

SOLUZIONE ANKH LA BATTAGLIA DEGLI DEI

CAPITOLO 1 – Il risveglio del dormiente

Sei a casa di Assil e devi cercare di salvare Thara. Prendi il materasso del letto e le doghe. Prendi il guanto da tifo, l'obelisco sul mobile a dx, le manette col pelo, la biancheria sporca e la carta moschicida a sx sulla finestra. Unisci le manette con le due doghe per creare una scala ed usala sulla scala bruciata, usa il materasso e i panni al centro della stanza e fai saltare Thara. Fai scendere la ragazza sotto, apri l'armadietto a dx e prendi l'anticalcare, l'olio profumato e la finta pinna di squalo. Torna da Assil, prendi il calzino e fallo scendere. Vai verso la piscina vuota, tappa il buco dello scarico con l'obelisco e il calzino e il tracimatore con la carta moschicida. Vai ad azionare il rubinetto a sx. Passa a Thara, nuota fino al davanzale della finestra, prendi l'asse da stiro ed uniscila alla pinna di squalo poi passala ad Assil (basta trascinare l'oggetto sull'immagine in basso a dx). Passa ad Assil ed usa la tavola da surf per raggiungere Thara. Esci dalla finestra. Ti ritrovi su un cornicione e sia a dx che a sx sei bloccato. Thara ha tutto il necessario per sbloccare il passaggio a dx, quindi passa a Thara e avvicinati alla statua del falco. Usa la polvere anticalcare sulla statua e l'olio sulla polvere poi prosegui. Devi scendere facendo attenzione alla pianta rampicante: utilizza con Assil il guanto da tifo e scendi usando la grata. Vai ad aprire le tapparelle della cucina. Fai salire Assil sul tetto della casa tornando indietro. Fai prendere a Thara la manovella a dx e la sedia a sx e passa tutto ad Assil che userà la manovella a sx per tirare su la tenda e la sedia sul tavolo per salire sul tetto. Prendi in fondo al cornicione la corda per stendere i panni e passala a Thara poi posizionati vicino al nido. Passa a Thara. Prendi il tacchino nel forno e legalo con la corda perché ti servirà più avanti. Ora prendi la farina a dx ed usala sul forno per far saltare in aria il nido. Prendi dalla cucina il mestolo sulla parete, apri la credenza e prendi il melone. Prendi ancora una manciata di farina, esamina il pentolone a dx e uscirà fuori un serpente dalla cesta. Fai tornare Assil in cucina e passa di nuovo la mano a Thara. Usa il melone sulla cesta con il serpente e quest'azione ti potrà dare un'ottima idea! Usa il mestolo sul fuoco sulla grondaia lì vicino, scendi le scale, prendi dal muro il foglio per l'assicurazione contro gli incendi, usala sulla legna sotto il pentolone poi accendi il fuoco con il mestolo. Vai al bagno per riempire il tacchino di acqua, torna in cucina e spegni il fuoco che hai appena acceso. Usa Assil sul pentolone poi entra per rotolare giù dalle scale.

CAPITOLO 2 – Si va a Luxor

Giochi con Assil. Parla con i due pompieri all'entrata di casa tua, parla con Take Tut Cachum e chiedigli se può fingere di aver visto un incendio, ma gli serve una palla di cristallo. Scambia con il pompiere basso il nido di uccelli e lui in cambio ti darà una scatola con le talpe. Usale con il cartello di divieto ed usa quest'ultimo sulla statua del falco. Ora recati al macchinario a dx, posiziona la pompa rivolta verso sx usando la leva di sx poi aziona la pompa. Prendi il piccolo meteorite e dallo al veggente. Parla con Volcano e convincilo a fare del fuoco. Corri verso il cammello e dirigiti verso Luxor.

Ora ti trovi nell'oasi con Thara: parla con i tuoi amici.

