

Soluzione completa

ANKH – LA BATTAGLIA DEGLI DEI

Dopo mille peripezie, Assil e Thara giungono finalmente al terzo e ultimo capitolo della saga che li ha visti protagonisti, insieme alla Ankh, a un certo numero di divinità e a molti dei personaggi incontrati nei precedenti episodi. Riusciranno a salvare l'Egitto da un destino crudele?

QUALCHE UTILE CONSIGLIO

Come per tutte le avventure, anche in *Ankh – La Battaglia degli dei* gran parte del gusto risiede nei tentativi e nell'esplorazione delle possibilità offerte dalle varie situazioni. Le azioni che troviamo descritte in queste pagine sono quelle essenziali per superare tutti i capitoli e giungere alla fine della vicenda. Seguendo troppo spesso i suggerimenti di questa soluzione, però, rischierete di perdere molto del divertimento garantito dal gioco. Ci sono diverse situazioni laterali e assolutamente secondarie che meritano di essere provate perché davvero divertenti, così come molti dialoghi nel corso dei sette capitoli dell'avventura.



CAPITOLO 1

IL RISVEGLIO DEL DORMIENTE

Terminata l'introduzione, dobbiamo aiutare Thara a scendere e lasciare la casa. Raccogliamo la biancheria sporca, le manette, l'obelisco, il guanto da tifo (accanto al letto), infine recuperiamo anche il materasso ed entrambe le doghe. Posizioniamo al centro della stanza il materasso e la biancheria (1). Parliamo con Thara: la ragazza salterà e l'Ankh ci spiegherà i primi dettagli circa l'imminente Battaglia degli dei. Usando l'icona in basso a destra, potremo impersonare Assil o Thara a nostro piacimento, ed è bene ricordare che è consentito "passare" gli oggetti tra i due personaggi in ogni momento. Raccogliamo il calzino da terra e la carta moschicida sulla sinistra della stanza. Accanto alla carta, noteremo un punto dove manca una manovella. Uniamo le manette prima a una doga, quindi all'altra, per ottenere una scala rudimentale: usiamola con i resti della scala in fiamme e scendiamo al piano inferiore (2). Usiamo il rubinetto (la barba della statua sulla sinistra) per aprire l'acqua. Uniamo l'obelisco con la carta moschicida e infiliamolo nello scarico, quindi tappiamo il tracicimatore con il calzino. Nei panni di Thara, nuotiamo fino alla finestra e recuperiamo l'asse da stiro, che dovremo passare ad Assil. Apriamo l'armadietto sulla destra, afferriamo anticalcare, olio profumato e la finta pinna di squalo: usiamola con l'asse da stiro per ottenere una tavola da surf, così da superare l'ostacolo dell'acqua. Usciamo dalla finestra ed eliminiamo la statua posizionando anticalcare e olio profumato ai suoi piedi.

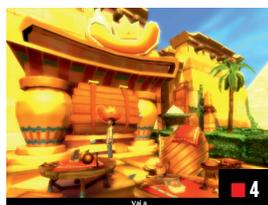


2 – Cerchiamo il punto giusto per montare la scala.

Usa Scala di doghe improvvisata



3 Usa Manovella con Aziona la tenda, ma manca la manovella



4



5

Proseguiamo ed esaminiamo il rampicante: eliminiamolo usando il guanto e scendiamo fino alla tapparella. Nei panni di Thara raggiungiamo Assil e, in due, solleviamola, entrando in cucina: la troveremo invasa dal fumo. Con Assil, raccogliamo la sedia, il tacchino dal forno dopo averlo aperto, infine la manovella accanto alla finestra. Torniamo fino alla camera da letto, montiamo la manovella dove ne mancava una (vicino al balconcino sulla sinistra) e usiamola (3). Sistemiamo la sedia sul tavolino blu e saliamoci per arrivare al tetto. Sulla sinistra (in basso oltre il cornicione) diamo un'occhiata al nido. Nei panni di Thara, prendiamo un po' di farina e gettiamola nella canna fumaria: Assil recupererà il nido. Sul tetto, facciamo raccogliere ad Assil la fune per i panni e usiamola con il tacchino. Scendiamo passando dal buco nel tetto, riempiamo il tacchino con l'acqua al piano inferiore e torniamo da Thara in cucina. Avviciniamoci alla giara per svegliare il serpente, recuperiamo il melone dalla credenza e il mestolo alla sua destra. Usando Thara, posizioniamo il melone sopra il serpente. Scendiamo per le scale, così da raccogliere dal muro l'assicurazione contro gli incendi: mettiamola sotto il pentolone,

accendiamo il mestolo sul fuoco e, usandolo, accendiamo la legna sotto il pentolone. Spegniamo il fuoco sotto il pentolone con il tacchino pieno d'acqua e agiamo due volte sul pentolone per uscire dal palazzo in fiamme.

