



Egito 2 – A Profecia de Heliopolis

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

Pratas Dicas / Walkthrough

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.



INTRODUÇÃO

Neste 2º jogo da série (A PROFECIA DE HELIOPOLIS) você vai fazer uma viagem pelo EGITO no ano de 1360 A.C. Além de passar horas agradáveis neste excelente jogo de Aventura poderá aprofundar seus conhecimentos a respeito do EGITO e saber um pouco mais de sua cultura, costumes, modo de vida, religião, etc.

Assim que entrar no MENU PRINCIPAL do jogo vá para o link "OPTIONS" e observe os controles. Pode acionar os subtítulos e colocar o SAVE "manual" pois o default do jogo é para SAVE automático.

Antes de entrar no jogo pode também escolher a opção de "TOUR" e conhecer as localizações onde vai atuar aprendendo um pouco mais sobre a vida dos egípcios desta época. Pode também saber um pouco mais sobre alguns personagens do jogo clicando em PERSONAGENS.

O Inventário aparece na parte inferior da tela e pode ser acionado pela barra de espaço ou botão direito do mouse. Além dos lugares para guardar os objetos repare nos ícones desta barra.



No ícone de INFORMAÇÃO (abaixo à direita - 1) obtêm um sumário do andamento de seu jogo. No ícone de DOCUMENTAÇÃO (acima à direita - 2) pode acessar todo o arquivo sobre a história do EGITO e obter várias informações úteis para o jogo. No ícone de OLHO (acima à esquerda - 3) pode observar os itens de seu Inventário de perto. Basta pegar o item desejado e clicar com ele neste olho.

No site da CRYO (<http://www.cryo-interactive.com/>) ou (<http://www.cryo.fr>) vai achar um arquivo de PATCH para o jogo. Se sentir algum problema faça o download do arquivo EGY2CDINT.EXE e instale-o seguindo as instruções do site.

Você vai atuar no jogo como a jovem NEFERMAAT conhecida por TIFET. Você é médica e mora na cidade de BUBASTIS. É uma sacerdotisa do TEMPLO DE SAKHMET que é a deusa que protege os médicos.

BUBASTIS

A sequência inicial mostra seu sonho onde a deusa SAKHMET transforma em gato e vai ao seu encontro tentando te dar um aviso. Ao acordar deste pesadelo escuta alguém batendo na porta.

Abra a porta e um mensageiro te entrega uma carta de seu pai (DJEHOUTY) adotivo que mora em HELIOPOLIS. Ele está muito doente e pede sua presença imediatamente.

Após a sequência tente sair pela porta e veja que necessita pegar alguns objetos. Observe seu quarto e pegue de cima da bancada o **livro de remédios** e uma jarra de **ungüento para olhos**. Coloque estes itens no seu Inventário e observe-os melhor clicando no "olho".



Após pegar estes 2 itens saia pela porta e assista a sequência de sua viagem pelo deserto indo para sua cidade de **HELIOPOLIS**.

BAIRRO

Você chega perto de um rio em uma área conhecida como BAIRRO. Observe o local e veja a barraca de um mercador. Vá até lá e fale com DJAOU observando o comentário que ele faz sobre a cidade. Vá caminhando pela rua e localize antes do andaime (à esquerda) uma porta onde pode entrar.



Entre na CASA DA CERVEJA e fale com a vendedora que reclama que os clientes diminuíram bastante. Saia, continue seu caminho pela rua até encontrar com seu velho amigo IDI.

Recebe dele o **mapa de HELIOPOLIS** e a direção da casa de seu pai. Para localizar a casa siga até o final desta rua e na bifurcação vá para a direita. Siga reto 4 vezes até ver à esquerda um portão amarelo.

