

Ridde of the Sphinx (Il mistero della sfinge)



Scendi dall'elicottero e vai alla tua tenda in fondo. Avvicinati alla scrivania, guarda il foglio e il registratore. Clicca sul primo cassetto a sinistra e osserva il foglio. Vai all'angolo destro della tenda e ruota la carta del lucchetto. Vai al letto, apri la cassetta, prendi il portafogli ed annota i numeri della tessera in alto a sinistra. Guarda anche le altre tessere e sotto una di queste dovrai annotare ciò che c'è scritto in un pezzo di carta. Guarda il foglio sotto al cuscino, i libri sotto al comodino poi clicca sul letto per dormire. Dopo poco clicca di nuovo, prendi i fiammiferi ed accendine uno. Accendi la candela e osserva il foglio sotto al cuscino. Clicca sul letto e dopo un po' fai un altro clic. Accendi un altro fiammifero, vai al fornello dietro di te, accendi il gas e guarda la pentola. Prendi la chiave e apri i cassetti della scrivania. Prendi tutti i nastri che trovi ed ascolta nel registratore. Prima di questo devi azzerare i contatori poi puoi ascoltare le cassette in questo ordine: metti la prima cassetta e i numeri del contatore sono 0031; metti la seconda cassetta ed i numeri del contatore sono 0223; metti la terza cassetta ed i numeri del contatore sono 0105.

Vai verso il baule e guarda il lucchetto: hai la T in mano e fai un paio di giri fino allo 0; ora hai la R quindi fai uno spostamento orario fino al 12; con la L fai uno spostamento antiorario superando il 5 poi fai un altro giro fino al 5; infine hai in mano la R quindi ruota in senso orario fino al 20. prendi il papiro e mettilo nell'inventario.

Ora devi esplorare gli scavi, quindi attraversa la passerella, vai a sinistra dopo la discesa, gira intorno alla sfinge fino a trovare un'impalcatura. Su un'asse troverai una data (02/17) che devi annotare. Avanza verso l'ingresso della sfinge facendo 10 passi, gira a sinistra ed entra. Vai fino in fondo fino a trovare lo scudo.

Torna all'elicottero e recati alle piramidi. Sotto la tenda prendi il contenitore della benzina, apri il rubinetto dell'acqua e guarda la pozza. Vai all'ingresso della piramide, ma non puoi ancora entrare perché manca l'elettricità. Metti la benzina nel generatore vicino e spingi lo Start. Ora puoi entrare ed avanzare finché vedi un passaggio sul soffitto. Guarda la grata a destra e prendi il messaggio.

Vai verso il tavolo e guarda la macchina, inoltre se osservi le valigie accanto noterai un robot. Ora sul tavolo guarda il libro, accendi i tre macchinari spingendo i rispettivi pulsanti a sinistra e scoprirai, oltre che solo la biblioteca è utilizzabile, che usando i numeri 2,6,12 puoi avere informazioni sul robot. Ora prendi il robot e mettilo davanti al buco del tavolo e usa il tasto Library1 per vedere il percorso da fare. Avanza con la leva a sinistra, mentre con l'altra lo puoi bloccare. Una volta fatto il percorso ti trovi davanti ad un pannello e per aprirlo digita questi numeri: 1551. si aprirà un passaggio per la tomba della regina ed uno per il tunnel.

Torna alla tomba del re. Clicca su un blocco di pietra dislivellato sul muro dietro al sarcofago. Entra e cammina fino alla stanza funeraria di Cheope. Stai davanti al sarcofago ed abbassa lo sguardo; entra nel tunnel e percorrilo fino ad arrivare ad una stanza con un cobra. Ora hai due passaggi a destra e a sinistra: voltati a sinistra e vai avanti 9 volte sorpassando una porta per poi trovarti a destra delle porte e a sinistra delle colonne. Gira a destra ed entra nella prima porta. Avanza fino a trovarti il muro di fronte. Vai nell'ingresso a sinistra.

Osserva sul tavolo a sinistra una pietra, tra le casse osserva un vaso coperto aprilo trascinando il coperchio con il mouse. Prendi la chiave, entra nella sala del trono e siediti sul trono. Si aprirà un passaggio. Prendi il telescopio reale. Guarda gli affreschi, torna nel corridoio con le colonne ed entra nella seconda porta.

Sali la scala, apri la cassa e prendi il pugnale. Apri a destra un'altra cassa per prendere un papiro. Prendi anche delle frecce dal vaso vicino. Osserva l'altra parte della stanza: rovescia il vaso e vedrai un simbolo sul fondo e facendolo ruotare vedrai una scacchiera. Sempre in questo lato della stanza ci sono delle colonne e dietro c'è un passaggio che ti porta nel corridoio con le colonne. Ora vai nella terza porta.

