed entra nel tempio di Osiride.

Una volta dentro esamina attentamente tutti i disegni sulla parete di dx e una volta fatto scendi con Thara. Se vai un po' in alto sia a dx che a sx ci sono due piccoli altari: clicca sopra ad entrambi. Si alzeranno altri due altari. Fai andare Assil in quello di dx e Thara in quello di sx, facendo attenzione però a passare solo sulle mattonelle con la piuma, se tocchi le altre gli altari si abbasseranno e dovrai farli rialzare.

Una volta fatto fai prendere ad Assil la polvere verde e gialla (quella rossa non c'è) e fai prendere a Thara la mazza in terra a sx. Fai buttare la polvere gialla sul fuoco ad Assil e fai suonare a Thara con la mazza il gong triangolare. Passa ad Assil: fagli buttare nel fuoco la polvere verde e fai suonare a Thara il gong rotondo. Ora siccome ti manca il rosso, butta sul fuoco il curry e fai suonare a Thara il gong quadrato. In tutto si saranno alzati 3 altari: manda Assil in quello a dx e Thara in quello a sx. Ora, come mostrato dai geroglifici, devi suonare, quindi fai suonare a Thara il flauto e una volta passato ad Assil fagli suonare il lavatoio unendolo alla forchetta. Una volta che sarà apparso Osiride porta Assil sull'altare centrale per parlarci, ma arriverà il faraone e scapperete. Una volta fuori, vai a sx, prendi il pezzo di lastra per terra e prosegui per sx. Passa per la finestrella aperta a dx e salva Thara prendendo la corda a sx. Per concludere il capitolo parla con lei.

CAPITOLO 4 : IL SOLE DEL CAIRO

Leggi il messaggio sul muro che ti ha mandato Osiride, vai in piazza e parla con il venditore di schiavi per avere informazioni sulla figlia del faraone. Vai in basso dove c'è la seconda parte del negozio del venditore di oggetti di lusso e leggi il cartello. Raggiungi il veggente e parla di tutto. Recati all'entrata principale del bazar e parla con Volcano per sapere della figlia del faraone. Vai dal venditore di vini, dagli la bottiglia vuota, parlaci e vai al Nilo. Fatti portare dal traghettatore alla baia, raggiungi l'oasi dove ci sono i tre tessitori, ma prima di scendere parla con il genio che si sta lamentando. Digli che gli darai una mano, scendi, parla con Thara di tutto e lei convincerà i suoi amici ad ammetterti nel gruppo dei lancia banane. Osserva la lampada nell'acqua, ma non riuscirai a prenderla. Vai a parlare con i tre tessitori.

Vai a dx, vedrai altre assi: camminaci sopra e una volta arrivato alla fine aggiungi l'asse che hai in inventario e vai avanti. Entra nella caverna, raccogli il secchio vicino all'albero e da quest'ultimo prendi una banana. Torna vicino Thara e riempi il secchio d'acqua. Torna al Cairo. Recati dal venditore di vini, dagli la banana e chiedigli di farti il sole del Cairo pesante in modo che possa dare alla testa. Dagli la moneta d'argento e consegna il bicchiere al venditore di schiavi. Vuole l'ombrellino per bere il cocktail, quindi passa dal passaggio segreto per raggiungere il giardino del faraone. Vai dove hai raccolto i tre oggetti in precedenza e sveglia con una secchiata l'uomo sbronzo per terra. Fatti portare dal traghettatore alla baia.

Vai dove prima avevi raccolto il ramo e il teschio e prosegui in alto a dx verso la sfinge. Vai a dx, dalla bancarella prendi l'ombrellino, uniscilo a cocktail, osserva sulla sx sul muro la fessura a forma di mano poi torna al Cairo. Consegna al venditore di schiavi il drink, una volta svenuto prendi dal vestito le chiavi e libera lo schiavo. Parlaci e gli farai recuperare la lampada. Parla con il genio chiedendogli dove si trova la figlia del faraone. Vai all'entrata del palazzo, parla con le guardie convincendole del fatto che sai dov'è la figlia del faraone. Entra, vai avanti fino al faraone: parlaci e accetta di dargli una mano. Recati all'entrata della sfinge ed usa la mano che ti ha dato il faraone sul calco sul muro ed entra.

