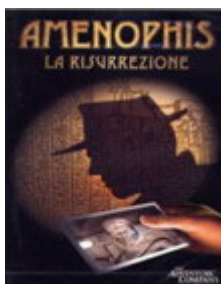


Amenophis-la resurrezione



Avanzate per 4 locazioni e parlate con il receptionist dell'albergo. Finito il dialogo vi ritroverete al piano di sopra; cliccate col tasto sx del mouse e noterete la chiave della vostra camera (la n°17).Andate avanti per una locazione e poi a sx per 2 locazioni, una locazione a dx,altre 2 a sx e vi ritroverete davanti alla porta della vostra camera. Dall'inventario prendete la chiave e aprite la porta. Appena entrate,leggete la lettera che si trova sul vostro comodino;ci troverete dentro la chiave della porta di servizio del Museo del Cairo. Posate la valigia sul letto e apritela per prendere ciò di cui avete bisogno (un mazzo di chiavi e una torcia).Adesso prendete il volantino che si trova sul tavolino e uscite per tornare di sotto. Stavolta il receptionist non ci sarà e potrete quindi dare un'occhiata al registro delle prenotazioni (noterete in questo modo che la vostra amica alloggia nella camera 18),a questo punto potete dare un'occhiata alla hall e leggere quindi il quotidiano che si trova sul tavolino. Sempre dalla hall andate a dx ed entrate nell'unica porta presente,trovandovi al bar dell'albergo,dove dovrete leggere un altro giornale. Adesso uscite dall'albergo;ci sarà una macchina che vi porterà al museo. Andate avanti per 2 locazioni,prendete la chiave ed entrate. Andate a sx per 2 locazioni ed entrate,aprite anche la prossima porta e scendete le scale. Prendete dallo scaffale la pinza e usatela per rompere il lucchetto della scatola che si trova ai piedi dello scaffale. Aprite la scatola e prendete il piede di porco. Tornate di nuovo alla porta di servizio e andate avanti per 5 locazioni,poi a sx per una soltanto. Prendete il vostro mazzo di chiavi ed usatelo per aprire la porta,vi troverete all'interno di uno studio,esaminate la stanza;usate nuovamente le vostre chiavi per aprire l'altra porta. Appena entrate noterete la borsa della vostra amica (Moira).Dirigetevi alla scrivania e prendete il foglio di "Isfet",leggete poi il plico della "Tomba kv65". Usate quindi lo schedario e prendete stavolta il foglio di "Maat". Fatto ciò uscite dall'altra porta e andate a dx per una locazione e prendete alla vostra dx la "Croce della vita",usando sempre le vostre chiavi. Adesso fate un giro per il museo,esaminando bene ogni parte. Tornate nel primo studio (quello con il mappamondo) e usate la croce con lo scrigno che si trova accanto alla porta; otterrete così un'altra chiave. Tornate quindi di sopra e dirigetevi alla porta con sopra la targhetta;usateci la chiave appena presa ed entrate. Vi troverete una tenda rossa davanti,oltrepassatela ed arriverete ad una camera segreta;esaminatela bene. Tornate di sotto e partirà una scena video in cui verrete fatto prigioniero. La prima cosa da fare sarà rimettere in funzione la luce. Usate la torcia e guardate bene in ogni angolo,soprattutto verso la fine della stanza dove troverete un piccolo pezzetto di filo elettrico,raccoglietelo e usatelo a dx della porta per sistemare la luce. Adesso potrete esaminare meglio la stanza in cui vi hanno rinchiuso. Controllate e aprite il sarcofago,dopo controllate anche l'etichetta della cassa,fatto ciò avrete pochissimo tempo per nascondervi accanto alla statua nera. Partirà una sequenza video,dopo la quale vi ritroverete nuovamente in albergo. A questo punto potrete prendere la chiave n°18 (camera di Moira)da dietro il bancone della reception. Salite al piano di sopra,poi avanti di una locazione,a dx per 4 locazioni e di nuovo avanti per una;usate la chiave ed entrate. Esaminate il comodino,aprite il cassetto e prendete la lettera. Spostatevi adesso verso l'armadio,apritelo e prendete l'agenda di Moira. Partirà un nuovo filmato nel quale farete la conoscenza di Edmond De La Destriere che vi consegnerà le traduzioni che servivano a Moira. Uscite e andate al bar dell'albergo,dove farete 4 chiacchiere con un personaggio alquanto bizzarro.T ornate al museo,andate nella stanza dove avete visto la borsa di Moira,apritela e prendete la chiave per aprire la sua agenda .Dopo che l'avrete letta,tornate in albergo e appena sarete saliti al piano di sopra,sentirete dei bisbigli e una porta sbattuta. Dirigetevi in camera vostra e troverete tutto sottosopra. Prendete la sedia e accostatela alla parete,adesso potete sentire attraverso la grata. Tornate al museo,se lo esaminerete bene,noterete che le

