

SOLUZIONE: THE DARK EYE - MEMORIA

INTRODUZIONE

Spostatemi sulla destra e addentratevi nella radura. Scambiate due parole con la giovane ragazza, interagite quindi con la piccola fortezza e mettetela diritta, quindi, usateci sopra un incantesimo di riparazione.

Aprite lo scrigno e raccogliete la bottiglia di vetro, usateci sopra un incantesimo di distruzione; posizionate i cocci della bottiglia appena rotta vicino alla piccola fortezza, usate un incantesimo di riparazione.

Quando parlerete con Fahi, ditegli che vi piacciono gli indovinelli e che siete pronti per una sfida; tuttavia se direte che non vi piacciono gli indovinelli, il gioco ricomincerà dall'inizio ma avrete guadagnato il primo obiettivo.

CAPITOLO 1

Nei panni della principessa Sadjà, recatevi nella sala quindi sulla destra per il luogo della battaglia; Raccogliete il coltello che si trova vicino all'enorme mano di pietra; quindi usate quest'oggetto con la borsa di Harun.

Scendete verso il basso e raccogliete l'alcol, una spazzola per cavalli e una benda; fate quindi ritorno alla sala e prendete le scale che scendono verso l'entrata della tomba; consegnate la spazzola al mago.

Sfortunatamente un pezzo della serratura cadrà (lo raccoglierete in automatico per consegnarlo al mago); usate quindi il coltello sul posto segreto (contrassegnato con tre punti interrogativi) sul muro di destra, quindi consegnate il coltello al mago; dopo che la porta si sarà aperta, la principessa, entrerà automaticamente al suo interno.

Prendete il piatto d'argento al centro della stanza, questo sarà sicuramente impolverato, usate quindi l'alcol sulle bende, utilizzate quindi la benda imbevuta con il piatto per pulirlo; cercate di raccogliere la ciotola per l'incenso con all'interno il bastoncino, durante questa azione Sadjà si infortunerà; interagite nuovamente con la ciotola e attaccate al gancio il piatto d'argento.

Cliccate due volte sul bastone nella parte sinistra della stanza; prendete il piatto d'argento e usate la benda con il gancio; appoggiate la benda insanguinata nella ciotola per l'incenso; usate il bastoncino con gli occhi luminosi, quindi, posizionate nella ciotola e appendete il tutto al gancio.

Parlate con il bastone ed utilizzate un incantesimo d'attivazione sull'oscurità davanti a voi; usate quindi l'opzione "liberare il bastone" e terminate la conversazione.

Raccogliete la sfera metallica che si trova sul pavimento dietro una mano di pietra; usate quindi la sfera con l'anello della statua; prendete nuovamente la sfera ed inseritela nel buco sul pavimento; raccogliete quindi il bastone.

Usate un incantesimo d'attivazione con ciò che resta del guardiano di pietra; quando la mano cadrà, parlate con l'uomo morente.

Sadja raccoglierà automaticamente la maschera e il coltello; usate quindi un incantesimo di disattivazione su una delle lampade nella tomba; usate il coltello con la piccola luce e guardate attraverso di essa.

Usate un incantesimo di attivazione sul guardiano di pietra; una volta nei panni del guardiano, cliccate tre volte sulla mano nel pavimento; per guadagnare il secondo obiettivo, dovrete fare questo per dieci volte.

Raccogliete il braciere e lanciatelo nella direzione del colonnato; spegnete quindi il guardiano cliccando su "PPM"; fate ritorno alla tomba e usate un incantesimo di disattivazione sull'oscurità.

Guardate attraverso il buco nella parte destra della porta; utilizzate quindi un incantesimo d'attivazione sul braciere.

Prendete il controllo del guardiano di pietra e nei suoi panni tirate la vostra mano nella gamba dello scarabeo; aprite quindi l'inventario ed usate la benda con il bastone, quindi quest'ultimo oggetto con la gamba dello scarabeo; cliccate sul coltello sulla gamba e usatela con lo scarabeo all'entrata.

Fate ritorno alla cripta, dal buco nel pavimento raccogliete la sfera metallica e spingetela attraverso il buco in basso sulla porta; quindi attraverso il secondo buco sulla porta che guarda sul corridoio.

