

SOLUZIONE EGYPT 3 – IL DESTINO DI RAMSES

Capitolo 1 – L'inizio

Avanza una volta, gira a sx, girati a sx e parla con Djer. Vorrà un riconoscimento: mostragli il sigillo del faraone e parla di tutto. Girati a dx ed esci. Vai verso dx verso i costruttori di mattoni ed entra a sx. Avanza a dx ed entra nella porta con il vaso. Vai avanti, posizionati di fronte a Paser e parla di tutto. Vai nella stanza dopo, prendi sul tavolo a sx la torcia, esci e parla con il costruttore di mattoni. Anche con lui dovrai farti riconoscere con il sigillo poi potrai parlare di tutto. Girati a dx, passa dalla porta, entra nel tempio, vai a dx, raccogli da per terra vicino alla colonna il pezzo di cartone poi prosegui nella stanza dopo. Avrai di fronte un sarcofago, entra nel passaggio a dx e ti troverai nel naos. Se osservi la cornice della porta a sx noterai che manca un cartiglio: vai fino in fondo al tempio e parla con Djer. Ti darà l'altro pezzo di cartiglio e chiedigli se te li può incollare. Recati dal fabbricante di mattoni e dagli i due pezzi. Torna al naos ed inserisci il cartiglio: si aprirà un passaggio segreto sulla sx, prova ad entrare. Accendi il bastone con la torcia lì vicino poi entra. Raccogli da terra il cartiglio, girati a dx e solleva la mattonella. Prendi gli oggetti e avrai una visione. Girati a sx e vedrai dei bassorilievi: devi ricomporre il disegno per riuscire ad uscire. Per primo inserisci in basso il sigillo e attiverai il gioco. Hai quattro zone attiva da utilizzare: in basso a sx, in basso a dx, in alto a sx e in alto a dx:

- clicca 5 volte in basso a dx;
- clicca 1 volta in alto a sx;
- clicca 4 volte in basso a sx;
- clicca 1 volta in basso a dx.

Torna da Paser per parlarci, mostragli gli oggetti trovati, torna al naos ed usa il vaso purificante sul sigillo per poi sostituirlo con il sigillo di Amun Ra. Torna a parlare con Paser, entra nello studio e usa la pietra nera sulla statuetta sul tavolo a sx per prendere dietro i documenti. Esci dalla casa, vai a dx dove c'è il traghettatore e fatti portare ad Assuan.

Capitolo 2 - Assuan

Avanza tre volte, girati a dx e vai fino in fondo per prendere gli escrementi d'asino essiccati. Vai a sx dall'uomo seduto: scoprirai che è Ouni. Parlaci, vai dritto verso le palle nere, usane una sul masso e prendi i pezzi. Torna a parlare con Ouni poi entra in casa. Ora osserva bene gli oggetti in ogni stanza perché alcuni ti saranno indispensabili tra poco per un gioco a tempo. Andando avanti nelle stanze arriverai al cortile: parla con Tuya, recati ad usare il panno di lino su Ouni e poi sull'asino. Torna a parlare con Tuya. SALVA IL GIOCO. Entra nella porta a dx, girati a sx e apri la cesta: un serpente ti morderà. Ora prendi il papiro nella cesta e velocemente recupera in seguenti ingredienti:

- uscendo da questa stanza alla sx della porta prendi il terebinto nella cesta appesa;
- dov'era Tuya, a sx, prendi le palline di resina e il coltello;
- nella prima stanza usa il coltello sul coloquintide e prendi i semi;
- nella seconda stanza a dx prendi l'ocra;
- nel cortile usa la palla nera sul vaso a dx della porta per prendere dei cocci.

Ora recati dov'era Tuya e nel vasetto inserisci tutti questi ingredienti unendo anche gli escrementi essiccati. Pestali, vai a parlare con Ouni, vai verso il traghettatore a fatti portare a Menfi.