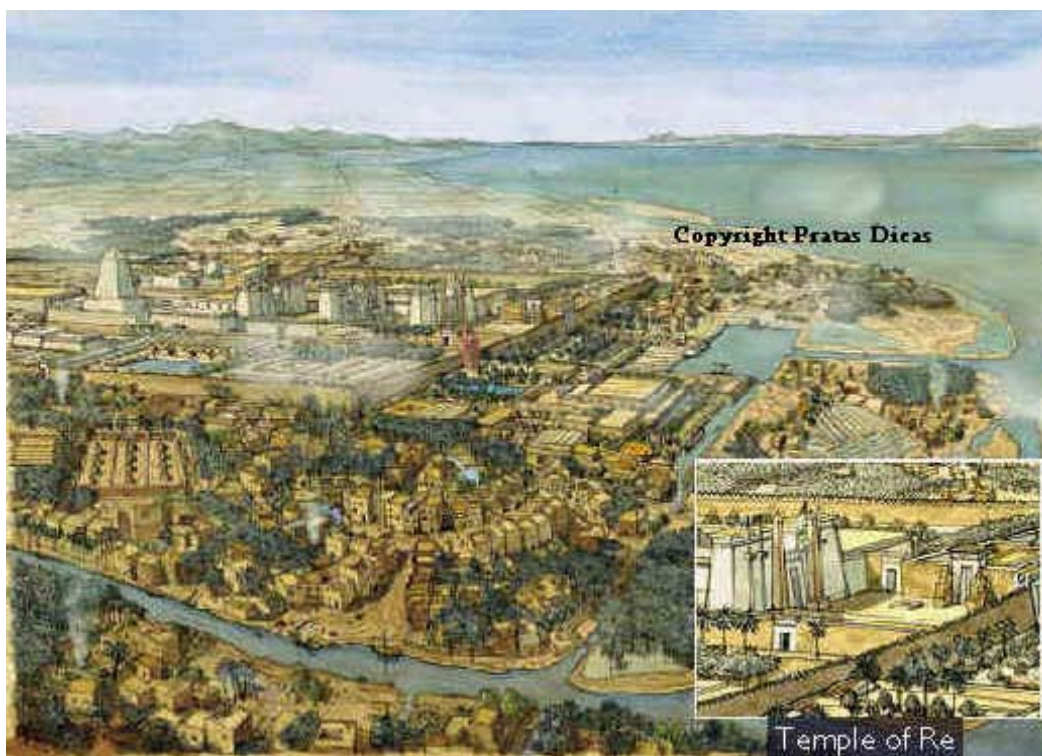


Esta é a casa de seu pai DJEHOUTY. Entre pelo portão, passe pelo jardim e abra a outra porta. Assista a sequência e você vai para o Terraço da casa.

Veja seu velho e doente pai sentado no banco. Vá até lá e fale com ele. Após sua conversa "examine" seu pai e veja que ele está com uma estranha doença e que ninguém sabe como é sua cura.

Torne a falar com DJEHOUTY e você toma a decisão de ir até o TEMPLO DE RE e tentar localizar algum papiro que contenha informações sobre esta doença. Esta informação está localizada na CASA DA VIDA, dentro da BIBLIOTECA.

Ao terminar sua conversa desça a escada, passe pela sala, jardim e volte para a rua. Vire para a esquerda e vá andando até o final da rua, na direção dos 2 homens. Ao chegar no final o MAPA DE HELIOPOLIS aparece na sua tela.



Selecione a área do TEMPLO DE RE e assista a sequência.

TEMPLO DE RE

Após a sequência você está na Praça Principal do TEMPLO DE RE. Desta Praça pode acessar 3 áreas do TEMPLO e neste momento deve localizar a BIBLIOTECA que está na área da CASA DA VIDA.



Siga por esta enorme Praça e um NUBIAN, um estranho homem, fala com você. Continue seu caminho e aproxime-se do guarda que está vigiando o portão da CASA DA VIDA.

Fale com KEPHREN e ele não permite sua entrada. Insista e torne a falar com ele dizendo que é uma sacerdotisa. KEPHREN oferece para você um teste e se conseguir resolver este PUZZLE conseguirá ter sua passagem livre.

