

SOLUZIONE ANKH IL CUORE DI OSIRIDE

Capitolo 1 : A caccia del ladro

Leggi la lettera d'amore nell'inventario e vai verso il palazzo. Parla con la guardia di tutto per sapere che non puoi passare. Prosegui per la piazza, parla con il tuo amico veggente a dx dell' Ankh e fatti dare una soffiata sulle scommesse. Prova a prendere il narghilè a sx sul tavolo ma l'ambasciatore te lo impedirà, parla con l'ambasciatore per sapere della figlia Thara, parla con il mangiafuoco per sapere che molte persone sono passate da lì e sono scese dalle scale a sx. Raggiungi le scale a sx e scendi. Parla con il venditore di vino per sapere che è passato qualcuno molto sospetto, parlaci ancora e chiedi un cocktail: dovrai aiutarlo perché non si ricorda le dosi. Dopo il gioco potrai scendere, parla con il barbiere e vai in basso fino a che non vedi un pappagallo in una gabbia. Prova a prenderlo e uscirà dal negozio Fatima: parlaci e ti permetterà di prendere qualcosa. Prova a prendere la gabbia con il pappagallo e parla nel modo giusto con la ragazza e potrai avere il pappagallo. Vai in basso e in terra vicino a un dromedario prendi l'escremento. Vai a sx e parla con il buttafuori del bar, ma non potrai entrare. Torna indietro dal barbiere, parla con lui per una rasatura, torna in piazza, vai a dx fino a che non trovi una bancarella con un gancio e in alto c'è un piccolo cofanetto: metti la gabbia con il pappagallo e i gatti gli salteranno addosso. Prendi il cofanetto in terra ed esaminalo. Prendi la gabbia con il pappagallo, prosegui verso il basso e poi davanti alle porte chiuse del Nilo vai a dx. A dx della porta di casa tua ci sono degli oggetti: interagisci con il coperchio di un bidone, raggiungilo e prendi la bambola russa di Neferit. Dall'inventario aprila, metti dentro la cera e torna in piazza. Dai la cera al mangiafuoco, portala al barbiere e dagliela. Su un piccolo scaffale a dx prendi il calzino, torna dal buttafuori e parla con l'uomo fino a convincerlo a farti entrare nel bar. Una volta dentro prendi dal camino la pinza e la scopa per il camino, dai la gabbia rotta alla ragazza. Prova a parlare con la ragazza: devi aumentare la tua reputazione nel bar. Ora sopra ogni personaggio c'è una faccina e devi far sì che diventi verde. Parla con il comico seduto a dx e alla fine lo aiuterai. Vai al banco, parla con il commerciante, dagli la soffiata sulle scommesse, prendi il succo di datteri dal bancone e vai a parlare con l'uomo seduto al tavolo a sx. Parlaci fino a che non avrai un invito del casinò di Luxor nell'inventario. Usa il succo di datteri con il sigillo e a seguire usa il sigillo con il succo sull'invito del casinò. Torna dal comico e dagli l'invito. Vai a sx, prova ad usare il juke box, vai ancora a sx e parla con le persone sedute al tavolo. Esci dal bar e torna in piazza. Usa il letame con il narghilè, prendi il narghilè dopo che l'ambasciatore si sarà allontanato e torna al bar. Raggiungi gli uomini al tavolo e metti il narghilè. Usa la moneta con il juke box, parla con il comico poi osserva la finestra vicino al bancone. Esci, avvicinati alla finestra da fuori, usaci sopra la pinza del camino, rientra e avvicinati alla finestra rotta: prendi la scheggia di vetro. Vai a parlare con il mercante, vai al Juke box e aggiusta la testina in alto con la scheggia di vetro. Usalo e ti accorgerete che le faccine del tuo amico e del mercante cambiano in base alla canzone che metti: fai in modo che il mercante rimanga contento e parla con il tuo amico al tavolo. Prova a dargli il cocktail, ma la ragazza non te lo permetterà. Esci dal bar e vai al negozio della ragazza. Suona il campanello e la ragazza uscirà: rientra nel bar e dai il cocktail al tuo amico. Ora parla con la ragazza al banco e falle chiedere l'opinione dei clienti del bar. Adesso puoi chiedere informazioni e sapere che i ladri sono andati verso il cimitero. Esci dal bar, vai dove si trova il dromedario: a dx c'è una lanterna, quindi usaci sopra la pinza per romperla e usciranno delle lucciole. Usaci il bicchiere. Clicca in inventario la lanterna di fortuna, raggiungi lo spiazzo con il mangiafuoco e vai in alto nella via dove ti hanno rubato l'Ankh ed entra nella porta del cimitero.

