

Egypt 2 – La Profezia di Heliopolis

Senti bussare, vai alla porta, aprila e avrai un messaggio. Leggilo, poi voltati completamente e vai verso la finestra, abbassa lo sguardo e prendi il libro dei rimedi mettendolo poi in inventario. Sulla dx prendi l'ampolla della pomata per gli occhi e mettila in inventario. Esci dalla casa.

Ruota a sx e vai verso il mulo in fondo, vai alla tettoia e parla con il mercante. Torna indietro e vai a sx nella strada principale, avanza e vai nella prima porta a sx, entra e parla con la donna. Esci, ruota a sx e parla con la persona sotto l'impalcatura che avanzerà verso di te e ti darà la mappa di Heliopolis. Voltati a dx e avanza fino all'altra strada, voltati a dx e avanza fino a vedere una porta gialla a sx. Entra e sei in un cortile, entra nella porta davanti, parla con il vecchio in fondo, esamina e clicca la prossima schermata, parla di nuovo. Voltati e esci in strada, avanza a sx finché non appare la mappa al posto del cursore, clicca e scegli dalla mappa il Tempio di Ra.

Tempio di Ra

Avanza e parla con la persona a dx, voltati completamente e parla con l'altra persona vicina alla porta. Non ti farà entrare, parla ancora e per entrare devi dimostrare di essere una sacerdotessa risolvendo un enigma.

Enigma dei simboli

Non è difficile anche se **casuale ad ogni partita** in quanto il mouse, posizionandolo sui simboli della colonna di dx, mette in evidenza quello associato in quella di sx, quindi basta mettere in ordine quelli della colonna di dx in modo che corrispondano a quella di sx. Il tassello mancante apparirà in automatico dopo aver posizionato gli altri nel giusto ordine. Di seguito il caso mio.



Come il gioco del 15 metti in ordine i tasselli a dx.

Ora puoi entrare.

Avanza e parla con la persona in fondo ma per entrare il tuo nome deve essere registrato e gli servono gli attrezzi per scrivere. Voltati completamente e vai nella porta a dx, avanza e parla con il ragazzo seduto a dx che ti indicherà il luogo degli strumenti. Entra nel magazzino, la porta immediata a sx, voltati a dx e prendi la cassetta della penna. Ritorna indietro e dalla allo scriba che ti dirà che vuole l'inchiostro. Ritorna al magazzino, voltati a sx e vai nell'angolo in fondo a dx: prendi l'inchiostro. Ritorna alla biblioteca ma lo scriba è sparito, entra e sulla parete a sx ci sono 3 sportelli, apri l'ultimo a dx, leggi tutti i documenti, la tavoletta e metti tutto in inventario. Esci dalla biblioteca e dal tempio, avanza verso la donna con l'abito bianco, ti parla e devi visitarla. Cliccala e poi clicca "esamina". Avanza verso i ragazzini e parla con quello più piccolo, esamina anche lui e dagli la pomata per gli occhi. Voltati verso l'uscita e dalla mappa seleziona il quartiere.

Quartiere

Da questa posizione avanza due volte e sulla dx entra nella porta gialla che dovrebbe essere aperta, entra in casa e avanza fino in fondo, voltati a dx e entra nel corridoio a sx, voltati a sx e sali le scale, dai la profezia all'uomo in fondo. Scendi le scale e avanza una volta nella stanza, abbassa lo sguardo e sullo sgabello prendi l'anello d'oro. Esci in strada, voltati a sx e parla con l'uomo appoggiato al muro. Voltati completamente e avanza verso i due uomini in fondo finchè non appare la mappa, scegli il tempio di Ra.

Tempio di Ra

Vai all'entrata tra le due statue e parla con la persona che per farti entrare vuole una lettera di referenze. Esci dal tempio e dalla mappa scegli il quartiere.

Quartiere

Rientra nella porta gialla e vai sopra, parla con la persona finchè non ti dice cosa gli serve per fare la lettera. Ritorna sotto e in fondo a sx prendi la cassa e penne di canna, la pozione soporifera, i chicchi di grano e il papiro vuoto. Ritorna sopra e dagli la penna, il papiro e l'inchiostro. Metti la lettera in inventario, esci e torna al tempio.

Tempio di Ra

Vai all'entrata tra le due grandi statue e dai la lettera di presentazione, entra e vai dietro l'edificio davanti, vai all'entrata e parla con il gran Veggente che ti darà il suo braccialetto come lasciapassare. Esci completamente e vai verso l'entrata dei due obelischi, voltati a dx e entra nella biblioteca. Avanza e parla con il ragazzo davanti che ti indicherà le nicchie. Vai in quella centrale e prendi il laccio. Esci e torna nella piazza del tempio, vai nella porta davanti, entra e avanza alla dx dei granai finchè non vedi una persona che pulisce in terra, parlaci e poi torna indietro una volta, sulla sx in terra prendi la corda. Torna indietro e stavolta vai alla sx dei granai, in terra vicino al primo granaio prendi l'asse. Posizionati tra il secondo e terzo granaio, voltati a dx e sali le scale, ruota a sx e osserva dentro il granaio, in inventario unisci la corda con l'asse e il tutto nel granaio. Posiziona il cursore come vedi sotto e prendi la spiga di grano.