Usate un incantesimo d'attivazione con la mano del guardiano (quella vicino alla porta), quindi attraverso la sua mano, cliccate sull'arco ornamentale e poi sulla sfera di metallo; ora attivate con l'incantesimo il corpo del guardiano; nei panni di quest'ultimo, raccogliete la sfera di metallo; attivate nuovamente il guardiano e raccogliete la sfera per poi lanciarla verso la sala principale.

La sfera atterrerà nella sala principale vicino al prossimo guardiano di pietra; attivatelo e raccogliete la sfera; disattivatelo con l'opzione "PPM", quindi, usate un incantesimo di attivazione sul colosso; nei suoi panni stringete il pugno; parlate quindi con Rachwan e promettetegli un rubino come premio.

Vi troverete nuovamente nei panni di Geron; finite di parlare con Fah; parlate quindi con Nuri e controllate la ricetta. Raccogliete alcune foglie di whirlweed e posizionatele nella vaschetta per uccelli, quindi usateci sopra il coltello.

Utilizzate lo stesso coltello su una delle tende per ottenere un pezzo di tessuto da usare sul grasso; posizionate il tutto con il succo di whirlweed nella vaschetta per uccelli; usate quindi la pomata ottenuta su Nuri per curarla; otterrete il terzo obiettivo per aver concluso il primo capitolo.

CAPITOLO 2

Durante la conversazione con Nuri, scegliete tre opzioni di dialogo a vostro piacimento, quindi, scendete le scale per il campeggio. Chiedete a Nuri (l'avete nell'inventario) di nascondersi dietro la colonna e parlare con il mago (usatela con la colonna di pietra); scegliete quindi l'opzione di dialogo, l'undicesimo di quindici, la spilla colorata di Crocus, da nord-est e fino a nord-ovest.

Se farete un errore, Bodiak menderà Bryda nuovamente nella tenda; chiamate Nuri e ripetetegli i comandi giusti; quando Bryda apparirà, aggiratevi per la radura.

Usate il coltello con la barriera e controllate lo scrigno, sarà chiuso, entrate quindi nella tenda; cercate la chiave controllando in sequenza: il cuscino nella cesta, il tappeto sotto di essa, il cuscino vicino al tavolo rotondo, una piccola scatola sul tavolo a destra e l'amaca.

Non limitatevi a controllare solo la piccola scatola nel tavolo a sinistra, dato che troverete la chiave sotto o all'interno del quinto oggetto controllato.

Una volta in possesso della chiave, udirete Bryda che arriva, raccogliete i cetrioli esotici dal tavolo sulla sinistra, quindi usate il coltello sul muro della tenda nell'angolo a destra per crearvi un'uscita verso l'esterno. Interagite con il cuneo sotto la ruota e dirigetevi a sinistra.

Aprite lo scrigno utilizzando la chiave trovata nella tenda, quindi raccogliete lo scalpello e fate ritorno da Bodiak; usate un incantesimo di distruzione sulla fortezza imbottigliata all'interno dello scrigno aperto, quindi, raccogliete velocemente il martello dalla borsa quando Bodiak è distratto.

Se non sarete abbastanza veloci nel raccogliere l'utensile, dovrete usare un incantesimo di riparazione sulla bottiglia e tentare nuovamente.

Avvicinatevi alla tenda e spostatevi sul suo retro; usate il martello e lo scalpello (uniteli all'interno dell'inventario) sulla maschera, quindi, spostatevi sulla sinistra e parlate con Bryda e Bodiak; Geron sarà obbligato a restituire la maschera; otterrete comunque il quarto obiettivo selezionando le opzioni di dialogo, "non lo so", "era dietro la tenda", "Geron".

Scendete la scaletta e dal mercato entrate dentro la taverna; dopo la conversazione con Giacomo (otterrete una bottiglia di vino), se volete ottenere il quinto obiettivo, girate l'arrosto di maiale nella parte sinistra della stanza.

Parlate quindi con il gruppo di eroi; durante la conversazione potrete ottenere due esclusivi obiettivi, se sembrerete sospetti e sceglierete solo le opzioni "Thorwalian mente" e "non è nemmeno mai stato qui", otterrete il sesto obiettivo se invece sceglierete come prima opzione quella dell'ubriacone, darete così inizio a una rissa durante la quale Geron sarà gettato via, ma otterrete il settimo obiettivo.

Durante la chiacchierata con Bryda, all'interno dell'equipaggiamento di Geron appariranno una lista del carbone e una pergamena; inoltre imparerete il nuovo incantesimo Odem Arcanum.