Girati a sinistra, vai verso il tavolo e apri il cassetto. Prendi la chiave. Guarda il vaso in terra come hai fatto con quello precedente ed esaminane un altro a destra della statua. Prendi il papiro. Sul lato destro raccogli una tromba. Adesso torna dalla statua per esaminarla: girandoci attorno noterai un cavo che devi attaccare. Vai al sostegno in mezzo alla stanza e mettilci la tromba. Mira al muro in fondo cliccando sulla tromba. Fai la stessa cosa con la parte di muro che avevi alle spalle, ma non entrare nel passaggio perché moriresti. Clicca sull'otre per 8 volte e prendi la Tavoletta di Hator.

Torna al corridoio con le colonne, vai a destra poi a sinistra. A metà del corridoio trovi un portale, voltati e in basso vedi un portale che per ora ignoreremo. Prosegui per il corridoio e arrivi ad un altro. Entra nella prima porta e qui usa il pugno le per aprire le porte che si trovano sotto le colonne e solo una avrà un accesso. Nel mentre osserva le nicchie sulle pareti e dovresti trovare due vasi da guardare. In uno scrigno troverai un'altra chiave. Ora vai alla colonna che ti dà accesso, percorri il ponte e davanti trovi una balestra, a sinistra un fuoco ed una freccia. Prendi quest'ultima e mettila nella balestra e prendi la mira sulle statue davanti, prima una poi l'altra. Attraversa il ponte che si formerà e sali sulle ossa. Hai due tavolette davanti a te: prendi solo quella di sinistra perché prendendo l'altra muori.

Percorri il ponte per tornare in dietro e vedrai una nicchia alla base della balestra: prendi il papiro. Torna al corridoio con le colonne ed entra nella porta che non hai ancora visitato.

A sinistra per terra c'è uno scrigno. Aprilo e prendi l'amuleto ed il papiro. Al centro della stanza muovi il vascello. Guarda la cassa nell'angolo e prendi un'altra chiave.

Sei nella stanza dei vasi. Sul tavolo c'è un vaso: trascina il coperchio e prendi la chiave e la croce egizia. Hai altri due vasi da osservare. (in uno dei due sul fondo devi annotare la posizione delle stelle sulla scacchiera). Esci dalla stanza, vai a destra e a sinistra per entrare di nuovo nella stanza del cobra. Vai al passaggio sotto al portale che prima abbiamo ignorato e se entri ti troverai nella stanza dei coccodrilli. Osserva le 6 colonne a forma di coccodrillo ed annota i colori degli occhi di ciascun coccodrillo. Esci e clicca sul portale di fronte.

Percorri il corridoio fino a trovarti delle scale davanti. Vai avanti di 30 passi. A destra ci sarà una stella con una maniglia e un'altra stella più piccola. Vai avanti di 46 passi ed arrivi in una sala con lo schema delle stelle. In un canestro a destra ci sono le stelle da collocare e scegli le stelle a forma di pettine collocale in questo modo partendo dall'alto da sinistra verso destra:

- prima riga: metti la stella nel secondo spazio;
- terza riga: metti la stella nel settimo spazio;
- sesta riga: metti due stelle una nel quarto e una nell'ottavo spazio;
- settima riga: metti la stella nel sesto spazio;
- ottava riga: metti la stella nel quinto spazio;
- nona riga: metti due stelle una nel secondo spazio e l'altra nel nono spazio;
- decima riga: metti la stella nel settimo spazio.

Ora si aprirà un passaggio, ma ora è troppo buio. Prendi lo scettro in mano alla statua e recati nella stella che hai visto prima sul muro. Infilare lo scettro nel buco poi tira la leva. Torna nel passaggio del portale che hai aperto ed entra perché ora c'è luce.

Prendi nell'angolo la tavoletta a destra, tira la leva in basso e scendi. Risali, clicca sul letto e dormi. Clicca si nuovo. Vai ai supporti e inserisci il telescopio. Osserva entrambe le stelle. Torna a dormire, poi clicca di nuovo e recati alla tomba della regina.

Entra nel passaggio aperto in precedenza e vai avanti fino a trovare un altro passaggio sulla destra. Guarda a sinistra e ci sarà una porta con un cerchio dorato. Entra e prendi la paletta sulla statua. Voltati e usala sull'interruttore a sinistra dell'ingresso. Appena hai il controllo del cursore esci, avanza nel corridoio, clicca sulla statua a sinistra, entra nel nuovo passaggio ed esplorando la nuova stanza troverai un pozzo: scendi.