Observe as 9 placas da esquerda e veja que elas são fixas. Passe o cursor nas placas da direita e repare que cada placa da direita corresponde a uma placa da esquerda. As 2 placas correspondentes brilham.

Para resolver este PUZZLE deve colocar as placas da direita na mesma ordem das placas da esquerda. Quando as placas ficarem no lugar exato as 2 placas (esquerda e direita) vão ficar com brilho.

Procure começar pelas placas superiores e coloque-as na ordem conforme mostra a figura abaixo:



A ordem das placas pode variar de jogo para jogo mas a filosofia da solução é a mesma. Após resolver este PUZZLE KEPHREN permite sua passagem. Entre pelo portão e assista a sequência.

CASA DA VIDA



Siga por este pátio e vá até a porta que está na sua frente. A BIBLIOTECA está sendo vigiada pelo escriba IROU. Fale com ele e veja que só poderá entrar após IROU anotar seu nome. Acontece que ele não possui uma pena e pede para você procurar por outro escriba de nome MENNA que está na ESCOLA DOS ESCRIBAS.

Vá para o portão à esquerda deste pátio e passe por ele chegando no pátio da ESCOLA DOS ESCRIBAS. Siga e vá para a porta da direita vendo MENNA sentado no chão perto da árvore.

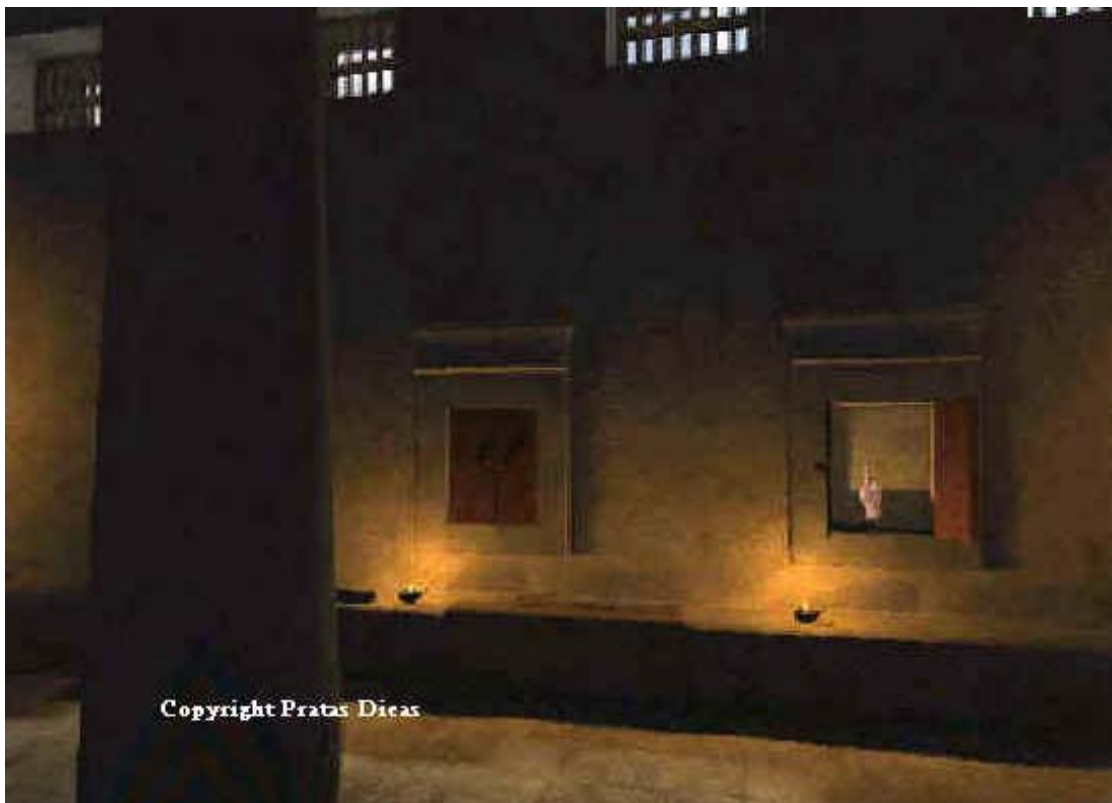
Fale com MENNA e descubra onde está o material de IROU. Entre na ESCOLA e veja logo à direita, na bancada, o **estojo de pena vermelha**.