Attivate l'incantesimo appena imparato; cliccate quindi sulla luce magica rosa, otterrete un mucchio di cocci, quindi fate ritorno a casa; utilizzate nuovamente l'incantesimo, anche qui cliccate sulla luce magica, all'interno del vostro inventario apparirà una scheggia color viola; collegatela ai cocci ottenuti in precedenza e usate un incantesimo di riparazione per ottenere una scatola di vetro.

Tornate all'interno della locanda e consegnate a Hilda il carbone e la pergamena, otterrete da lei uno schizzo; usate quindi un incantesimo di distruzione sul barile di vino.

Riempite la scatola di vetro con il liquido che ne fuoriesce, e fate lo stesso con la bottiglia da consegnare a Giacomo. Lasciate la taverna e dirigetevi verso destra per l'accademia, qualcuno vi si avvicinerà, dategli il nome di Bodiak ed entrate all'interno del palazzo.

Dirigetevi verso destra per la libreria; parlate con l'ombra e datele gli strani cetrioli assieme al vino; otterrete in cambio il rubino falso; lasciate la libreria e dirigetevi al dormitorio, usate l'incantesimo Odem Arcanum, apparirà nuovamente la luce magica sul quarto scrigno.

Purtroppo non potrete raggiungerla passando per la via più corta, dovrete invece non essere notati da nessuno degli studenti, e se ci riuscirete otterrete il nono obiettivo; ma per ottenere l'ottavo dovrete essere scoperti per ben tre volte.

Andate dritto e dietro la tenda rossa, girate per il secondo letto sulla sinistra, quindi girate in mezzo al primo e al secondo letto sulla destra, andate quindi verso il terzo letto (dalla parte degli scrigni), usate l'incantesimo di riparazione sui cocci (vicino al terzo letto); usate l'incantesimo Odem Arcanum e cliccate sulla luce magica.

Otterrete così un accumulatore di potere, potrete inoltre raccogliere lo strano artefatto; se vorrete ottenere il prossimo obiettivo, dovrete effettuare lo stesso percorso inverso.

Lasciate il dormitorio (parlate con Bodiak se lo desiderate) e l'accademia; raggiungete la casa di Geron, da qui andate verso sinistra nella foresta, raccogliete la conchiglia magica dalla borsa e usatela con la colonna di pietra, funzionerà con l'ultima colonna e Geron disegnerà la faccia di un demone.

Tornate alla radura e date a Bryda lo schizzo, il rubino falso e l'accumulatore di potere; se volete ottenere il decimo obiettivo, prima di dargli il giusto accumulatore, consegnatele anche l'artefatto preso allo studente.

Vi troverete nei panni di Sadjja che sarà affamata, dovrete quindi preparare alcune trappole per l'animale che vive all'interno del buco. Raccogliete tutti i pezzi di legno, la pelle e una corda; cogliete quindi uno dei fiori dente di leone, posizionate le piante sulla pietra piatta vicino alle radici dell'albero.

Sul prato fiorito, posizionate la pelle, all'interno dell'inventario usate il coltello con i pezzi di legno, quindi, usate il tutto sulla pelle; raccogliete un bastoncino e usatelo sulla pelle, prendete un dente di leone e posizionatelo vicino al piccolo buco.

Cliccate sulla fine della corda nel cespuglio; quando il coniglio uscirà allo scoperto per mangiare i fiori, cliccate sul cespuglio, quando la creatura mangerà i fiori vicino alla pietra piatta e sulla trappola, tirate nuovamente la corda; raccogliete la trappola chiusa e otterrete l'undicesimo obiettivo.

Avvicinatevi al falò spento, posizionate i pezzi di legno, da Rachwan prendete due selci e cercate di usarli con i pezzi di legno. Quando Sadjja si sveglierà, salite sulla collina; otterrete così il dodicesimo obiettivo per aver terminato il secondo capitolo.

CAPITOLO 3

Sadjja raccoglierà in automatico alcune bacche rosse; usatele sul sentiero che deciderete di percorrere.

Per ottenere un nuovo obiettivo, prendete il sentiero che sale sulla destra, quindi quello che sale sulla sinistra e quello centrale; incontrerete una volpe guadagnando il tredicesimo obiettivo.