Capitolo 3 – Menfi

Parla con la guardia a sx, entra nella porta di fronte dove c'è la piscina, percorri la parte dx, da terra prendi delle pietre poi parla con il fabbricante di ceste più avanti. Osserva il contenuto nella cesta per terra, prova a prenderlo, guarda verso l'acqua sulla dx e vedrai un punto attivo: butta una pietra, l'uomo si girerà e tu potrai prendere l'oggetto dalla cesta. Clicca l'oggetto su di lui, torna davanti la porta passando però dall'altra parte della piscina per prendere la corda vicino alla piccola costruzione e delle pietre più avanti. Torna dalla guardia e usa l'ipnosi. Dagli un qualsiasi oggetto ed entra. Girati a dx e vai verso il primo armadietto. Parla con Khaemouaset, apri l'armadietto, usa l'occhio della preveggenza sulla mattonella poi il coltello per prendere lo scorpione. Parla di nuovo con il sacerdote, vai all'altare, prendi la chiave, torna verso l'armadietto e apri il cofanetto in basso a dx con la chiave. Ora devi risolvere l'enigma.

Con la freccia il alto spingi il perno in senso orario, con quella in basso lo spingi in senso antiorario. Tutto quello che devi fare è far colorare di verde le palline a lato tenendo conto che delle ruote potrebbero ruotare insieme. La numerazione delle ruote le ho intese da dx verso sx:

- clicca 1 volta la freccia in alto;
- perno fino alla 2° ruota e clicca 1 volta la freccia in alto;
- perno fino alla 6° ruota e gira finché la pallina diventa verde;
- perno fino alla 5° ruota e clicca 1 volta la freccia in alto;
- perno fino alla 1° ruota e clicca 1 volta la freccia in alto;
- perno fino alla 2° ruota e clicca 1 volta la freccia in basso;
- perno fino alla 5° ruota e gira finché la pallina diventa verde;
- perno fino alla 4° ruota e gira finché la pallina diventa verde;
- perno fino alla 3° ruota e gira finché la pallina diventa verde;
- perno fino alla 2° ruota e gira finché la pallina diventa verde;
- perno fino alla 1° ruota e gira finché la pallina diventa verde.

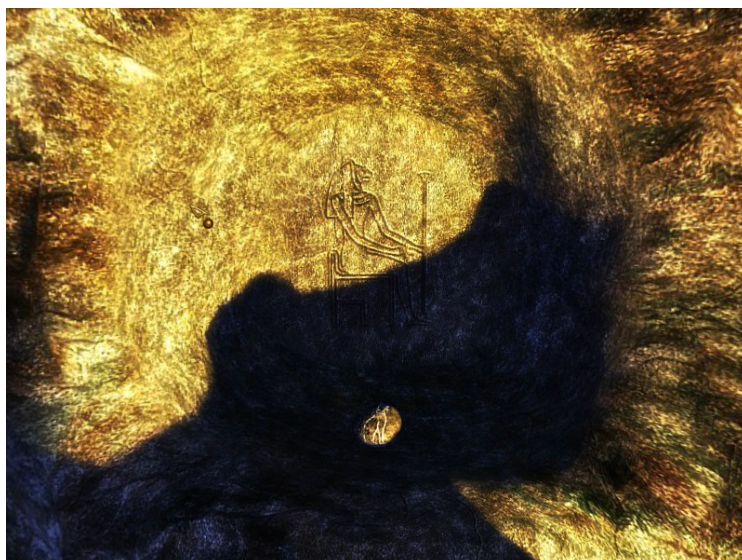
Prendi il profumo e dallo al sacerdote. Recati dal fabbricante di cesta per chiedergli del giunco, vai all'inizio della piscina e in alto a dx tira un sasso all'uccello. Prendi il gancio attaccato, torna dov'eri prima e usa il gancio con la corda sulla ninfea nella piscina. Dai la sgorbia all'uomo, torna dal sacerdote e consegnagli il giunco.