Capitolo 2 : Intrusi

Sei all'interno del palazzo e impersoni Thara. Esamina la pianta rossa dietro sul muro, prendi poco a sx in alto la liana, da terra prendi la pianta secca e interagisci in inventario. Sul balcone c'è una sporgenza: usaci la liana. Prova a scendere, ma senza aiuto non ci riesci, quindi chiedi una mano ai tuoi amici poi scendi. Vai a dx, prendi dalla pianta il frutto, prosegui fino alle guardie e interagisci

con il buco sul muro. Usa il ramo che hai in inventario sulla torcia e successivamente usalo sulla guano nel buco. Torna per salire, ma i tuoi amici non ti sentono. Tiragli il frutto poi sali. Vai a dx, prendi da dx per terra il prodotto per pulizia, vai avanti fino alla porta della camera della figlia del faraone, a sx prendi una bottiglia di champagne, usa il buco da dove esce il fumo per parlare con le guardie e esaurisci tutte le domande. Usa lo champagne sulla statua a sx, prendi un'altra bottiglia ed usala sullo sportello in alto della finestra vicino alla statua. Scendi le scale ed entra nel passaggio. Prosegui a dx, apri la tenda subito a sx e vedrai Olga che dorme. Prendi i 10 comandamenti della cucina appoggiati a terra, la spatola per terra vicino alla cuoca, esci, vai a dx per la stanza del trono. Parla con la guardia dicendo che lavori in cucina, sopra al trono prendi l'anello d'oro ed usalo sulle chiavi che tiene Olga in mano per prenderle. A sx c'è una porta: aprila con le chiavi ed entra. Non scendere le scale ma vai a dx: vedrai un gatto bianco che non vuole farti avvicinare al frigo. Scendi, dove scorre l'acqua prendi a dx un piatto, riempi il vaso in inventario di acqua, vai in basso a dx dove ci sono delle piante: scendi e prendi il timo, il porro e il basilico. Sali, sopra il mobiletto in primo piano un po' a dx prendi le cipolle, sopra il carrello prendi l'olio di merluzzo e sopra il grande tavolo prendi peperone, carne salata, prosciutto, cavolo, cetriolo, sale e carne di pollo. In basso vicino dove hai preso le cipolle prendi la segatura, a dx prendi la piccola ciotola e in alto vicino al forno appeso prendi il peperoncino e il mestolo. Recati dove hai preso la ciotola, riempi d'olio con la macchina, vai alla leva del piccolo carrello e oliala. Interagisci e prendi il sacco di lamponi a sx appeso, interagisci di nuovo con la leva, vai a dx verso il forno e appendi il sacco al gancio. Mettici dentro la lisca di pesce, vai al frigo e aprilo. Prendi da dentro le lingue. Vai al grande tavolo e taglia i cetrioli, prendili poi vai davanti al forno e procedi in questo modo:

sterilizza la pentola con il prodotto per pulizie, metti dentro la segatura, l'acqua, il pollo, le cipolle, le fette di cetriolo, l'olio di fegato di merluzzo, il peperoncino, usa il cucchiaino, metti le lingue e usa il piatto.

Recati alla stanza del trono e dai il cuscus alla guardia. Una volta di fronte l'ascensore tira la leva dentro, al piano inferiore usa sulla cassa a sx la spatola, prendi l'oggetto e aprilo in inventario. Torna su, tira al faraone la banana e dopo la fuga dovrai salvare i tuoi amici. Vai a dx dove ci sono le tre leve, tirale tutte finché non trovi quella che faccia cadere le guardie. Torna al balcone della figlia del faraone e consegna ai tuoi amici gli stracci.