Se avete usato le bacche su ognuno dei sentieri che avete percorso, non dovrete aver problemi a riprendere la strada giusta. Nella foresta, potrete prendere anche il quattordicesimo obiettivo; camminate per cinquanta sentieri (inclusi quelli per raggiungere la volpe); potrete percorrere anche lo stesso sentiero avanti e indietro fino a ottenere il risultato che cercate.

Ora controllate le impronte di Rachwan e dirigetevi a sinistra; prendete poi il sentiero centrale che sale; qui Sadjà troverà i resti del coniglio assieme al suo coltello; prendete il sentiero che sale sulla destra; passate quindi per quattro volte il sentiero centrale.

Raggiungerete un piedistallo in rovina, prendete la corda marcia e fate ritorno al punto con i resti del coniglio, tirate la corda in direzione del coltello per riprendervelo; fate ritorno al piedistallo e prendete il sentiero alla sua sinistra.

Aiutandovi con il coltello, passate oltre il cespuglio di rovi, quindi, andate verso sinistra; raccogliete gli arbusti, quindi uniteli alla corda all'interno dell'inventario; accendete il tutto utilizzando la pietra focaia; quindi la torcia improvvisata sulla ragnatela e raccogliete il bastone.

Proseguite andando direttamente avanti, raggiungerete una tenda distrutta e un cavallo morto, andate dritto per tre volte quindi in alto a sinistra per arrivare a una cascata.

Raccogliete una pietra e usatela con la piccola cascata, salite in alto e usate il coltello con il ramo; tiratelo quindi in direzione della cascata grande; tornate in basso e raccogliete il ramo con il medaglione; Sadjà guadagnerà l'incantesimo Send Vision, usatelo subito con il medaglione; cliccate sul disegno sulla pietra (quello con il falò, la vecchia Amazzone e Rachwan).

Dopo la chiacchierata con la giovane Amazzone, entrerete in possesso di un pezzo di tessuto rosso, usateci sopra il nuovo incantesimo, e scegliete il disegno della frutta sulla roccia, lo scudo e Rachwan; usate quindi il coltello sulle corde che trattengono l'uomo.

Appena presi i controlli di Geron, recatevi a parlare con Fahi e Bryda, otterrete il sedicesimo obiettivo per aver completato il capitolo.

CAPITOLO 4

Una volta nei giardini dell'accademia, cliccate sulle latrine, quindi parlate con Bryda.

Quando sarete vicini alla casa di Bodiak, bussate sulla porta chiusa, controllate la finestra sulla sinistra e cliccate sui corvi; parlate con Nuri e chiedetele di entrare nella casa; nei suoi panni, cercate di forzare la serratura, raccogliete il righello e usatelo con i libri, prendete quindi il grimaldello.

Una volta nuovamente nei panni di Geron, usate il grimaldello sulla porta; cliccate sulla statua per ottenere l'obiettivo numero diciassette, quindi, usate un incantesimo di riparazione sul cumulo di polvere per poi toccare la statua.

Fate questo per dieci volte per ottenere anche il diciottesimo obiettivo. Salite la scaletta a sinistra; controllate la porta chiusa.

Sfortunatamente non potrete forzarla con il grimaldello, quindi prendete la scopa e tornate al piano di sotto; usate la scopa sul cumulo di polvere, estraete un cassetto dal tavolo a sinistra e usatelo con la polvere, lanciate un incantesimo di riparazione sul cumulo rimasto.

Raccogliete una candela e usatela sulla chiave per creare uno stampo, usatelo quindi sul miele che potrete raccogliere dal tavolo a sinistra; uscite all'esterno e parlate con l'ombra a proposito di Owlric e Bryda; dategli lo stampo di cera per ottenere quello incantato, usateci sopra il coltello per ottenere la chiave.

Tornate all'interno della casa di Bodiak e raggiungete l'attico, usate la chiave appena creata con la porta chiusa ed entrate.

Controllate il disegno, raccogliete quindi il contenitore dal tavolo ed esaminate lo scompartimento segreto; controllate le note e il ratto pietrificato per poi cliccarci sopra e polverizzarlo; usate il contenitore con la polvere, versate il tutto nella fessura con la luce, usateci sopra quindi un incantesimo di riparazione per ottenere il rubino.