Capitolo 4 – Il regno di Ptah

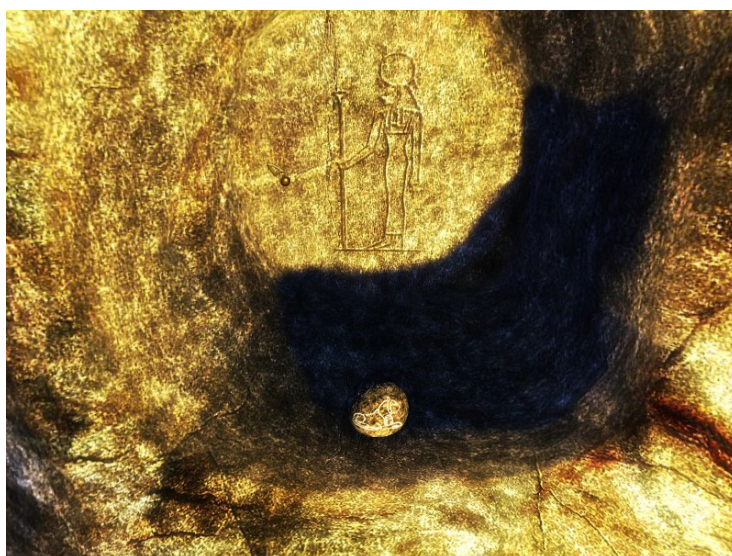
Vai fino al lago di lava, osserva a dx il ceppo d'incudine e il punto attivo nella lava. Torna indietro, a sx prendi le pinze, entra nella grotta, osserva il gufo ai piedi della statua di Sakhmet: usaci le pinze e gira una volta la testa. Esci dalla grotta, parla con il nano a dx, osserva la corda sopra di lui, entra nella grotta, gira la testa del gufo ed esci. In terra prendi un pezzo di bronzo e un manico di sistrum. Torna alla grotta, gira la testa del gufo ed esci. Prendi da terra il maglio e sulla parete taglia il pezzo di corda con il coltello. Vai a cliccare sul gufo, esci, vai all'incudine, immergi il pezzo di bronzo nella lava, poggialo sull'incudine, usaci il maglio e il manico di sistrum. Prendi l'oggetto e vai dal nano. Parlaci, aggiungi al suo pezzo di corda il pezzo che hai tagliato e riparlaci. Torna vicino all'incudine e in automatico invocherai Ptah. Parla di tutto poi entra nella grotta, gira una volta il gufo e parla con il nano. Riporta la faccia del gufo di fronte e immergi lo stampo della chiave nella lava. Mettilo sull'incudine, aspetta che si freddi poi prendilo e usalo sulla mano sx della statua nella grotta. A sx si è aperta una nicchia, clicca sullo scettro ed entra nella grotta. Sul muro ci sono quattro nicchie con un disegno ciascuna. Ai piedi della statua posiziona la palla di dolerite sul sasso, prendi le quattro palline che compaiono. (puoi leggere i nomi delle palline trattenendo per un po' il cursore su di loro)

Tutto quello che devi fare è posizionare le palline nelle giuste nicchie, quindi partendo da sx fai come le foto sotto:

nicchia del dio seduto = palla di Bastet



nicchia con il dio in piedi = palla di Sakhmet



nicchia con il serpente = palla del dio Wadjet



nicchia con l'uomo-scorpione = palla del dio Sechemtet



Esci dalla grotta, intorno ci sono ancora quattro nicchie, ma a te ne interessano tre. Clicca sulla statua e alla sua domanda rispondi “Creò il mondo”. La Dea ti farà sentire la canzone che dovrai ricomporre, quindi partendo dalla nicchia a sx metti i semi di ninfea, nella nicchia al centro alle spalle della statua metti il sistrum e nella nicchia a dx metti la coppa di lava. Entra nella grotta e ti troverai nella sala della palla di dolerite. Intorno all’altare con le tre forme geometriche ci sono quattro piccole colonne rappresentate da due quadrati, un triangolo e un cerchio. Tutto quello che è devi fare è usare la magia del vento per spostare le forme sulle colonne con le figure uguali e, una volta fatto. Potrai prendere la palla di dolerite. Torna da Ptah e parlaci. Getta la dolerite nella lava e parla con il sacerdote. Vai dal traghettatore e fatti portare ad Assuan.

Capitolo 5 – Assuan

Parla con Ouni, vai a casa sua e parla con Tuya. Alla fine della conversazione dalle lo scorpione, alle tue spalle prendi sul tavolo del papiro pulito e sul piano da lavoro posizionalo sul papiro scritto. Intingi il calamaio nel colore rosso e scrivi la formula. Prendila e dalla a Tuya. Prendi l’accendino a sx, entra nello stanzino a sx, prendi da terra la stuoia, vai alla stanza della fornace e vicino all’albero prendi dei rami. Usali nel forno, accendili e sopra il forno fai bruciare la statuetta, prendila e vai fuori a parlare con Ouni. Vai sempre dritto fino l’obelisco, sulla dx prendi la brocca d’acqua, prova ad usarla sul fuoco, vai a sx e prendi da terra un bastone. Torna al fuoco, usaci la stuoia, togglila, sposta con il bastone l’oggetto e prendilo. Parla con Ouni, recati dal traghettatore e fatti portare a Menfi.