Pegue este estojo e retorne para a porta da BIBLIOTECA. Abra seu Inventário, pegue a pena vermelha e entregue para IROU. Agora ele te avisa que necessita também de tinta. Retorne até a ESCOLA e entre na sala.

Vai achar na bancada (em frente da porta da esquerda) o **vidro de tinta**. Pegue-o e retorne descobrindo que IROU sumiu. A porta da BIBLIOTECA está aberta. Entre por ela.

Siga as dicas dadas por seu pai e localize o pequeno armário que está na parede da esquerda (último).



Abra este armário e pegue lá de dentro **3 receitas de cura** que vão compor seu livro de remédios. Pegue também o **tablete** e o **papiro** sobre a profecia da doença. Leia todos os papiros, saia da BIBLIOTECA e pelo portão.

TEMPLO DE RE

De volta a esta Praça Principal vá em direção do arco de saída e uma mulher doente (NEITH) vai ao seu encontro. Fale com ela e "examine-a". Descubra que ela e seu marido RAMOSE também estão com esta estranha doença e que ele costumam comprar o trigo do Templo.

Vá até RAMOSE e fale com o pequeno IPOUKY. "Examine" o garoto e veja que ele necessita de um remédio para os olhos. Abra seu Inventário e use o vidro de ungüento para olhos em IPOUKY.

Após curar IPOUKY click na abertura do arco e o MAPA DE HELIOPOLIS aparece. Escolha a área do BAIRRO.

BAIRRO

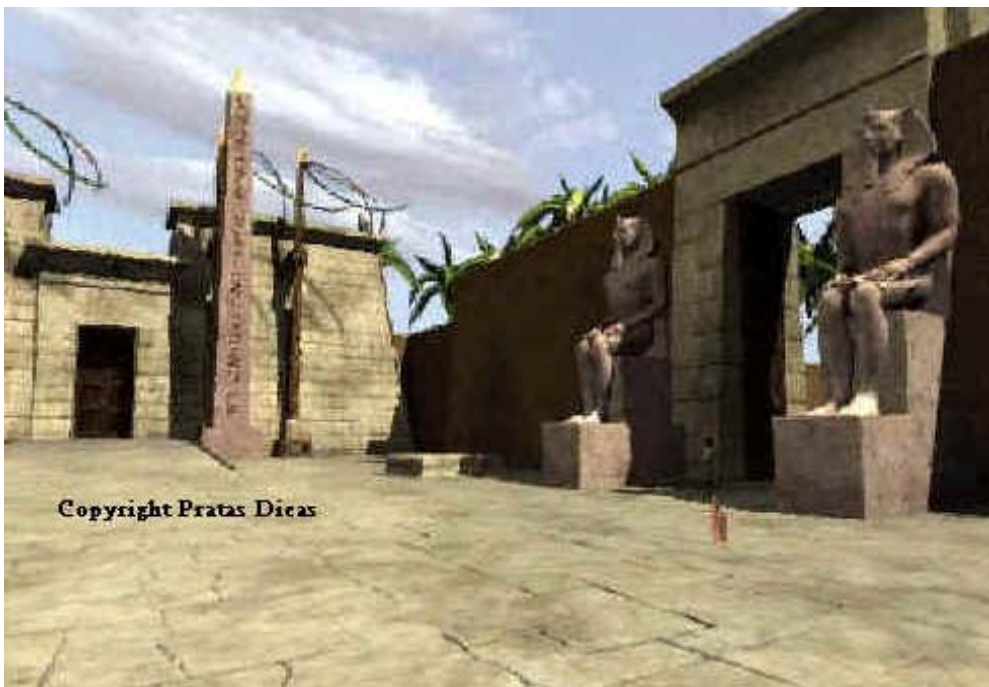
Retorne até a casa de seu pai e no caminho fale com IDI que está encostado no muro de sua casa. Fica sabendo que pessoas apresentam os sintomas da estranha doença.