Capitolo 3 : All'interno del palazzo (di nuovo)

Controlla la cassetta della posta a dx della mummia, usa la piuma sui piedi della mummia. Parlaci, esci e nella stanza prendi sul sarcofago le carte e la bottiglia rotta. A sx c'è un orologio a cucù: prendi i tre messaggi vicino. Apri la cassa in terra, prendi la statua di Seth, prendi la cassa e l'immobilizza cammelli dietro. In basso a sx togli il coperchio e da dentro prendi la noce. Usala con l'orologio a cucù, metti la cassa sul tavolo sotto alla gabbia in alto, usa la bottiglia con la corda che tiene la gabbia e dai al pappagallo la noce di cocco. Usa le carte sulla gabbia, prendi l'uccello e usalo con il messaggio rosa. Rientra nella stanza della mummia, metti l'uccello nella cassetta postale e sali con la corda. Parla con l'uomo, vai a sx, prova ad andare al palazzo, torna al centro del paese e parla con tutti fino ad arrivare al bar. Blocca il cammello con l'immobilizza cammelli, entra nel bar, parla con Fatima, vai dagli uomini con il narghilè, parlaci e prendi da loro i soldi. Esci e torna dalla guardia: dagli i soldi convincila a farti entrare poi entra.

Capitolo 4 : Bugie e intrighi

Adesso sei il faraone. Parla con il mercante di schiavi, prendi i due manifesti sul muro a dx, apri la cassa a sx e prendi il vasetto di fichi. Ancora a sx prendi il ramo che regge la trappola. Parla con l'architetto di fronte, vai a dx ed osserva le pietre che scendono verso il Nilo. Recati a sx in alto e guarda la baracca. Vai in alto e parla con lo schiavo: alla fine del dialogo dagli i fichi. Usa il pane e miele con il manifesto del delinquente e usa quest'ultimo con il manifesto del faraone. Mostra allo schiavo il manifesto. A sx raccogli le pietre focaie ed osserva il cartello di fronte. Vai a sx, dalle

docce prendi l'asciugamano, il sapone ed il pettine sulla mensola a sx. Unisci il pettine con la carta da imballare, usa il sapone nel pozzo a sx ed osserva la ruota del pozzo.

Vai a dx, guarda il palo che regge la corda e sali le scale. Clicca sulla corda e scendi. Clicca in inventario sul pettine e dopo la scena sali di nuovo e vai a dx. Parla con Al Caponep poi torna dove hai iniziato il capitolo. Fai cadere il modellino della Tour Eiffel sul tavolino dell'architetto, torna da Al Caponep, dopo il dialogo attraversa il passaggio. Parla con lo schiavo che sta lavorando la roccia, vai a dx in basso e prendi un uovo con il bastone. Taglia la corda che regge il masso poi parla con lo schiavo convincendolo di rompere un'altro pezzo di roccia a sx. una volta caduto il masso recati alla baracca e prendi la pinza e la pala. Unisci la pala con l'uovo, torna in dietro e prendi la roccia a sx. Torna verso la postazione dell'architetto e vai verso dx. Metti la roccia sul nastro trasportatore, attraversa il passaggio, vai sempre avanti poi a sx fino ad un cespuglio. Parla con il cespuglio fino a farlo arrabbiare e una volta che avrà preso fuoco usa la pala sul fuoco. Tornando indietro appena vedi le impalcature osserva in alto a dx i segnali verdi.

Ritorna verso l'architetto, usa le forbici sul quadro a sx e prendi il certificato nel quadro. Consegna il certificato al mercante di schiavi e torna da Al Caponep per parlarci facendo attenzione a un pezzo di legno che fuoriesce dalla roccia durante il ritorno. Recati dallo schiavo che scolpiva la roccia, parlaci finché ti chiede da mangiare: dagli la pala con l'uovo. Torna da Al Caponep, dagli il martello, lo scalpello e l'asciugamano. Dopo il filmato parla con il capo degli schiavi:

- se ti chiede dove attaccare una corda devi tornare in basso per sbloccare il rullo che trasporta i massi;
- altrimenti torna in basso, sblocca il rullo, torna dal capo, parlaci, torna a bloccare il rullo e torna a parlare con il capo finché si aprirà la porta del tempio.

Entra nel tempio, sulle scale prendi la pietra focaia e uniscila all'altra che hai in inventario. Usale per accendere la torcia a dx, vai in basso a dx, in alto vedrai una barca: usa la calamita per prendere l'arpione. Osserva la ruota a dx, apri a dx il mobile e usa l'arpione nelle ruote. Vai a sx e unisci l'arpione al bastone del prete. Vai a dx, parla con il dio del tempio, tocca la radice. Vai a dx e prendi l'urna davanti alla statua sopra la cascata. Dopo il filmato prendi il drappo cerimoniale e fai uscire il cuore di Osiride dall'urna cliccandola in inventario. Usa l'urna sullo scorpione e il drappo sul buco dal quale esce l'acqua. Vai a dx, prendi la lastra di pietra, vai a dx e prendi il sacchetto di cartone. Torna indietro e usa il sacchetto con l'urna. Parla due volte con l'uomo che sta tirando l'acqua (vedi secchio che sale), metti le arachidi nel buco della radice, vai a dx e metti le arachidi nel buco dove hai tolto la lastra. Metti l'urna con lo scorpione nel buco e vai a dx.