CAPITOLO 3 – Viva Luxor

Dopo che ti hanno derubato, parla con il commissario a sx. Clicca sulla serranda a dx dove ci sono i tavoli e parla con il cuoco. Apri la bisaccia sul cammello per prendere i vari oggetti, apri in inventario il cestino per la merenda e leggi sempre in inventario il numero del Cairo Times. Entra nel quartiere nobile a dx. esamina il cartello a dx, vai avanti ed esamina il cartello a dx dell'agenzia di spedizioni. Apri la cassetta della posta, in inventario apri la busta poi suona il campanello ed entra. Parla con il proprietario e fingiti vigile. Prendi l'amico del cammello sul tavolo in basso e aprilo. Unisci le due parti del fischietto, mangia la ciliegia ed unisci il nocciolo ai fischietti. Parla con il cuoco riguardo ai nasi di lontra poi recati al tempio. Parla con la danzatrice, torna al quartiere

nobile ed osserva nel cortile della casa a dx l'albero con sopra il gattino. Prova ad entrare ma è chiuso il cancello. Vai vicino al tuo cammello, usa il fischietto ed inizierà a bere in modo che così tu potrai prendere il suo distintivo. Usa lo strumento che ti ha dato il cuoco sulla pagina di giornale poi unisci la tua foto al distintivo. Mostra alla danzatrice il distintivo poi recati a casa sua e apri la porta con la chiave. Una volta nel cortile pendì da terra sulle scale una pallina, fai un giro sulla giostra poi osserva il taglio sul tronco dell'albero. Torna alla piazza, usa la pallina sul disco solare nella fontana poi prendilo. Torna alla casa della danzatrice, usa il disco sulla giostra, sali sulla giostra, attraversa il tronco, prendi il retino e con questo il gatto. Portalo alla proprietaria poi recati al distributore di gomme sul prato a dx ed usa il gettone. Vai al laghetto con il coccodrillo, usa su di lui la gomma e portalo al cuoco. Consegna in fine i nasi di lontra al Mar-Rosso.

CAPITOLO 4 – Il Casinò

Prova a parlare con Mar-Rosso e anche con il cuoco, ma avrai qualcosa da lui solo pagando. Parla con il comico vicino la fontana (ti ricordi nell'episodio precedente??) poi recati dal commissario e digli che gli puoi descrivere il sospetto: berretto bianco con capelli rosso-castani, baffi ben curati e naso rosso. Ora che hai via libera raccogli dalla scatola del kit medico le fasciature ed il cerotto poi entra nel quartiere malfamato. Scendi le scale e vai verso sx. Vai a parlare con la ragazza in fondo, sali la scala, slega la scala, usa la corda che penzola, clicca sul baldacchino poi parla con la ragazza. In inventario apri il bottino, verso dx apri la porta pericolante e parla con il tuo amico (ricordi !?!!). Dopo il filmato scoprirai che per entrare nel tempio ti servono dei vestiti decenti. Torna dal tuo amico e sul tavolo prendi il pallone sgonfio. Tappa il pallone con i cerotti e gonfialo con il soffietto. Consegna il pallone al proprietario del negozio a sx. Dopo il filmato sali le scale in fondo e parla con la sacerdotessa. Entra nel bagno degli uomini a dx e prendi il gettone gigante che fa da tavoletta. Entra nella zona vip e prova a usare il blocco note sulla danzatrice. Scendi. Entra nel bagno delle donne a dx, ma ti butteranno fuori. Carica il topo con la chiave e usalo nel bagno delle donne. La guardia scenderà. Sali al piano di sopra e usa il blocco note sulla ballerina. Vai nel bagno degli uomini e parla con l'uomo chiuso in bagno. Entra nel bagno che si è liberato e prendi la carta igienica. Combina la carta igienica con le fasciature. Esci dal tempio, vai vicino al carretto a sx e usaci il gettone. Vai dalla ladra e consegnale il disegno. Metti il gioiello nel sarcofago e dai le bende al tuo amico che ti trasformerà in mummia.