Capitolo 6 – Menfi

Parla con la guardia, vai alla piscina verso il lato dx e percorrendolo il più vicino possibile agli alberi prendi un ramo e un piatto. Parla con il tessitore di ceste e con la bambina dall’altra parte. Vai al pozzo dietro ed evidenzia il bordo. Usa sul disegno il papiro e il bastone carbonizzato. Porta il disegno al tessitore, ma gli servirà un uovo. Sempre da quella parte vai verso l’entrata e posiziona sotto il nido il piatto per poi far cadere l’uovo con il ramo. Dai il piatto e il calamo all’uomo. Porta il disegno al pozzo ed usalo sul bordo. Clicca sulla parte che si illumina e dai il ricettacolo alla bambina.

Capitolo 7 – Il mondo di Isis

Parla con Iside, sulla dx vedrai in acqua dei gigli rosa, in un punto attivo metti i semi di ninfea e passa sull'altra isola. Vedrai un altare con sopra tre pietre. Quello che devi fare è trasportarle una per volta sull'altare dell'altra isola facendo attenzione agli accorgimenti che ti dà Iside. Per sapere il nome delle pietre basta che sostis un po' con il cursore su di loro e l'altare dove sono in principio sarà l'altare A, mentre quello sull'altra isola sarà B:

- prendi Nut e portalo in B;
- prendi Shu e portalo in B;
- prendi Nut e portalo in A;
- Lascia Nut da solo e prendi Geb per portarlo in B;
- Prendi Nut e portalo in B.

Attraversa il ponte ti troverai in un'isola con di fronte cinque piccole isolette. Lo scopo dell'enigma è quello di far ritrovare il falco e la tartaruga nell'isoletta centrale che ti collega all'altra. Ci sono molti modi per risolverlo, ma io ho fatto questo: sono andata dalla tartaruga sull'isola centrale, dal falco sull'ultima a sx e sulla tartaruga per poi ritrovarmeli tutti e due al centro.

Una volta attraversato prendi da dx delle pietre e valle ad usare sul contrappeso. Clicca sull'acqua ed entra nel portale.

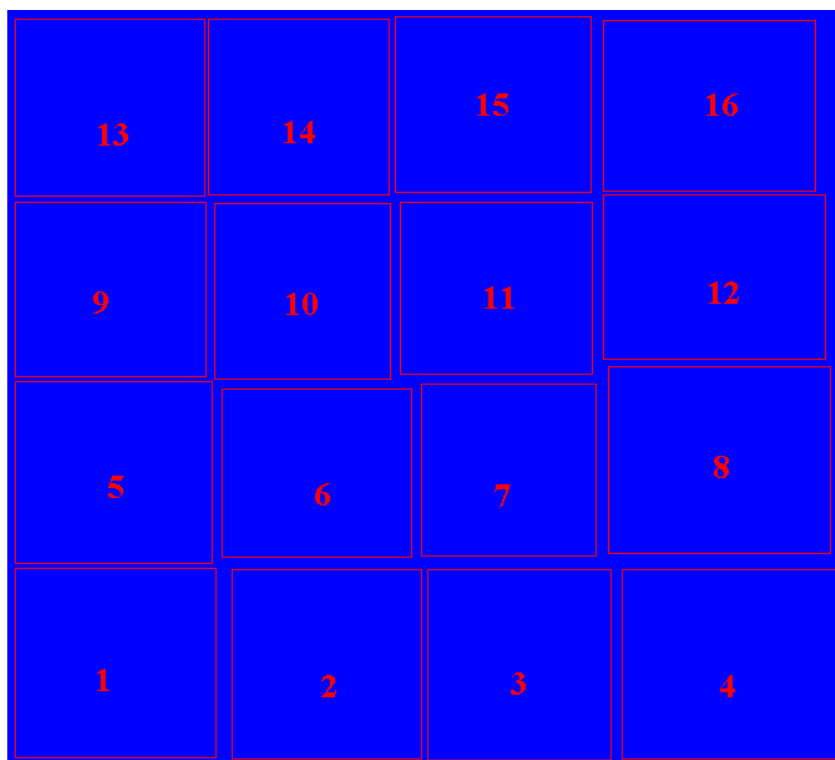
Capitolo 8 – Il mondo dei morti

Vai avanti. Devi indovinare il nome del guardiano, usa l'ape magica sul simbolo dell'ape e clicca le seguenti figure partendo da sx:

1 – 6 – 4

Andando avanti ti imbatti nel secondo enigma. Devi superare il labirinto tenendo conto che a specchio insieme a te si muove anche in tuo alterego.