Dopo il filmato sarai Assil. Prendi il cuscino sulla branda, parla con tutti, interagisci con il pacco regalo in inventario, vai vicino alla cascata ed usa il cuscino sulla conchiglia. In inventario unisci il pezzo di stoffa al cuore di Osiride e successivamente alla coppa. Parla con Thara, vai a sx e sali verso la cima.

Capitolo 5 : La grande partita

Ora puoi impersonare sia Assil che Thara.

Sei Assil. Prendi la corda che pende dall'alto e l'anfora che galleggia. Osserva quest'ultima in inventario, osserva il messaggio, vai a sx, osserva la grata, unisci la corda con la statua di Seth e usa il tutto sulla grata. Entra, vai a sx, supera il ponte, usa l'anfora sotto il tubo in basso a sx, apri la porta ed entra. Hai di fronte 3 porte con 4 uscite. Quella a sx porta alle prigioni, quella al centro alla parte alta della cloaca e quella a dx al magazzino e alle porte dell'arena. Entra in questa. A dx osserva la campanella, osserva il contrappeso, prova ad usare la leva al centro della stanza. Ora torna all'incrocio di porte ed entra nelle prigioni. Nella prima cella prendi la catena, parla con il prigioniero nella seconda cella di legno, parla con il prigioniero nella terza cella con la serratura di sicurezza. Passa a Thara.

Prendi tra il finto Faraone e l'ambasciatore il bicchiere ed usalo con la brocca di caffè. Parla con la figlia del faraone usando solo la prima opzione di dialogo. Vai dietro al trono e versa nella grata per terra il caffè. Passa ad Assil. Vai a raccogliere l'anfora dove l'hai poggiata prima e la troverai piena di caffè. Dai l'anfora al prigioniero nella quarta cella (quella vicino al macchinario che non hai

ancora esaminato), recati alla stanza dei contrappesi e tira la leva che ora non ha più la catena che la trattiene. Prendi la molla dal contrappeso vicino la porta e consegnala a Gamotep. Parlaci e dagli la mappa in modo che in cambio ti dia un cucchiaino. Entra nella cella, usa la catena sul gancio sul soffitto, unisci anche le tavole dei comandamenti e lanciale contro il muro. Vai a ad usare il cucchiaino sulla campanella della stanza dei contrappesi, entra nel magazzino (porta a sx) e prendi il gatto poi il sacco. Passa l'azione a Thara.

Sali la scalinata e vai in cucina. Vai al lavandino, prendi il guanto e usalo per lavare i piatti. Usa la leva vicino poi passa ad Assil. Tira la leva dell'ascensore e sali. Attacca il cesto al gancio dentro l'ascensore e con Thara interagisci con la leva vicino al tavolo da cucina. Apri la porta dell'ascensore, entra e tira la leva. Porta Thara dove hai preso l'anfora con il caffè e poi presso la cascata d'acqua. Prendi il controllo di Assil. Torna nelle catacombe, non salire la scala, ma vai a sx dove incontrerai il coccodrillo: prosegui passando sopra l'animale e sali sopra l'asse in modo da far passare Thara. Ora impersonerai sempre lei. Ti troverai negli spogliatoi, vai a sx per parlare con Mosè, vai ancora a sx, sali le scale e sarai nelle tribune. Scendi le scale, parla con il barbiere in modo che ti dia gli occhiali, sali e parla con i tuoi amici che però non ti ascolteranno, sali e parla con il fruttivendolo poi prova a prendere il melone. Esci dalle tribune, scendi le scale, vai a dx, parla con l'allenatore e ripercorri tutta la strada fino ad arrivare all'ambasciatore. Dietro alle sedie prendi la frutta poi il vassoio. Ritorna al chiosco della frutta, prendi il melone e dallo a Mosè. Parla con l'allenatore, esci e vai alla stanza del trono. C'è un gancio dietro al trono: attaccaci il vassoio. Torna alle tribune e vicino al chiosco della frutta a dx c'è una piccola statua: metti gli occhiali e avrai concluso il gioco!

Soluzione di Star