Prendi la pergamena, usa terminale, prendi il dizionario in basso a dx e usalo in inventario sulla pergamena. Poi torna a parlare con il terminale. Alla fine della conversazione prendi la tavola di pietra ed esaminala. Torna al terminale e riparlaci.

CAPITOLO 5 - Le qualificazioni

Vai a dx e prova ad entrare nella porta del nord. Non ti faranno entrare, quindi dirigitì verso la cantina dei vini e parla con la mummia. Dirigitì verso la porta degli egizi dalla parte opposta in cui ti trovi. Entra e parla con tutti gli dei (Iris, Ra, Anubi e Osiride). Ora parla con il pappagallo e accetta di prendere parte alle qualificazioni. Ti chiederà di portargli una bottiglia di vino. Nel labirinto prendi sulla dx un'arenaria e usala sull'ingranaggio che troverai aprendo la botola sul muro. Entra nella porta gialla e parla con l'eremita. Sali le scale e vai verso le statue. Scambia il busto del faraone con il busto della statua legata all'altro capo della corda poi tira la leva. Scendi, parla con l'eremita scegliendo l'opzione ottimistica e con lo straccio che otterrai prendi le schegge di vetro che dovrai usare sulla corda che lega le statue. Ritorna al settore blu, sali le scale e vai nel settore arancione. Prendi le olive dalla pianta. Torna al settore blu passando da quello giallo. Metti le olive sull'altare al centro delle statue. Torna al settore giallo e poi al settore blu e troverai le olive schiacciate. Ora fai avanti e indietro tra i due settore finchè l'eremita non se ne andrà. A questo punto potrai prendere la spugna e assorbire le olive schiacciate ora trasformate in olio. Dirigitì verso la porta fucsia, usaci la spugna poi entra. Qui non dovrai fare niente. Torna al settore blu, poi al giallo, all'arancione, sali le scale e vai nel settore verde sulla vicina dx. Esci e ti troverai nella cantina. Usa la caraffa sul barile, ma non uscirà nulla. Prendi il martelletto dal barile a sx. Sali la scala e dirigitì verso dx nella zona degli Inca. Non riuscirai ad entrare, prendi il cuneo dalle pietre

sulla sx delle scale sulla statua. Torna nella cantina del vino. Usa il cuneo e poi il martello sul barile e riempi la caraffa. Torna dal pappagallo e versa il vino nella ciotola davanti a lui.

CAPITOLO 6 – Abitanti del nord

Dopo aver parlato con Thor tira la leva e prendi la bandiera vichinga. Scendi le scale per recarti al villaggio. Parla con Freya in modo molto cordiale così poi lei ti darà il liso e il bastone. Prosegui e dalla finestra prendi il cuscino e in inventario rompi. Ora parla con Frida e cerca di convincerla che sei un vero uomo, che t'interessa ciò che sta facendo perché ti ricorda casa tua. Ti darà un po' di creta. Adesso puoi andare a parlare con Isolde, la donna seduta sul balconcino. Recati al disco solare sulla sx di Frida ed esaminalo. Vai verso sx, prova a prendere il secchio, osserva il cartello, usa la federa azzurra sul disco solare e la renna si calmerà, così tu potrai prendere il secchio e la corda che teneva la renna. Ora usa la bandiera rossa sul disco solare, parla a sx con Sigrid, prendi il pesce palla sul bancone e prova anche a prendere il sale. Torna a parlare con Isolde su quello che ti ha detto Sigrid e sul fuoco che è ora di accendere. Vai a riferire a Sigrid ciò che ha detto Isolde poi prendi il sale. Vai a dx del villaggio, osserva la carota sul naso del pupazzo, usa il sale sul pupazzo e prendi la carota. Entra nella casa di Isolde e usa il secchio sulla testa dell'unicorno. Nei due buchi del secchio metti la banana e la carota. Metti nel pentolone il trofeo, combina il pesce palla con la creta, usa lo stampo sul pentolone e in inventario unisci il bastone con la corda e poi con la palla d'oro. Adesso entra nella cantina dietro la casa di Isolde, usa la lana nera con l'idromele per ottenere la barba. Ora sei pronto per andare al cospetto Thor!