CAPITOLO 2

SI VA A LUXOR

Terminata la spiegazione, chiacchieriamo con il vecchio, con entrambi i pompieri e ancora con l'anziano: chiediamogli di parlare con i pompieri, adesso ci occorre una sfera di cristallo. Diamo il nido al pompiere piccolo, usiamo le talpe che ci donerà per smuovere il cartello, raccogliamolo e usiamolo con la statua di falco. Spostiamo la pompa verso destra, azioniamola e prendiamo la sfera di cristallo: diamola al veggente, quindi parliamo con Volcano e convinciamolo ad aiutarci con il suo fuoco. Saliamo sul cammello dei pompieri per terminare il capitolo.

CAPITOLO 3

VIVA LUXOR

Scambiamo due chiacchiere con il divertente commissario sulla sinistra, poi spostiamoci al ristorante e alziamo



Usa Gettone con Distributore di leccornie per cammelli

la serranda (4). Parliamo un paio di volte con il gastronomo: ci darà una formina tagliapasta. Proseguendo verso il tempio, la ballerina ci racconterà del suo gatto. Proviamo a entrare nel tempio: non ce lo permetteranno. Torniamo quindi al cammello, apriamo la sua bisaccia per recuperare una pergamena (leggiamola!) e un cestino: apriamolo per ottenere una banana e una ciliegia. Mangiando la ciliegia ci rimarrà il nocciolo. Finalmente, spostiamoci nel quartiere sulla destra: scopriremo un allevamento di coccodrilli, il gatto della ballerina su un albero in un giardino chiuso e una cassetta postale che non potremo aprire. Entriamo nella porta in fondo e parliamo con il mercante. Raccattiamo il numero 1 della rivista, leggiamolo ed esaminiamolo per ottenere la prima parte di un fischietto. Usciamo, apriamo adesso la cassetta postale, leggiamo ed esaminiamo anche il numero 2 della rivista. Ora uniamo le due metà del fischietto con il nocciolo di ciliegia e usiamolo stando vicini al cammello: otterremo un distintivo da pompieri. Usiamo la formina tagliapasta con il numero del Cairo Times, quindi poniamo il ritratto che otterremo sul distintivo da pompieri: abbiamo falsificato il distintivo! Mostriamolo alla ballerina e raggiungiamo il suo cortile con la chiave che ci darà. Afferriamo la pallina sulle scale, osserviamo l'incavo dell'albero e il semiasse della carrozza, sulla giostra. Torniamo alla fontana: con la pallina facciamo cadere il disco solare che sta al centro, raccogliamo e montiamolo sul semiasse della giostra (5). Saliamo su quest'ultima e... faremo cadere l'albero. Raggiungiamo il gatto sulla sinistra, prendiamo il retino e con questo salviamo il felino. Nell'ordine: restituiamo il gatto alla danzatrice, usiamo il gettone con la macchina distributrice (nella piazza

centrale, sulla destra) per ottenere una gomma da masticare (6); diamola al coccodrillo nella vasca (vicino alla giostra) per catturarlo. Mostriamolo al gastronomo per ottenere i nasi di lontra e consegniamo questi ultimi al mercante per finire il capitolo.

CAPITOLO 4 IL CASINÒ

Parliamo con il commissario: dichiariamo di aver visto una persona sospetta, con un berretto bianco, dei baffi ben curati e il naso rosso. In questo modo, potremo passare al quartiere povero, dopo aver frugato nella cassetta del pronto soccorso accanto al carro ribaltato. Raggiungiamo la ladra, saliamo per la scala, manomettiamo la corda di sicurezza che la tiene ferma (7) e usiamo la corda penzolante per saltare sul baldacchino. Parliamo con la ladra ed esaminiamo il bottino che ci ha consegnato. Scopriremo un topolino e un soffietto.