Risali, esci dal tempio, vai al portone e dalla mappa seleziona il quartiere.

Quartiere

Avanza fino a superare il ponte rotto in terra, voltati a dx e vai nel vicolo, entra nella porta davanti e in fondo a sx sullo sgabello prendi lo specchio. Sul muretto appena sopra lo sgabello prendi il sigillo di uno scriba. Esci in strada e vai a sx finchè non compare la mappa, vai al tempio di Ra.

Tempio di Ra

Avanza fino in fondo e vai a dx alla biblioteca, non ti farà passare, mostragli il braccialetto e ti fa entrare. Entra e vai nell'entrata a sx, avanza e dai la spiga alla persona in piedi. Filmato. Parla con il ragazzo che è appena entrato, esci dal tempio e dalla mappa torna al quartiere.

Quartiere

Entra nella porta gialla e sali sopra, parla con la persona che non riesce a tradurre la tavoletta e ti serve l'aiuto di uno scriba. Rimetti la tavoletta in inventario, esci in strada, vai a sx e dalla mappa seleziona il tempio di Ra.

Tempio di Ra/Quartiere/Tempio di Ra

Vai in fondo e poi a dx per la biblioteca, vai all'entrata a sx e poi verso lo scriba seduto in terra. Fagli vedere la tavola con la profezia e ti dirà che è scritta al contrario. In inventario usa l'inchiostro sulla tavola e poi sul papiro. Ora ce l'hai come cursore, usala sull'icona occhio a sx e si potrà leggere. Torna al quartiere, entra nella porta gialla, sali sopra e dai la tavoletta leggibile alla persona. Filmato. Ritorna al tempio e vai nella porta tra le due grandi statue a dx, gira intorno all'edificio centrale che ha un'entrata dalla parte opposta con una statua. Osserva in terra la cavità e usaci lo specchio. Raddrizzati e posizionali davanti alla statua. Ruota di 90° a sx, alza lo sguardo e sulla parete a sx c'è un piccolo mattone rettangolare.



Non puoi rimuoverlo perché serve un mazzuolo.

Esci e vai nell'entrata davanti, supera l'altra entrata e vai nella porta centrale a sx, parla con la persona in fondo convincendolo a darti il mazzuolo selezionando la prima frase in alto: lo avrai. Ritorna nella cripta con il mattone rettangolare e usaci il mazzuolo. Dopo il filmato prendi il papiro sotto la statua, leggilo e ritorna da chi ti ha dato il mazzuolo. Vai ai vasi centrali in terra a dx e prendi i semi di ginepro e il cumino, vai alla nicchia centrale a sx e prendi la farina di fagioli. Esci dal tempio e vai al quartiere.

Quartiere

Vai fino alla fine della strada e parla con la donna alla bancarella, di tutto quello che chiedi non ha nulla. Dalle il braccialetto e avrai delle lenticchie, olio, datteri e del rame. Torna indietro fino al mulo, vai a dx verso il fiume, vaia dx verso il mulo in fondo e parla con il mercante e chiedi della radice di mandragola e l'aglio, baratta con lenticchie e olio. Parlaci ancora e chiedi della birra ma non ne ha. Ritorna indietro, gira l'angolo e parla con la donna nella bancarella davanti al mulo, chiedi delle foglie di salice e dalle i datteri, chiedi l'olio di oliva e dalle il rame. Voltati completamente e avanza fino in fondo per vedere la mappa e vai al tempio.

Tempio di Ra

Entra nella porta tra le due grandi statue e vai da chi ti ha dato il mazzuolo, dagli l'anello d'oro e ti indicherà dove si trova il miele, voltati completamente e nell'ultima nicchia a sx prendi il miele. Esci dal tempio e vai al quartiere.

Quartiere

Vai all'entrata con la porta gialla, entra in casa e vai dritto fino al calderone davanti, cliccalo per la descrizione e metti dentro: la farina di fagioli, il cumino, i semi di ginepro e il miele. Avrai la medicina. Esci in strada vai a dx e poi a sx verso il porto, parla con il mercante nella bancarella e chiedi delle foglie del ventaglio, ti chiede in cambio la medicina per il mal di pancia. (Se parli con lui dopo aver fatto la medicina nel calderone, devi ritornare nella casa col calderone, cliccarlo). Quindi esci di casa e vaia dx, vai nel vicolo in mezzo alle due bancarelle a sx e da a Djaou la medicina. Ti dirà di andare alla casa della birra. Vai al fiume e con il fiume davanti voltati a dx e entra nella casa della birra.