Entre na sua casa, passe pela sala e vá para o pequeno corredor. Vire à esquerda e suba a escada. Fale com DJEHOUTY e mostre a ele a profecia e o tablete. Chegam à conclusão de que o trigo do Templo deve estar envenenado. Ele fica com os documentos para tentar traduzi-los e você deve procurar pelo GREAT SEER (MERYRE) e avisa-lo sobre esta grande ameaça que paira sobre a população de HELIOPOLIS.

Saia da casa e retorne até a rua. Vá até o final dela e volte acionar o MAPA DE HELIOPOLIS.

TEMPLO DE RE

Veja que KEPHREN está agora posicionado entre as duas grandes estátuas. Vá até lá e fale com ele.



Para entrar nesta área e encontrar com MERYRE deve conseguir uma carta de apresentação com DJEHOUTY. Vá até o arco e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

BAIRRO

Retorne até a casa e vá para o Terraço. Fale com DJEHOUTY sobre a carta de apresentação 2 vezes. Veja que ele necessita de papel e tinta.

Desça a escada e vá até a sala. Observe esta sala com cuidado e pegue de cima do banquinho um **anel de ouro**. De cima da bancada pegue **2 folhas de papel em branco**, **a tinta** e **o estojo de caneta**. Pegue também um **saco de grãos de trigo** e **uma poção para dormir**.



Observe os cantos da sala e veja um grande caldeirão onde pode preparar suas receitas e fazer as poções. Retorne para o Terraço e dê para DJEHOUTY e estojo, a folha de papel e a tinta (nesta ordem). Pegue a **carta de recomendação** e saia da casa.

Vá até o final da rua e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

TEMPLO DE RE

Vá até KEPHREN e entregue a ele a carta de recomendação. Fica sabendo que MERYRE está no pátio dos ARMAZÉNS e sua passagem é liberada.

Entre na área da CAPELA e contorne-a por qualquer lado. Ao chegar no final observe a grande estátua de SAKHMET. Gire, siga para o pátio dos ARMAZÉNS e encontra com MERYRE.

Após sua conversa com ele tem autorização para fazer investigações no trigo que está nos silos e deve também achar o relatório que o Inspetor do silo (HETEP) fez. Este relatório está na BIBLIOTECA. Recebe de MERYRE uma **pulseira de ouro** para poder ter acesso a todos os lugares do Templo.

Saia da área da CAPELA e retorne para a Praça principal. Vá até o portão do pátio interno e saia por ele.

CASA DA VIDA

Volte a entrar na BIBLIOTECA e vá até o final dela. Fale com MENNA e fica sabendo onde o relatório de HETEP está guardado.



Vá até o penúltimo armário da parede da direita, abra-o e pegue o **prendedor de relatório**. Mostre este prendedor para MENNA e descubra que o relatório foi roubado. Guarde-o no seu Inventário e saia para o pátio saindo em seguida pelo portão.

TEMPLO DE RE

Uma vez na Praça principal vá até o portão que está do lado oposto e saia por ele.

PÁTIO DOS SILOS

Após a sequência está na área dos grandes silos. Caminhe pela direita até o final e encontre com um homem (MEHOU) varrendo o chão. Fale com ele e descubra que HETEP anda sumido e fica sabendo onde é sua casa. MEHOU manda você verificar pessoalmente o interior dos silos.

Volte uma posição e olhe para o chão. Pegue uma **corda** que está perto da árvore e observe os ratos mortos.



Retorne até a entrada desta área e vá para a esquerda vendo no chão umas tábuas de madeira. Pegue uma **tábua** e ponha no seu Inventário. Vá novamente para a direita desta área e observe os silos conseguindo subir por um deles.

Ao chegar lá em cima observe o buraco e tente entrar. Abra seu Inventário e junte a tábua com a corda usando isto no buraco. Desça e entre no silo.