Voltati a sinistra e scendi le scale. Una volta in fondo avanza 2 volte e gira per 2 volte a sinistra: entra nella porta. Osserva la statua con la testa di coccodrillo. Conta e premi le pietre dalla prima in basso a sinistra in questo ordine: 12 – 18 – 20 – 9 – 3 – 7.

Quando la statua inizia a girare clicca sulla base. Avanza nel tunnel, aspetta che il coccodrillo se ne vada poi avanza. Ora per passare dall'altra parte aspetta che i coccodrilli siano in fila indiane verso di te per poi usarli come ponte cliccando su di loro. Prendi la tavoletta di destra e torna alla sala con il vascello.

Vai alla parte opposta della sala, Sali le scale e ti trovi di fronte ad una ruota e osservandola da vicino noterai che le manca un perno. Scendi e al di sotto della costruzione c'è un buco vuoto. Clicca sulla bottiglia e prendi il perno. Nella sala ci sono 4 colonne per lato con al di sopra delle teste di coccodrillo con gli occhi colorati. Guarda il papiro dello Yacht e imposta i colori in questo modo: devi avere le scale da cui sei entrato alle spalle e girare in senso orario per la sala.

- Seconda colonna a sinistra: bianco
- Terza colonna a sinistra: verde
- Quarta colonna a sinistra: bianco
- Quinta colonna a destra: rosso
- Sesta colonna a destra: blu
- Ottava colonna a destra: verde

Torna alla ruota, inserisci il perno e cliccaci sopra. Il vascello scivolerà verso di te e si aprirà sotto un altro passaggio: entra.

Tuffati nel pozzo e vai a destra dove c'è un ingresso tondo. Vai avanti finché arrivi ad un altro lago dove hai 4 possibili direzioni. (segui bene le indicazioni perché è molto facile perdersi)

Guardati intorno e cerca una parete rocciosa con due macchie scure in basso a destra e a sinistra. Avendo la parete di fronte a te e girando in senso antiorario saprai che se vuoi andare a sinistra della parete arriverai ad una grotta, che il percorso successivo conduce al Tempio di Ra, quello dopo ti conduce alla parete dello scarabeo e che l'ultimo ti porta dove da sei venuto.

Recati alla grotta e nuota finché non arrivi alla terra ferma. Clicca sul masso a destra ed entra nel passaggio andando avanti fino ad emergere. Sali la scala, apri la cartella e osserva i fogli. Prendi il piccone, ma non toccare la tavoletta sullo scheletro. Gira intorno fino a trovare una roccia con dei buchi. Sali ed avrai la tavoletta di Horus. Torna in dietro e recati verso lo scarabeo. Avanza e guarda la parete con i geroglifici con in centro uno scarabeo. Demolisci la parete con il piccone e immediatamente dall'inventario prendi l'amuleto e usalo sul cobra. Avanza sulla passerella fino alla statua del cobra. Girati e clicca in basso a sinistra :prendi la tavoletta del toro.

Torna davanti alla parete e vai verso il tempio di Ra. Esci dall'acqua, vai nel tempio e girati. Vedrai un portale. Oltrepassalo ed avanza. Davanti hai un lago con delle statue in lontananza. Gira verso destra ed avanza finché arrivi a delle palme, gira a sinistra e raggiungi la cima dell'arco. Qui cliccando sopra ai tre dischi vedrai il loro colore. Torna sulla spiaggia e avanza 9 volte. Osserva in basso a destra e vedrai un globo nella sabbia. Avanza fino a che non ti fermi, girati e guarda la testa enorme. Prendi dall'orecchio il globo. Torna in dietro di poco e Sali le scale dove troverai un vano con un globo. Torna al tempio con davanti a te la piscina, gira a destra e poi a sinistra fino in fondo. Guarda la statua ed annota i colori sul petto. Scendi e ti trovi di fronte ad un ingranaggio. Metti i 3 globi nei contrappesi e regola i colori iniziando dall'alto:

- palla rossa, barra verde, palla blu;
- barra rossa, palla verde, palla blu;
- barra verde, palla blu, palla rossa.

Torna fuori e vai alla visuale dall'alto. Segnati i simboli comparsi nella piscina.