Come da immagine sotto muoviti nei seguenti punti:



2 – 1 – 5 – 9 – 5 – 1 – 2 – 3 – 7 – clicca due volte sullo spazio 11 poi 8 – 4 – 3 – 7 – 8 – 12 – 16 – 15

Una volta superato il labirinto vai avanti per il prossimo enigma. Devi trovare la guardia con il cuore di piuma. Dopo l'indovinello clicca sulla prima guardia a sx e vai avanti. Nel prossimo enigma devi guardare in cielo le forme che le stelle fanno e cliccare sui disegni nelle stuoie per terra. Se farai tutto correttamente ti comparirà una stuoia bianca e potrai passare non appena Osiride te lo dirà. Avanza e parla con il Dio di tutto. Alla fine girati verso il tappeto a sx e nella parte bruciata usa il serpente in inventario poi Sali la scala.

Capitolo 9 – Menfi

Parla due volte con la bambina, vai dal fabbricante di ceste, prova a parlarci, parla con l'uomo affianco poi usa su di lui l'incantesimo del panno di lino e trasferisci il tutto al fabbricante. Parla con l'uomo che ti darà il sale. Vai dal sacerdote ipnotizzando prima la guardia, parlaci e dagli il calice e il sale. Dopo il filmato parla con lui di nuovo e recati a Piramesse.

Capitolo 10 – Piramesse

Vai verso la casa di Paser, parla con Djer poi entra nella casa di Paser. Metti su di lui la statuetta. Una volta finita la discussione vai verso la candela a dx e usaci la pozione soporifera ed esci velocemente dalla casa. Vai a parlare con Djer, esci da dove sei ed entra nella porta a dx. parla con il sacerdote e se vuoi fatti addestrare con la magia. Recati all'entrata del tempio e parla con il costruttore di mattoni. Lo devi convincere che hai dei poteri interpretando il suo sogno, quindi rispondi in questo modo:

- fra tre estati;
- perderai i tuoi genitori;
- avrai il sostegno degli dei;
- vivrai onestamente;
- guadagnerai autorità sul popolo.

Fai un passo dentro al tempio: devi riuscire a passare senza farti scoprire dai lavoratori e per farlo devi aspettare che siano girati di schiena. Una volta fatto vai verso il naos e verrai bloccata da Tuya. Ha inizio la sfida degli incantesimi (gli incantesimi non sono in ordine, cambiano ogni volta):

- che l'ombra del tuo Ka..... Incantesimo rete magica;
- mi affido alla magia.....Incantesimo nuvola di pioggia;
- io sono un loto..... Incantesimo occhio della chiarezza;
- ferma Maya che il fuoco..... Incantesimo vaso purificatore;
- venite o anime dei morti..... Incantesimo serpente dell'ipnosi;
- custodi delle corde legate..... Incantesimo stendardo dei venti.

Segui Tuya verso il naos. Questo è l'ultimo enigma dove devi far ridurre il serpente con il tasto dx del mouse fino a farlo scomparire e senza ovviamente farti colpire e per non farti colpire basta proteggerti ciccando sulle caselle con il tasto sx del mouse.

Ecco i movimenti da fare:

legenda: segui la numerazione da 1 a 29

d= premere tasto dx del mouse

s= premere tasto sx del mouse

12d	9d-13s- 28/29d				
6d-8s- 16s	5d-17d- 25d	4d-14d- 15d-20d- 21d-26d- 27s			
11d	1d-2s- 10d-18d- 19s-	22d-23d- 24s			
		3d-7d			

Sconfitta Tuya recati a casa di Paser, usa il coltello sacro sulla statuetta poi goditi il filmato finale!

Soluzione di Star