Observe o chão e click nele pegando um **talo de trigo** com manchas escuras. Guarde este talo no seu Inventário e saia pelo buraco. Desça do silo, saia desta área passando pelo portão.

TEMPLO DE RE

Vá até o portal e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

BAIRRO

Vamos localizar a casa de HETEP. Siga pela rua 5 vezes e vire à direita. Veja uma ruela e no final dela uma casa. Achou o que procura.



Entre na casa de HETEP e veja que ele não está. Dê uma olhada em tudo e pegue de cima do banquinho um **espelho** e de cima da bancada o **anel do selo de HETEP**. Saia da casa, vá até o final da rua e acione o **MAPA DE HELIOPOLIS**.

TEMPLO DE RE

Vá até KEPHREN e fale com ele. Novamente você não consegue passar. Mostre para ele o **bracelete de ouro** e sua passagem é liberada.

CASA DA VIDA

Vá para a **ESCOLA DOS ESCRIBAS** e ache MERYRE perto da árvore. Fale com ele e mostre o **talo de trigo** (as outras provas vão junto) que pegou dentro do silo. MERYRE pede que você procure pela cura da doença e diz que vai tomar algumas providências.

Após a sequência você encontra com o garoto IPOUKY e recebe um chamado urgente de seu pai. Saia da **ESCOLA**, passe pelo pátio e saia pelo portão.

TEMPLO DE RE

Vá para o portal e acione o **MAPA DE HELIOPOLIS**.

BAIRRO

Vá até sua casa e suba para o Terraço. Fale com DJEHOUTY e ele te devolve a **profecia e o tablete** pedindo que você descubra o significado. Deve ir até o Templo e pedir a ajuda de algum escriba.

Saia da casa, vá até o final da rua e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

TEMPLO DE RE

Vá até KEPHREN e fale com ele. Desta vez não ele não cria problemas e permite sua passagem.

CASA DA VIDA

Ande pelo pátio e vá até a ESCOLA DOS ESCRIBAS. Fale com MENNA e dê a ele o tablete com a profecia pedindo sua ajuda. Ele te fala que a profecia está escrita de trás para frente.

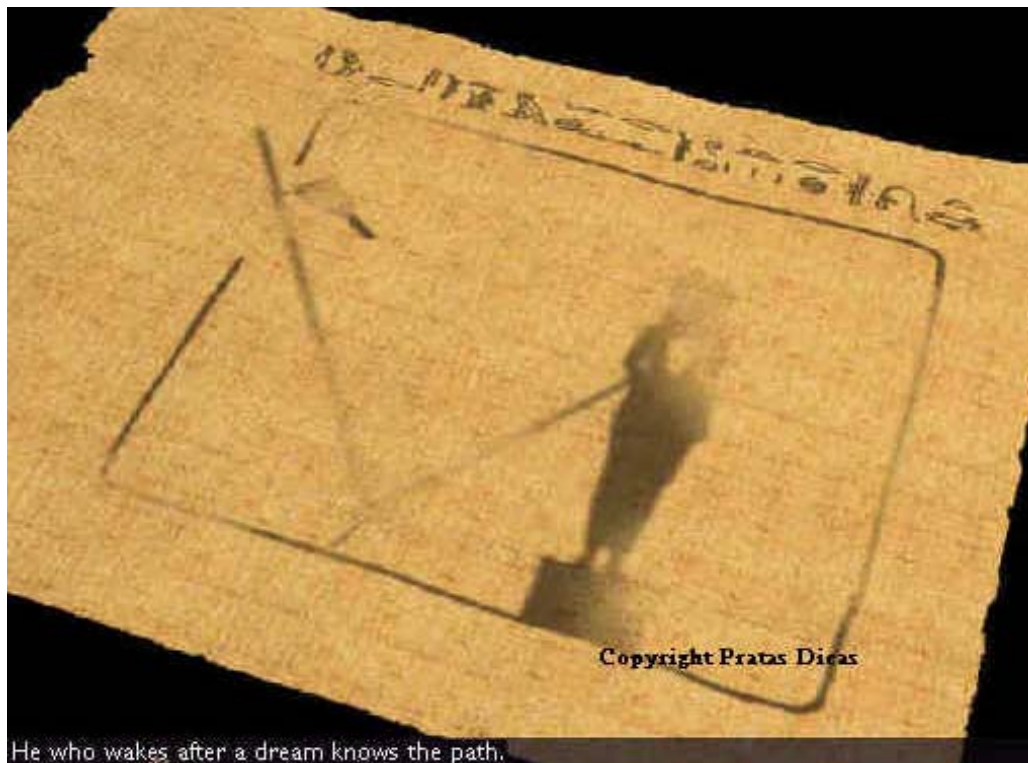
Para conseguir ler este documento abra seu Inventário e use a tinta no tablete e no papiro. Ponha a folha branca em cima e obtenha o **documento decifrado**. Saia desta área, ande pelo pátio e saia pelo portão.