due statuette non si trovano più nelle teche. Entrate quindi nella porta con la targhetta, prendete tutti gli oggetti possibili dal tavolino; li dovrete usare subito con la statuetta che si trova sullo stesso tavolo (nell'ordine: l'essenza di trementina, la piuma di struzzo e lo scettro di Ouadj). Appena avete fatto, mettete il liquido ottenuto nella ciotola; di seguito l'immagine.



Adesso potrete prendere le statuette (sono nascoste nelle pareti, fra i 2 quadri). Andate nuovamente nella stanza con il mappamondo e dirigetevi allo scrigno; mettete le statuette negli appositi supporti e si aprirà uno scomparto segreto; unite quindi gli elementi trovati per creare una bilancia; usate sul piatto dx la ciotola e si aprirà un altro scomparto, dove troverete una pergamena e la chiave del magazzino. Andate quindi al piano di sotto ed entrate nel magazzino. Avvicinatevi al sarcofago e usate le pinze per tranciare la catena, apritelo e ci troverete dentro il guardiano del museo. Adesso usate il piede di porco sulla cassa e prendete il foglio di carta. Tornate in albergo e assisterete ad un altro filmato. Vi ritroverete a bordo di una nave e la vostra cabina sarà la n°15. Scendete le scale e andate avanti per 8 locazioni, entrate e sarete al bar. Parlate col barista e partirà un filmato. Avvicinatevi al tavolino della Contessa e prendete il volantino. Adesso uscite dall'altra porta e andate a dx per una locazione, scendete le scale e andate a dx per 2 volte; usate le vostre chiavi per aprire la porta. Una volta dentro osservate i 2 fogli attaccati alle pareti e poi prendete lo stetoscopio dall'armadietto dei medicinali. Adesso potete andare nella vostra cabina; date un'occhiata al tubo del lavandino in bagno. Adesso uscite e dirigetevi in fondo a dx; aprite lo sportellino che si trova accanto alla cabina n°20; prendete la maniglia e usatela sulla botola ai vostri piedi. Prendete la scala dietro di voi e scendete. A dx della scala troverete un martello. Dirigetevi fino all'ultimo cancello e vedrete la stessa statuetta che si trovava nel Museo del Cairo. Usate il martello sul lucchetto del cancello ma il vostro personaggio dirà che per il momento è meglio non aprire il cancello (ascoltatelo o morirete). Salite al piano del bar, andate avanti di una locazione e partirà l'ennesimo filmato, nel quale la Contessa vi dirà che dalla finestra potrete vedere tutto. Dal bar giratevi a dx e andate avanti per 2 locazioni, voltatevi a sx e poi avanti per una locazione, ancora a dx e avanti per un'altra locazione. Osservate la finestra e noterete che sarà possibile visitare la cabina del curatore. Dirigetevi quindi al bar e prendete le 2 chiavi dal barista svenuto. Andate adesso alla cabina n°20 e usate il pass per entrare. Prendete dal cassetto del comodino il Libro dei credenti. Aprite l'armadio e dalla cassetta prendete la statuetta di Maat. Adesso usate il pass per entrare nella cabina n°18. Controllate la valigia che si trova sullo sgabello, apritela e osservate lo stemma. Dal bagno prendete il sapone e usatelo sul dito di Edmond, per prendere l'anello. Fatto ciò, usatelo sullo stemma della valigia; si aprirà uno scomparto segreto, prendete il foglio che si trova dentro il passaporto, la mascherina e la limetta. Uscite e salite sul ponte superiore; usate il pass per aprire la cabina n°2 ed entrate. Aprite l'armadio e prendete dalla tasca del