Vai avanti, qualcuno ti lancerà una pietra e ti farà scendere di un bel po' l'energia. Vai a sx e su di una cassa prendi l'appunto e leggilo. Vai sempre a sx, osserva i segni lasciati per terra dal carrello, prendi il martello appoggiato in alto sulla cassa, vai in basso e prendi la strada a sx che va in alto. Mentre cammini fai attenzione al secondo appunto da prendere e leggere, arriverai ad un punto dove c'è la vasca delle anguille: riempi il secchio. Continua a camminare, osserva a sx sopra la porta il sacco di cemento: usa il martello. Prosegui fino in basso e sopra una trave c'è un terzo appunto che però non riesci a prendere. Torna giù e raccogli il cemento che hai fatto cadere, uniscilo all'acqua e usa il tutto sulla forma lasciata dal carrello. Prendi la mezza scala che hai creato e usala sull'impalcatura per salire e prendere l'appunto. Leggilo, torna alla vasca delle anguille e cammina sul bordo fino a salire nella testa della sfinge. Sulla sx su di un tavolino prendi la scatola di fichi, controlla la fessura a forma di naso a dx ed inserisci la chiave appena presa. Parla con il cattivo Diner. Torna al Cairo e vai a casa tua. Parla con i due furfanti per convincerli ad andare a Giza. Parla con tuo padre, entra in casa, vai nelle stanze, sali le scale e tira le leve per far girare il macchinario. Scendi, vai all'atrio della casa e prendi dal vano che si è aperto la chiave. Raggiungi la sfinge, entra usando sempre la mano nella fessura, vai nella testa e usa la chiave sulla fessura rimasta a sx. Tira la corda che è scesa, vai verso la vasca delle anguille che si è svuotata e prova a scendere. Sali di nuovo e butta dalla narice della sfinge la scatola di fichi, scendi dalla narice e prendi i fichi. Mangiali e torna su per scendere dalla cavità che si è svuotata. Prendi l'anguilla elettrica ed uniscila alla macchina del tempo. Dopo la scena, vai verso il meccanismo a sx della porta, prendi il peso e al suo posto metti quello che hai appena preso (quello più scuro per intenderci). Il peso che ti rimane inseriscilo nel meccanismo a dx. Passa per il passaggio che si è aperto, scendi, in fondo sulla bara prendi il completo da baseball poi parla con la mummia. Vai avanti ed entra nel tele trasporto a sx.

CAPITOLO 5 : NELL'OSCURITA'

Ti ritrovi al buio: indossa lo smeraldo. Vai avanti finchè non trovi il demone sciacallo che non ti fa passare. Lanciagli la palla da baseball e prosegui fino ad arrivare di fronte ad una faccia. Osserva i massi a dx: sposta un masso e prendi i tre fusibili per posizionarli come da foto sotto.



Recati a parlare con la bocca della faccia dicendo che siete amici e ti farà passare. Vai sempre avanti e sali le scale. Parla con Osiride rifiutandoti sempre di consegnargli l'Ankh. In una scena comparirà Thara per darti una mano e Osiride si impossesserà del tuo corpo. Ora comandi Thara: falla correre tutto a sx fino all'ultima colonna, quella che sta per crollare, e Assil morirà sotto le macerie. Dovrai usare L'ankh contro Osiride, quindi fai pronunciare ad Assil l'ultima frase di dialogo ("Iside ha dato l'ankh a Ra, il quale l'ha consegnato a Osiride, che l'ha data a Set il quale l'ha offerta al faraone").

Sarete salvi. Corri verso l'uscita per le scale e in automatico uscirete dalla sfinge. Osiride apparirà dalla sabbia e appena prendi il controllo di Assil, spingi il mercante contro il Dio e avrai concluso il gioco!

Soluzione di Star