Spostiamoci nel negozio a sinistra e chiacchieriamo con il negoziante: senza soldi non ci darà vestiti. Usciamo e attraversiamo la strada per trovarci nel cortile di Badawi, una vecchia conoscenza. Parliamo con la Ankh e con Thara, quindi torniamo da Badawi. Agguantiamo il pallone sgonfio (dal tavolo), rattoppiamolo con i cerotti e gonfiamolo con il soffietto. Barattiamo il pallone al banco dei pegni con dei nuovi vestiti e raggiungiamo il casinò. Parliamo con la sacerdotessa, quindi proviamo a entrare nel bagno delle donne. Carichiamo il topolino meccanico con la chiave e liberiamolo nella toilette delle signore, poi saliamo per le scale e, ammirando la danzatrice all'opera (8), usiamo il blocchetto sulla ballerina per fare un disegno della sua pietra preziosa.

Torniamo giù, recuperiamo il topolino dal bidone accanto alla toilette delle

donne, entriamo adesso in quella degli uomini e, dal bagno aperto, recuperiamo il gettone gigante (9). Parliamo con la persona chiusa nell'altro bagno, torniamo alla fontana e intratteniamoci con il comico per ottenere un libro: leggiamolo per scoprirne il finale. Raccontiamo il finale del libro all'uomo nel gabinetto e recuperiamo la carta igienica. Dirigiamoci alla fontana: ripariamo il carretto ribaltato con il gettone gigante. Consegniamo il disegno della pietra preziosa alla ladra per ottenere l'originale: usiamolo per decorare il sarcofago sul carretto. Assembliamo la carta igienica con le fasciature e consegniamo il tutto a Badawi: dopo una scenetta, Assil si ritroverà nella sala delle offerte. Agguantiamo la pergamena, il dizionario e proviamo a usare il terminale. Usiamo il dizionario con la pergamena per tradurla: esaminiamola di nuovo e usiamo il terminale una seconda volta. Raccogliamo la tavola di pietra, esaminiamola nell'inventario e usiamo nuovamente il terminale.

CAPITOLO 5

LE QUALIFICAZIONI

Camminiamo verso destra e parliamo con George, la mummia (10). Entriamo nel settore egiziano e, dopo la scenetta, parliamo con l'arbitro (il pappagallo in basso). Giunti nella stanza dalle prospettive impossibili (11), raccattiamo la pietra arenaria sulla destra, apriamo la botola sulla parete e, con la pietra, blocchiamo l'ingranaggio. Passiamo dalla porta vicino alla botola, raggiungiamo l'eremita e parliamoci. Saliamo per le scale vicine all'eremita, fino alle statue: scambiamo le braccia delle due legate dalla corda (12) e azioniamo la leva per rompere lo specchio al piano inferiore. Parliamo

UN'IMPORTANTE CORREZIONE

Da qualche tempo è disponibile l'aggiornamento alla versione 1.0.1 per la versione italiana di *Ankh - La Battaglia degli dei*. Sugeriamo a tutti d'installarla per correggere i piccoli errori che si potevano verificare con la versione distribuita nei negozi. Troverete l'aggiornamento all'interno del DVD demo di GMC, nella sezione **Patch**.



Usa Corda di sicurezza



Usa Gettone gigante



- Dove mi posso iscrivere per la battaglia degli Dei?
- Non sei per caso la mummia che una volta ho incontrato sotto la Sfinge?
- Per il momento non mi serve niente, grazie.

10 - La mummia George ci sarà molto utile in diverse occasioni.



Vai a

■ 11 – Troviamo la via d'uscita in questa folle stanza.