cappotto una chiave. Dopo osservate bene il mobile che si trova accanto alla porta, spostate la trave che si trova accanto alla bottiglia e avrete trovato la cassaforte; usateci sopra lo stetoscopio e la aprirete (dovete cominciare da dx). Appena aperta, prendete il rotolo di carta, la pistola e la cassetta. Adesso dirigetevi verso la valigetta che si trova sul tavolino e prendete i codici. Uscite, voltatevi a dx, dritto per 2 locazioni, voltatevi a sx e dritto per una locazione, ancora a sx, dritto per un'altra locazione e aprite la porta. Usate la chiave grigia per aprire il quadro della parete e azionate la manovella. Aprite la botola e scendete. Voltatevi a dx e aprite la cassa verde, usando la chiave piccola (all'interno c'è tantissimo esplosivo). Adesso potrete aprire il cancello con il lucchetto usando la limetta. Andate avanti e osservate il sarcofago che si trovava al Museo, apritelo e scoprirete che è vuoto. Tornate alla cabina n°20 ed entrate. Prendete il foglio di carta dalla testiera del letto e una voce vi dirà che è meglio trovare un posto dove nascondersi. Preparatevi perché appena aprirete la porta dovrete prendere la statuetta e porla verso la mummia (solo così riuscirete a mandarla via). Partirà un altro filmato e vi ritroverete nella vostra cabina. Avvicinatevi alla porta e riceverete un biglietto, leggetelo e andate alla cabina 20 a riprendervi la pistola (si trova accanto al letto). Scendete di nuovo nella stiva e vedrete che il sarcofago e l'esplosivo non ci sono più. Prendete la corda che si trova accanto alla cassa che conteneva il sarcofago e il tubo che si trova accanto alla scala. Tornate alla porta del bar e scendete dalla nave, esaminate l'isola e poi salite sulla barchetta. Andate avanti di 2 locazioni e raggiungerete l'altra isola. Appena scesi dalla barca, voltatevi a sx e proseguite fino ad arrivare ad un'altra lapide. Esaminatela e tornate indietro; dirigetevi adesso verso la baracca, entrate ed esaminatela. Prendete il pezzo di vetro dal secchio, 2 pezzi di metallo da uno degli scaffali e la spranga da dietro i barili. A questo punto la porta dalla quale siete entrati verrà chiusa, andate quindi ad esaminare l'altra uscita. Usate il pezzo di vetro nella fessura della porta e vedrete l'assistente dell'archeologo. Usate il volantino sotto la porta e la spranga con la serratura; prendete il volantino con la chiave ed entrate nella prossima stanza. Dopo aver esaminato la stanza, potete uscire. Andate avanti fino alla fine della spiaggia e voltatevi a sx, proseguite e arriverete ad una biforcazione; prendete la dx e arriverete a degli scalini; salite e usate la corda alla vostra dx e i pezzi di metallo con il martello davanti a voi; prendete quindi la corda e legatela al gancio appena messo, e potrete salire. Troverete degli altri scalini, ma vi basterà tirare la corda e arriverete in cima. Andate avanti di una locazione e usate il cannocchiale (partirà un breve filmato). Tornate alla biforcazione e approfittate del momento in cui la mummia si volta, per andare questa volta a sx. Dopo alcuni secondi potrete scendere e andare alla barca, per tornare sulla nave. Andate quindi alla cabina n°20, appena entrate osservate la pianta e troverete una chiave. Adesso passate al curatore, avrà addosso uno scarabeo e un'altra chiave; prendeteli. Andate verso la valigia e usate le chiavi per aprirla, troverete così la statuetta che tutti cercano. Intingete lo scarabeo nella ciotola che si trova in bagno e tornate sulla prima isola. Dirigetevi alla lapide e usateci sopra lo scarabeo, ne otterrete un altro. Ripetete l'operazione anche con la lapide vista sull'altra isola. Andate quindi alla baracca e partirà un altro filmato. Entrate e controllate la porta dalla quale siete entrati, troverete l'ennesima chiave, che vi servirà per aprire la cassetta che si trova nel vostro inventario. Salite sulla barca e osservate i barili, troverete un perno che dovrete unire alla sbarra di ferro, che si trova già nel vostro inventario. Adesso dirigetevi al cannocchiale e andate a dx; usate il perno e arriverete agli scavi. Appena scesi, raccogliete il perno che avete usato e proseguite. Esaminate la tenda e prendete tutti gli oggetti disponibili. Fatto ciò dirigetevi nello scavo e raccogliete la scala, che dovrete mettere a ridosso della parete che hanno fatto saltare. Voltatevi e andate avanti per 2 locazioni, voltatevi a dx e avanti per altre 2 locazioni, voltatevi e avrete trovato il terzo scarabeo. Adesso dovrete usare la pistola per rompere il lucchetto. Entrate ed esaminate le casse alla vostra dx; usate i 2 barilotti che avete raccolto nella tenda con la lampada appena trovata e avrete nuovamente la luce. Scendete le scale ed esaminate la parete con i simboli, spostatevi verso il terzo simbolo da dx e usateci sopra gli scarabei in quest'ordine: nero, azzurro, rosa e verde. Di seguito l'immagine.