Nei panni di Sadja, terminate di parlare con il bastone e lanciate per due volte il nuovo incantesimo di pietrificazione sul fiore; cercate di usare la maschera con Rachwan, lanciate quindi l'incantesimo sul suo amuleto e cliccate sul barlume ghiacciato, sul ghiacciolo e infine sulla neve.

Buttate un ramo nel falò, lanciate l'incantesimo di pietrificazione sul cespuglio di rovi; posizionate il bastone nel falò e utilizzate la pietra focaia su di esso; quando

Rachwan si avvicinerà al fuoco, usate il vostro nuovo incantesimo sull'erba dietro il falò; posizionate la maschera su Rachwan e ripetete le sue parole selezionando la seconda opzione, la terza, la seconda e la prima.

Nei panni di Geron, lasciate l'ufficio di Bodiak e parlate con il demone; per risolvere l'enigma dovrete assegnare un elemento a ognuna delle sei facce; quella in alto al centro è aria, quella all'estrema sinistra è ghiaccio, quella in basso a destra vicino allo scrigno è acqua, quella in alto a destra è terra, quella a sinistra della porta è minerali e quella al centro è fuoco.

Avvicinatevi al demone per toccarlo e guadagnare il diciannovesimo obiettivo per aver terminato il capitolo.

CAPITOLO 5

Per fuggire dalla prigionia, Sadja avrà bisogno di liberarsi dei tre oggetti, il coltello, il bastone e la maschera; buttate tutto nell'abisso (ottenendo così il ventesimo obiettivo), oppure dateli a Xerxes (ottenendo il ventunesimo obiettivo).

Terminata la conversazione con Kasim, sarete portati nella stanza egli ospiti; cercate di lasciare subito la stanza.

Controllate la pianta e toccatela per far apparire uno spirito dell'aria, parlategli e scegliete le seguenti opzioni di dialogo, "gioca con me", "giochiamo a nascondino", "nascondimi dai maghi", otterrete il ventiduesimo obiettivo.

Una volta all'esterno del palazzo, raggiungete il laboratorio prendendo la finestra di sinistra; qui prendete un bollitore per l'acqua, posizionatelo sul fornello e lasciate velocemente la stanza passando dalla stessa finestra tramite la quale siete entrati; ora rientrate all'interno del laboratorio passando dalla finestra di destra, prendete velocemente il vostro coltello e uscite sempre dalla stessa finestra.

Volate all'osservatorio, qui troverete i tre corni, cliccate sul primo di questi, quindi sulla sfera sopra il corno; fate lo stesso con gli altri corni e sfere, udirete una conversazione e otterrete il ventitreesimo obiettivo.

Lasciate l'osservatorio e raggiungete la sala del concilio, parlate con l'ammiraglio e, terminata la scena d'intermezzo, consegnategli il coltello.

Raggiungete la libreria, cliccate nell'angolo oscuro, raccogliete la strana lampada e dirigetevi verso la sala principale, da qui raggiungete la sala di lettura; parlate con Ariarchos e fatevi consegnare un disegno.

Lasciate la libreria e raggiungete il laboratorio per parlare con l'adepto; raccogliete il calice e toccate il bastone; usate l'incantesimo "send vision" sul calice, selezionate la sfera luminosa, quindi la scopa e infine la tavoletta crepata sul tavolo; usate nuovamente l'incantesimo e selezionate la maschera, quindi il servizio da the e infine i minerali.

Parlate nuovamente con l'adepto, dategli il rubino e selezionate l'opzione per fargli pressione; usate l'incantesimo d'attivazione con il macchinario, quindi il send vision con il calice; scegliete tre oggetti, quindi, usate l'incantesimo di pietrificazione sull'adepto; troverete nel vostro inventario la maschera e il rubino incantato.

Prendete la sfera degli elementi, Sadjà la userà con la faccia di pietra per guadagnare un minerale spiritico; raggiungete la libreria passando per la sala principale.

Entrate nella sala di lettura, usate la sfera degli elementi con lo scaffale dei libri, otterrete uno spirito ghiacciato; controllate quindi le rune sull'arco di legno; passate nella libreria e usate il rubino con l'oscurità, quindi l'oscurità inversa con la finestra di vetro; lasciate la libreria e dalla sala principale raggiungete il lago sotterraneo.

Usate la sfera degli elementi con il lago per ottenere lo spirito dell'acqua; controllate l'ornamento e quindi usateci sopra il disegno per poi toccarlo.