SEGUIAMO I DIALOGHI

In generale, quando attivate un dialogo, la tecnica migliore è di esaurire sempre tutte le possibilità offerte dall'interfaccia: provate a sviscerare ogni argomento prima di abbandonare la chiacchierata, spesso otterrete qualche informazione in più o, semplicemente, vivrete l'ennesimo momento divertente dell'avventura.



all'eremita del lato positivo della vicenda: ci darà un panno di pelle, con il quale potremo raccogliere un pezzo di specchio che useremo per tagliare la corda delle statue. Passiamo dalla porta blu, avanziamo e incontreremo Seth. Entriamo nella porta arancione sulla sinistra, raccogliamo le olive dall'albero, torniamo alle statue e collochiamo le olive sull'altare. Usciamo dalla porta e torniamo subito per ottenere (grazie al ribaltamento della stanza) dell'olio. Ci occorre la spugna per raccogliere l'olio, usiamo la testa: passiamo e torniamo tra le porte blu e gialla un po' di volte, fino a far star male l'eremita, che lascerà libero il campo. A questo punto, rubiamo la spugna e usiamola per recuperare l'olio sull'altare. Lubrificiamo con l'olio la porta scura in alto a sinistra (era incrostata), entriamo (così facendo, toglieremo di mezzo un blocco di marmo che ci impediva di proseguire), poi torniamo fino alla pianta di olive e, salendo per la scala vicina, passiamo attraverso la porta verde (ora accessibile): seguiamo verso il passaggio al centro dello schermo per uscire da questa stanza incredibile. Nella cantina, esaminiamo la botte a destra: è vuota. Prendiamo il martelletto, riempiamo la caraffa con la botte di sinistra e portiamola al pappagallo: è il vino sbagliato, ma se gli porteremo tre caraffe facendo avanti e indietro, alla fine sarà così ubriaco, da farci superare le qualificazioni.

CAPITOLO 6

ABITANTI DEL NORD

Per colpa di Seth, siamo stati spediti nella dimensione delle divinità nordiche. Proviamo a usare il terminale: non abbiamo la sabbia che occorre per il viaggio di ritorno. Dopo l'apparizione di Thor, scopriamo che dobbiamo procurarci una barba, un elmo e un'arma per dimostrare di essere dei veri uomini. Usiamo la manovella per abbassare la bandiera e poterla rubare (13). Proseguiamo e parliamo con Freya, la prima ragazza che incontriamo. Scegliamo le frasi giuste per convincerla che siamo

diversi dai veri vichinghi e, finalmente, chiediamole di avere un po' di Liso, la ragazza ce ne darà un sacchetto insieme a un bastone. Passiamo poi a Frida, la vasaia. Diciamole che ci piace la creta: ce ne regalerà un po'. Notiamo il cuscino su una finestra vicino: agguantiamolo. Esaminiamo il disco solare sulla sinistra: usiamo la bandiera sul disco e una renna, infastidita dal colore, lo attaccherà. Superiamo la renna, raccogliamo il secchio e il guinzaglio. Sulla sinistra, parliamo con la donna che prepara il pesce: spacciamoci per il cuoco e afferriamo il pesce palla dal tavolo. Spostiamoci all'estrema destra del villaggio, entriamo nella cantina, strappiamo il cuscino nell'inventario. Usiamo l'imbottitura con l'idromele per terra, così da renderla appiccicosa: ora abbiamo una bella barba finta! Andiamo a parlare con l'antipatica signora sulla sedia a dondolo. Ogni giorno all'una, il suo compito è accendere il fuoco, ma siccome abbiamo danneggiato l'orologio... lo accenderà subito. Entriamo nella casa: buchiamo il secchio con il corno dell'unicorno e montiamoci la banana. Nell'inventario, usiamo il pesce palla con la creta, poi infiliamo il trofeo nel paiolo rovente e usiamolo con lo stampo per ottenere una specie di mazza chiodata, che completeremo con il guinzaglio della renna e il bastone. Raggiungiamo ancora una volta la signora nel portico, parliamole di Sigrid, quindi andiamo da Sigrid e parliamole dell'unicorno menzionato dalla donna. Ora possiamo prendere il sacco di sale sulla sinistra: usiamolo sul pupazzo di neve che si trova a destra, oltre l'uscita del villaggio. Recuperiamo la carota dal pupazzo sciolto e usiamola per completare l'elmo di Assil. Andiamo da Thor, mostriamogli



■ 15 – In questa stanza troveremo qualcosa di segreto.