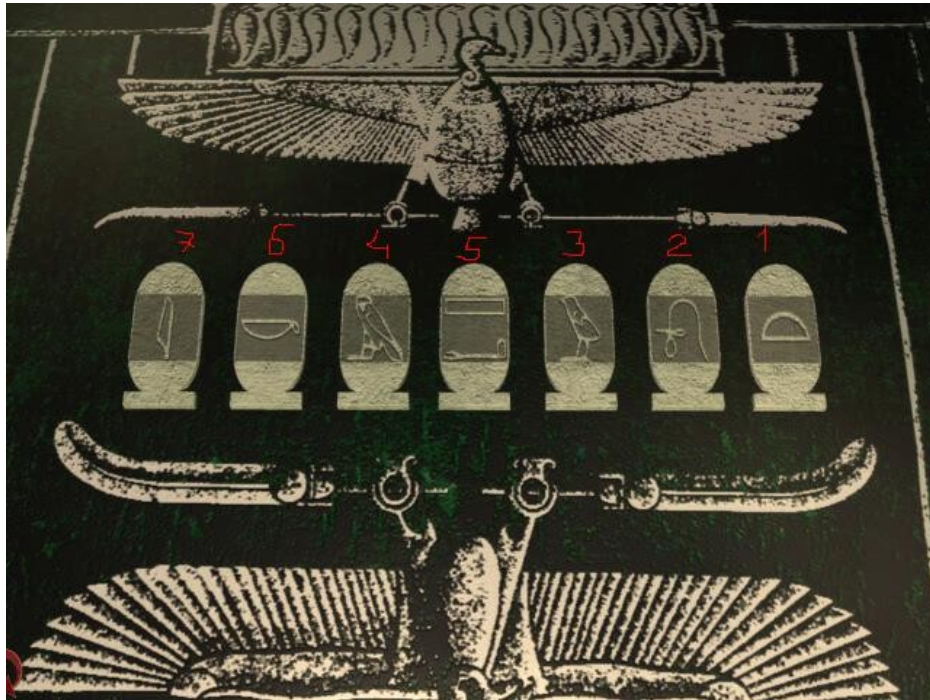


Entrate e partirà un filmato. Proseguite e scendete le scale,esaminate per bene la stanza. Nella porta di fronte troverete la prima croce,usate la sulla:

prima porta a dx,
prima porta a sx,
seconda a dx
seconda a sx.



L'ultima dovrete usarla per aprire la porta dove avete preso la prima croce. Entrate ed esaminate la cassa,dovete premere i simboli nell'ordine che 'e segnato sul libro dei credenti a pag.2. Di seguito l'immagine.



Premi i simboli secondo la numerazione:1,2,3,4,5,6,7

Scendete nel passaggio appena aperto e indossate la maschera appena vedete la nebbia. Adesso dovete cliccare:

6 volte su 120°,

3 volte su 130°,

5 volte su 220°

2 volte su 270°

Andate avanti e partirà un filmato. Uscite dalla porta di fronte a voi,rimettete la maschera e cicate:

2 volte su 90°,

5 volte su 40°,

3 volte su 310°

6 volte su 300°

Riprendetevi tutte le croci e tornate di sotto. Ripetete i primi gradi cliccati e tornerete nella stanza col burrone. Spostatevi verso il buco e inserite la 2° croce,riprendetela e scendete;mettete adesso la 3°,poi la 4°. A questo punto dovete sparare alla statuetta che si trova sul piedistallo al centro della stanza. Inserite quindi la 5° e scendete;usate prima la cassetina e poi la statuetta sulla mummia,la sconfiggerete per sempre. Usate lo scarabeo su Moira e godetevi il finale.

Soluzione di Puccina