Casa della birra

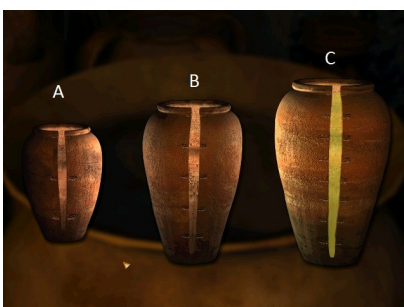
Parla con la locandiera e poi parla di nuovo chiedendo della birra, dagli il miele in cambio. Parla con il Nubiano in fondo più volte finchè non nomina il governatore. Esci e vai al fondo della strada per far comparire la mappa, scegli la villa del governatore.

Villa del Governatore

Avanza verso la guardia e parlaci finchè non ti fa passare. Parla con la seconda guardia e devi convincerlo, parla finchè non devi scegliere il guerriero e continua su questo argomento che tuo marito è là dentro... Entra e parla con la prossima guardia che non ti fa entrare e deve trovare un musicista. Esci e vai a sx, entra nel giardino e giraci intorno finchè non vedi una costruzione, dentro prendi il tamburo. Ritorna dentro dalla guardia e devi tenere il ritmo premendo il tamburo con qualsiasi tasto della tastiera. Dopo aver risolto l'enigma vai verso il governatore vicino alla colonna e parlaci. Avanza e vai nell'entrata a dx del trono, vaia dx e parla con la guardia, entra e sul muretto davanti prendi il rapporto di Hetep. Parla con il governatore che è arrivato. Filmato. Voltati e guarda Hetep morto e raccogli il piccone. Voltati verso i tunnel vai in quello a dx, seguilo fino in fondo e vedrai un passaggio ostruito da dei massi, voltati a dx e agisci sulla pietra sulla parete con il piccone. Torna indietro e avanza una volta sola appena voltato a sx, voltati a dx e avanza nel passaggio, vai a dx e avanza fin dentro una grotta. Prendi la scala in fondo e usala sul granito a dx ma non tiene. Voltati e vai verso l'animale in fondo, usaci il piccone e dopo la sequenza vai a dx per scappare. Dalla mappa seleziona il quartiere.

Quartiere

Avanza una volta e il Nubiano ti parlerà. Parla ancora con lui e poi entra nella porta gialla, avanza e osserva il filmato. Parla ancora con il Nubiano, voltati e parla con il ragazzino. Scendi e vai nell'angolo a sx in fondo, sul muretto prendi le foglie del ventaglio. Parla con la ragazza per due volte e poi vai al calderone, metti dentro in questo ordine: le foglie di salice, la radice di mandragola, l'aglio, l'olio, le foglie del ventaglio e la birra. Appariranno 3 anfore: A-B-C. Ogni anfora ha delle tacche corrispondenti alla capacità: 3-5-8. Clicca il contenitore per versarlo su un altro.



C in B
B in A
A in C
B in A
C in B
B in A

Ora hai la medicina, dalla alla ragazza. Filmato.

Parla con il Nubiano, voltati e parla prima con la ragazza per due volte e poi con il ragazzo. Esci in strada, vai a sx e dalla mappa scegli il tempio di Ra.

Tempio di Ra

Vai alla porta in fondo a dx, entra e vai nell'entrata a sx, dai la medicina al gran veggente, parlaci ancora e poi esci e ritorna al quartiere.

Quartiere

Avanza e apparirà il Nubiano, dopo il dialogo sarai alla villa del Governatore.

Villa del Governatore

Voltati per vedere una guardia in terra che dorme, voltati a dx e entra nel giardino, segui il muro e vai alla prossima entrata con il cancelletto in terra: vedrai le oche, non cliccare altrimenti muori. In inventario usa i chicchi di grano con la pozione soporifera e usala il tutto sulle oche. Avanza, voltati a sx e entra nel salone dalle scale a dx ma non avanzare. Posizionati come vedi sotto.



C'è una guardia, quando vedi che va a sx conta 10 secondi e poi avanza sulla terrazza e vai nella stanza a dx. Vai alla sx del letto nel mobile a muro, aprilo la nicchia e premi la statua. Voltati completamente e vai nell'altra nicchia: prendi il rapporto. Vai alla porta, aspetta che la guardia vada a sx, esci, ritorna nel salone e esci. Vai a sx verso le oche e entra nel giardino, voltati completamente, abbassa la visuale e in terra vicino al cancelletto prendi le pietre e usale sulle oche. Appena la guardia arriva vai all'altra uscita e vai dove dormiva, prendi la chiave. Ritorna nel giardino e segui la strada a dx per due volte, voltati a dx e vedi una porta: usaci la chiave. Dalla mappa scegli il tempio di Ra.

Tempio di Ra

Vai nell'entrata a sx in fondo per il cortile dei silos e dai il rapporto al gran veggente.

Finale.

Soluzione di Maya