Sedetevi sullo sgabello e usate l'incantesimo d'attivazione sul sigillo, lanciate l'incantesimo di pietrificazione su tutte e quattro le piante quindi nuovamente quello d'attivazione sul sigillo; tornate nella sala principale e raggiungete la sala del concilio passando per la sala del drago.

Tocate il sigillo, sedetevi sullo sgabello e toccatelo nuovamente; usate la sfera degli elementi sulla lanterna per ottenere lo spirito di fuoco; lasciate la sala del concilio passando attraverso la finestra e raggiungendo il tetto.

Parlate con l'adepto quindi usate la sfera degli elementi con una delle aiuole per ottenere lo spirito della terra e il ventiquattresimo obiettivo.

All'interno della prigione del principe, controllate la pietra a sinistra per notare sette esagoni; lo spirito dell'aria sarà già al suo posto; posizionate gli altri spiriti in senso orario da quello dell'aria in questa sequenza, ghiaccio, acqua, minerali, terra e fuoco; toccate il sigillo, sedetevi sullo sgabello e utilizzate l'incantesimo d'attivazione sul sigillo stesso.

Una volta nel luogo roccioso, dove prenderete il venticinquesimo obiettivo, spostate il cursore sulla pietra di sinistra, cliccate sulla piccola roccia ed entrate nella caverna. Dopo aver lasciato la caverna, toccate il monolite quindi il sigillo, usate la corda con il monolite e scendete verso il basso.

Sedetevi sulla pietra e muovete il cursore sulle foglie che si spostano nell'angolo alto a sinistra, quindi su quelle in basso a sinistra e infine nell'angolo alto a destra; parlando con la ragazza, selezionate le opzioni di dialogo "cosa ti spaventa?", "uccidermi", "rivela la bugia" e "tu non puoi uccidermi"; in questo modo otterrete il ventiseiesimo obiettivo e terminerete il capitolo.

CAPITOLO 6

Nei panni di Geron recatevi nella foresta; vedrete una mappa con le varie zone della foresta stessa, il campeggio, la cascata, la roccia, la collina, la spiaggia e la palude nella parte destra.

Raggiungete la palude, una volta arrivati, utilizzate l'incantesimo di riparazione sulla corda fragile e proseguite all'interno dell'area; parlate con il capo del gruppo, tornate quindi nella zona appena lasciata e usate un incantesimo distruttivo sulla corda precedentemente riparata; andate a sinistra, poi fino alla roccia.

Una volta arrivati, parlate con Wrathling, fatto questo usate l'incantesimo Odem Arcanum e cliccate sulla luce rosa; parlate con il messaggero e indirizzatelo alla palude. Raggiungete l'uomo nel posto, dove l'avete appena mandato, raccogliete la pergamena incantata, dirigetevi quindi a sinistra e poi nella parte destra della foresta.

Parlate nuovamente con il leader del gruppo, ditele che avete nuovi ordini e che loro devono proseguire; dirigetevi infine a sinistra, quindi alla cascata; qui chiedete l'aiuto di Nuri, mandatela nel percorso seguendo le seguenti opzioni, "parti dalla tenda", "fino alla rupe", "oltre il fiume"; quando Nuri avrà fatto ritorno, potrete mandarla a distrarre il giovane uomo.

Fate ritorno alla parte destra della foresta e scambiate due chiacchiere con l'albero; entrate nella tenda e parlate con Bryda, sarete mandati fuori. Raccogliete la lampada, usate quindi il coltello con la tenda e guardate al suo interno; usate la lampada con la mappa della foresta.

Terminata la conversazione con Bryda, Geron si incontrerà con Fahi e un altro individuo, parlate con loro e selezionate l'opzione di dialogo "sono pronto"; otterrete il ventisettesimo obiettivo per aver terminato il capitolo.

CAPITOLO 7

Nei panni di Sadjà, vi troverete nell'armeria della fortezza volante, il bastone sarà chiuso all'interno di una cabina.

Raccogliete lo spadone dalla rastrelliera, cercate quindi di raccogliere la mazza che cadrà, raccoglietela quindi dal pavimento; prendete anche lo shuriken e usate la mazza con il fodero, quindi lo shuriken con lo spadone; usate quest'ultimo oggetto con lo shuriken per buttar giù lo scudo.