Usa Chiave misteriosa con Cameretta

barba, arma ed elmo per ottenere la sua fiducia. Beviamo dal suo corno e apprenderemo alcune importanti notizie. Improvvisamente ci troveremo... su un'isola deserta! Raccogliamo la penna dal tronco della palma e le pietre focaie ai piedi della stessa. Scrolliamo la palma per far cadere un pollo di gomma. Sulla sinistra dell'isola, raccogliamo il pezzo di stoffa (con una specie di X disegnata sopra) (14) e il tronco cavo. Per lasciare l'isola, scriviamo con la penna un messaggio sul panno, ora usiamo il messaggio con il pollo, il pollo sul tronco e il tronco con le pietre focaie.

CAPITOLO 7

LA BATTAGLIA

Usiamo la chiave che Thor ci ha consegnato: apriamo la porta all'estrema destra, vicino all'area degli Inca (15). Parliamo con le voci, chiediamo gli attrezzi di Seth e, dal ripiano, afferriamo la sega. Nella zona delle divinità, parliamo con Anubi, usiamo il buono che ci avrà consegnato con George il barista, chiediamo un cocktail con oliva, ghiaccio e ombrellino e rubiamo l'apribottiglie mentre George lo prepara. Raccogliamo il molare da terra, camminiamo fino al terminale, usiamo il dente per tappare il buco nel contenitore della sabbia, riempiamolo con il Liso e usiamo il terminale per spostarci a Luxor. Iniziamo parlando con la sacerdotessa, torniamo alla fontana e prendiamo il poster sulla sinistra, parliamo con il gastronomo e diciamogli che il suo grembiule è vecchio e sporco: ce lo regalerà. A destra della fontana, parliamo con Thara (16) e diamole il grembiule: otterremo il messaggio del falco che è appena arrivato, esaminiamolo nell'inventario e apprenderemo che



- Forse potresti almeno credere un po' nell'Ankh.
- Come possiamo fare con quel falco?
- Devo andare.

■ 16 - Raggiungiamo Thara e i suoi amici.

ci basta un solo credente in più per vincere la sfida. Scambiamo due parole con Shalom, vicino a Thara, per ottenere la sua valigia. All'ingresso del tempio, sulla destra, parliamo con Badawi (17). Oltrepassiamolo per entrare nel tempio, usiamo la leva e incontreremo un vecchio amico. Mostriamo il poster al cocodrillo e raccogliamo le lacrime da terra. Prendiamo gli attrezzi per l'imbalsamazione dal tavolino vicino alla mummia verde (18) e usiamoli per aprire la valigia nell'inventario. Dai tre cassetti dietro la scrivania

prendiamo le due pergamene in basso e leggiamole. Usiamo il peluche sulla trappola per sciacalli: diamola al cocodrillo per farlo felice. Usiamo il frisbee con la leva per uscire: muoviamoci fino al gastronomo, usiamo le lacrime di cocodrillo con la maglia sudata di Mosè e diamo il profumo così ottenuto a Isis, il quale ci porgerà il profumo di muschio. Passiamolo a Badawi, che lo userà per farci uno speciale composto contenuto in una bomba d'acqua: gettiamola sulla guardia del tempio.

Chiacchieriamo con la sacerdotessa e dichiariamo che il merito di tutto è della Ankh: vinceremo la Battaglia degli dei, ma le nostre fatiche non saranno terminate.

Parliamo con Osiride, diamo tutte le spiegazioni corrette e torneremo a Luxor.

Entriamo nel bagno degli uomini e prendiamo una barretta effervescente dal distributore (19). Fuori dalla toilette, scendiamo per le scale e guardiamo il crepaccio alla base dell'enorme bacchetta da sacerdote. Posiamo sul crepaccio la bevanda e la barretta effervescente, quindi saliamo al piano di sopra sfruttando le statue appena crollate. Una volta arrivati, usiamo il corno di Thor sull'enorme cucchiaio sul lato sinistro (20). Abbiamo finalmente sconfitto Seth, godiamoci la vittoria e aspettiamo il termine dei titoli di coda per vedere la scenetta finale.



■ 17 Parla con Badawi



■ 18 Prendi Attrezzi per l'imbalsamazione



■ 19 Prendi Distributore di barrette effervescenti



■ 20 - Per vedere il cucchiaio, camminiamo fino in fondo.

Usa Corno per bere di Thor con Cucchiaio enorme