TEMPLO DE RE

Vá até o portal e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

BAIRRO

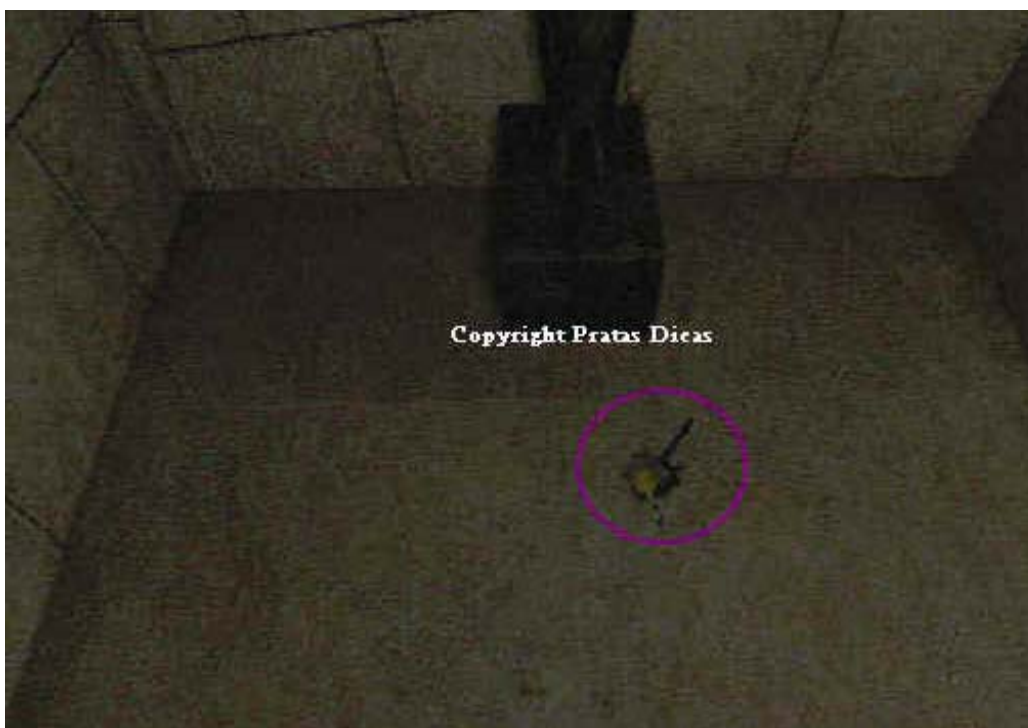
Vá até sua casa e suba até o Terraço. Mostre o documento traduzido para DJEHOUTY e você lembra do sonho que teve em BUBASTIS. Observe bem este documento no seu Inventário e veja que ele lembra a estátua de SAKHMET.



Decide ir até a CAPELA em busca de respostas. Saia da casa, ande até o final da rua e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

TEMPLO DE RE

Entre na área da CAPELA e vá até a estátua. Observe a área com cuidado e veja no chão uma marca. Use o espelho que pegou na casa de HETEP nesta marca.