Dopo averci parlato bevi dal corno in basso. Ti ritrovi dopo la conversazione in un'isola. Dai dei calci alla palma e prendi la gallina di gomma caduta, la penna incastonata nel tronco e in basso le due pietre focaie. Esci dalla schermata e in basso prendi il tronco cavo. Sulla sx prendi il pezzo di stoffa, uniscilo con la penna e scrivi un messaggio di aiuto. Combina il messaggio con la gallina di gomma poi con il tronco. Infine unisci le pietre focaie con il tutto per creare un bazooka.

CAPITOLO 7 – La battaglia

Purtroppo non puoi ancora partire per Luxor perché devi recuperare la sabbia del tempo. Recati nel settore egizio e parla con Anubi. Dopo il piccolo filmato riparla con Anubi, recati al bar e chiedi a George un cocktail con oliva, ghiaccio e un ombrellino. Intanto che te lo prepara prendi l'apribottiglie sul bancone. Dal pavimento prendi il molare marcio, vai a dx verso la regione degli inca e usa la chiave con la porta della cameretta poi entra. Nella stanza degli attrezzi parla con le voci misteriose chiedendo di mostrarti gli attrezzi per lo spettacolo di Seth di mille anni fa. Prendi la sega di Seth e uscirai. Vai verso il terminale alla sx del bar e usa il dente sul contenitore della sabbia poi usaci il liso e potrai partire per Luxor.

Parla con la sacerdotessa, vai alla piazza con la fontana, vai nel prato a dx e parla con tutti. Parla in particolare con Shalom per farti dare la valigia. Recati dove c'è il piccolo ristorante sulla sx, parla con Iside poi con il cuoco. Di al cuoco che è odiato da Iside perché ha un grembiule sporco e fuori moda. Porta il grembiule a Thara che chiamerà il falco. Leggi il regolamento tradotto. Avvicinati all'entrata della zona dei poveri e prendi dalla colonna a sx il manifesto poi recati all'entrata del tempio. Parla con Badawi a dx, entra nella stanza degli imbalsamatori, usa la leva di sx e mostra al coccodrillo il poster. Raccogli le lacrime di coccodrillo, dal tavolo tutto a dx prendi gli attrezzi per imbalsamatore e usali sulla valigia. Passa in fondo alla stanza e apri 3 cassetti: in uno troverai una trappola, in un altro un rapporto di ricerca su fasciature e nell'altro un rapporto sui profumi che dovrai leggere. Usa sulla trappola l'orsacchiotto poi prendila. In inventario combina le lacrime con la maglia, dai la trappola per sciacalli al coccodrillo che adesso sarà molto contento di riavere dei denti! Ora puoi uscire tirando il frisbee sulla leva al di là del passaggio segreto e tornare dal cuoco. Consegna a Iside il profumo poi torna da Badawi e dagli il muschio. Esci dalla stanza e usa la bomba d'acqua sulla guardia. Parla con la sacerdotessa. Parla con Osiride e spiega agli dei il malefico piano usato da Seth mille anni fa.

Ti trovi nel casinò ormai distrutto, impersoni Thara e devi cercare di imprigionare Seth. Entra nel bagno degli uomini, prendi dal distributore le barrette effervescenti, torna da Assil, scendi le scale

esamina il crepaccio sulla dx, usaci la bibita che contiene caffeina e la barretta. Sali a dx poi sulla statua per arrivare al secondo piano, osserva sulla sx il grosso cucchiaino dorato: utilizza su di esso il corno. Goditi il filmato finale!!!

Soluzione di Star