Posizionate lo spadone con lo shuriken, la mazza estesa nel punto di impatto, coprite il tutto con lo scudo e salite per raccogliere l'alabarda; tornate in basso e raccogliete scudo e mazza, posizionate l'alabarda vicino allo spadone e copriteli con lo scudo; salite in alto e usate la mazza con la teca di vetro; raccogliete infine la spada pesante.

Tornate al piano più basso, prendete tutte le armi e lo scudo, e posizionatele sulla rastrelliera; prendete la liana e usatela con la cabina, con la rastrelliera, cliccate su quest'ultima quindi sull'entrata; raccogliete infine il bastone.

Utilizzate l'incantesimo d'attivazione con il cristallo fluttuante per poi salirci, raggiungete il piano alto del palazzo e dirigetevi a destra verso la stanza fluttuante.

Terminata la conversazione con Ariarchos, che darà a Sadjà il coltello, raccogliete tre pietre e tiratele contro il principe; quando Kasim utilizzerà lo scudo magico, raggiungete Ariarchos e prendete da lui la chiave della torre; controllate i cadaveri dei tre uomini, troverete così uno scettro, una cintura e una penna; utilizzate infine la chiave con la porta della torre.

Raggiungete la prima delle torri e salite in cima, toccate il cristallo e andate al primo ponte; qui raccogliete la testa ornamentale e fate ritorno alla prima torre, toccate nuovamente il cristallo, tornate al primo ponte e raggiungete la seconda torre; una volta a destinazione, usate la testa ornamentale con il cristallo per disattivarlo, raccogliete la scheggia e usateci sopra l'incantesimo di disattivazione; salite quindi la scaletta fino in cima.

Dirigetevi a sinistra e toccate il cristallo fluttuante, fate ritorno alla prima torre, toccate il cristallo per disattivarlo e recatevi al primo dei ponti; usate la cintura con il cristallo fluttuante, attivate con l'incantesimo la scheggia e tiratela contro i tentacoli per disattivare il terzo cristallo; quindi raggiungete la seconda torre.

Portatevi sul secondo ponte, usate il coltello con uno dei tentacoli per raggiungere la terza torre, da qui spostatevi al piano superiore; cliccate sulle colonne e scegliete le seguenti opzioni, da sinistra, il supporto per la torcia, una armatura, la statua, lo scudo e niente.

Recatevi verso sinistra fino al secondo ponte, toccate il cristallo per disattivarlo; fate quindi ritorno alla terza torre per toccare e disattivare il quinto cristallo, passate dunque oltre la finestra.

Davanti a Kasim, usate il coltello con i tentacoli, quindi lanciate un incantesimo di disattivazione sul cristallo principale e cliccate in uno qualsiasi dei punti della schermata.

Spostatemi a destra e raccogliete il bastone da usare come leva sullo scudo che blocca l'amazzone; quindi usate l'alcol sulla benda e curate la giovane donna; otterrete il ventottesimo obiettivo per aver terminato il capitolo.

CAPITOLO 8

Usate un incantesimo di distruzione sull'accumulatore di potere, usate quindi un incantesimo di riparazione sulla maschera, quindi nuovamente uno di riparazione seguito da uno d'attivazione sull'accumulatore di potere.

Usate l'incantesimo send vision sull'amuleto di Nuri e scegliete le seguenti opzioni, la cima della montagna, il falò e il fiume; quando Nuri apparirà, usate nuovamente l'incantesimo send vision con l'amuleto e selezionate, l'accumulatore di potere, Nuri e Geron.

Nei panni di Geron, raggiungete la camera del sepolcro, parlate con il bastone e con vel Halef ben Jalif; posizionate quindi la maschera sulla statua e continuate la conversazione per poi lasciare la cripta.

Parlate con Fahi, fate quindi ritorno alla camera del sepolcro, prendete il rubino, raggiungete l'esterno e consegnate la pietra a Fahi; fate nuovamente ritorno alla sala appena lasciata, cliccate sulla tomba, uscite dalla zona.

Se volete vedere entrambi i finali, salvate il gioco, e nel dialogo con Halef selezionate una delle due opzioni "farla tornare come prima" oppure "lasciala come si trova".

Se sceglierete la prima delle opzioni, otterrete il ventinovesimo obiettivo, se sceglierete la seconda otterrete il trentesimo; ovviamente otterrete in automatico il trentunesimo obiettivo per aver terminato anche l'ultimo capitolo!