Vai alla piramide d'oro e noterai che se passi il cursore sulla porta le figure cambiano. Devi continuare a provare per far comparire le figure trovate nella piscina. Dall'alto: il cerchio, il cobra, il vascello e le onde. Entra nella porta. All'interno ci sono 3 manufatti per parte e delle fessure alla destra e sinistra di ognuno dove dovrai poi inserire le tavolette. Per adesso esci e gira attorno alla piramide. A metà di ogni lato c'è una scaletta che conduce a dei dischi con sopra un cobra colorato. Posiziona i dischi in questo modo:

- cobra blu – pesce;
- cobra giallo – tartaruga;
- cobra rosso – ibis.

Torna dentro e ora puoi mettere le tavolette nelle serrature: ognuna ha disegnato sopra l'immagine della tavoletta corrispondente quindi non sarà difficile inserirle. Prendi inoltre tutti i papiri che fuoriescono. Torna nella sala del vascello fino al corridoio iniziale e prosegui fino a trovare una porta. Entra e prendi la ruota del cobra. Scendi, vai a destra ed osserva i disegni sulla parete. Vai dove ci sono i faraoni seduti, entra nella porta di fronte a loro e vai fino in fondo. Sali sul piano inclinato, girati a destra e cammina intorno al cilindro finché vedi una porta lontana. Vai avanti fino a trovare una piccola arpa. Falla suonare. Torna al grande cobra e Sali sulla corda. Ci sono 5 arpisti e se li osservi bene vedrai che gli manca una chiave e devi rimetterle scegliendo tra quelle che hai nell'inventario. Inizia dal primo arpista all'ingresso:

- reed leaf key;
- pillar key;
- flat weck key;
- ahnk key;
- heraldic key.

Vai alla piccola arpa e prendila. Esci, gira a sinistra e usa la corda sulla pietra rosa. Cliccaci sopra. Questo meccanismo ti dà accesso ad altre stanze e in una di queste dovrai prendere il mestolo sacro e il papiro. Torna indietro e clicca di nuovo sulla ruota. Devi trovare la sala del loto.

Entra nel passaggio che scende e vedrai un enorme cupola dorata. All'inizio della rampa metti nei fori l'arpa. Avanza, vai in fondo al lato destro della sala dove ci sono due statue. Metti il mestolo sul supporto e riempilo. Torna al fiore di loto e versa il mestolo nel vaso per 6 volte.

Clicca sulla porta davanti e ti trovi un cobra. Avanza per notare una grata chiusa: hai il cobra di faccia voltati a destra, vai avanti 10 volte, voltati a sinistra e avanza una volta verso Anubis, voltati a destra, avanza 13 volte, voltati a sinistra e avanza verso Anubis una volta, girati a destra, avanza 10 volte, clicca sulla curva a sinistra senza girare, vai avanti 6 volte, gira a destra, avanza verso Horus, posizionati avanti leggermente verso destra e vai 4 volte avanti, vedrai 2 Anubis, vai una volta avanti, gira a destra, avanza verso Anubis, avanza 4 volte, avanza 3 volte e dovresti avere davanti a te 2 colonne. Osserva in giro e quando vedi Anubis vai verso di lui. Dovresti vedere 6 cilindri bianchi e rossi, voltati ed entra. Nella sala c'è una grande vasca

d'acqua e sei statue intorno. Comincia dalla prima a sinistra cliccandoci sopra. Clicca sul disco fino a svitarlo e annota la posizione delle palle. Fai la stessa cosa per tutte le statue. La vasca si svuota. Scendi e guarda le porte e il foro nella parete. Torna verso i cilindri bianchi e rossi, aziona il rubinetto in alto, posiziona le palle da sinistra a destra in questo modo:

- 4 palle nel bianco, 1 palla nel rosso;
- 3 palle nel bianco, 2 nel rosso;
- 2 palle nel bianco, 3 nel rosso;
- 0 palle nel bianco, 5 nel rosso;
- 5 palle nel bianco, 0 nel rosso;
- 1 palla nel bianco, 4 nel rosso.

Scendi nella vasca e le porte si apriranno. In ciascuna prendi una chiave che si trova in un cofanetto. Torna nella vasca ed entra nel tunnel,. Vai fino in fondo ed esci dalla grata. Torna nell'ascensore e svuota il vaso col mestolo. Esci dalla piramide, prendi l'elicottero e torna alla sfinge.

Entra nell'ingresso a lato, nella porta tonda inserisci le chiavi trovate.

Partendo da ore in senso orario metti le chiavi in questo modo:

- stonehenge
- bermuda
- easther island
- atlantian
- mayan
- gaza

Ora salva il gioco.

Ti trovi davanti un pannello tondo con 6 bottoni azzurri. Premi la costellazione di Orione nel 10500 A.C. (il bottone è quello in alto a sinistra).

Soluzione di Star