Nada acontece. Olhe novamente o documento traduzido e observe a direção da luz. Deve localizar na parede da esquerda um tijolo mais saliente conforme mostra neste documento.



Click neste tijolo e veja que necessita de uma picareta para retirá-lo. Saia da CAPELA, entre no pátio dos ARMAZÉNS e siga pelo corredor das portas.

Entre na penúltima porta da esquerda e encontre com IROU dentro deste armazém. Fale com ele e só receberá a picareta se usar a expressão: "LISTEN CLOSELY, IROU. I DID YOU ASKED ME TO DO, REMEMBER?....". Pegue a **picareta** e guarde-a no seu Inventário. Observe esta sala e pegue de dentro das cestas que estão no chão **caraway seed** e **juniper berries**. Da prateleira que está à esquerda pegue um vidro de **bean flour**.



Após recolher todos estes itens retorne até a CAPELA e use a picareta no tijolo. Assista a sequência e consegue pegar o **papiro** que estava embaixo da estátua.

Abra seu Inventário e olhe este papiro no detalhe. Acabou de conseguir a receita para a cura da doença. Anote todos os ingredientes que necessita e retorne até IROU no ARMAZÉM. Pergunte a ele sobre estes ingredientes e veja que necessita procurar pelos mercadores da cidade.

Retorne todo o caminho, saia da área da CAPELA e vá até o portal. Acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

BAIRRO

Para conseguir todos estes ingredientes deves fazer uma verdadeira negociação com os Mercadores da cidade. SALVE O JOGO, anote em um papel todos os ingredientes e vá em todos os Mercadores vendo o que eles possuem e o que eles querem em troca. Acrescente os itens na sua lista e após montar sua tabela vai saber o que deve fazer. Se sentir dificuldades siga os passos abaixo:



1 - Vá até a 1ª Mercadora desta rua de sua casa (KAUIT) e veja que consegue receber WILLOW LEAVES em troca de DATES ou BEER. Recebe também OLIVE OIL em troca de COPPER.

2 - Vá até a 2ª Mercadora desta mesma rua (MAYA) e veja que em troca do bracelete de ouro consegue receber COPPER, DATES, LENTILS e LISEED OIL.

3 - Vá até a mulher da CASA DA CERVEJA e veja que consegue receber BEER em troca de WILLOW LEAVES ou HONEY.

4 - Vá até o Mercador que está perto do rio (DJAOU) e veja que consegue receber MANDRAKE ROOTS em troca de LISEED OIL ou DATES. Recebe também GARLIC em troca de LENTILS. Descubra que pode encontrar HONEY com IROU (no ARMAZÉM) e que pode conseguir FAN TREE LEAVES se der a ele um remédio contra diarreia.

5 - Observe a receita da poção de diarreia e para executá-la necessita de BEAN FLOUR (já tem), JUNIPER SEED (já tem), CARAWAY (já tem) e HONEY (necessita ir buscar). DJAOU avisa também que vai ficar te esperando em um beco pois não quer que ninguém saiba que ele está doente.

Após fazer este levantamento já tem condições de negociar com os Mercadores. Retorne até MAYA (a última mercadora de sua rua) e efetue a troca. Dê para ela o bracelete de ouro e receba COPPER, DATES, LENTILS e LISEED OIL.

Vá até KAUIT (a 1ª mercadora da rua) e dê a ela DATES recebendo WILLOW LEAVES. Dê também COPPER e receba OLIVE OIL. Vá até DJAOU (mercador do rio) e dê a ele LISEED OIL recebendo MANDRAKE ROOTS. Dê também LENTILS e receba GARLIC. Vá até o barco que está no rio e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

TEMPLO DE RE

Entre na área da CAPELA e vá até o ARMAZÉM. Fale com IROU e dê para ele o anel de ouro. Fica sabendo onde está o mel.



Vá até a última prateleira da esquerda e pegue 2 HONEY. Não consegue ver que são dois. Retorne para a Praça principal e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

BAIRRO

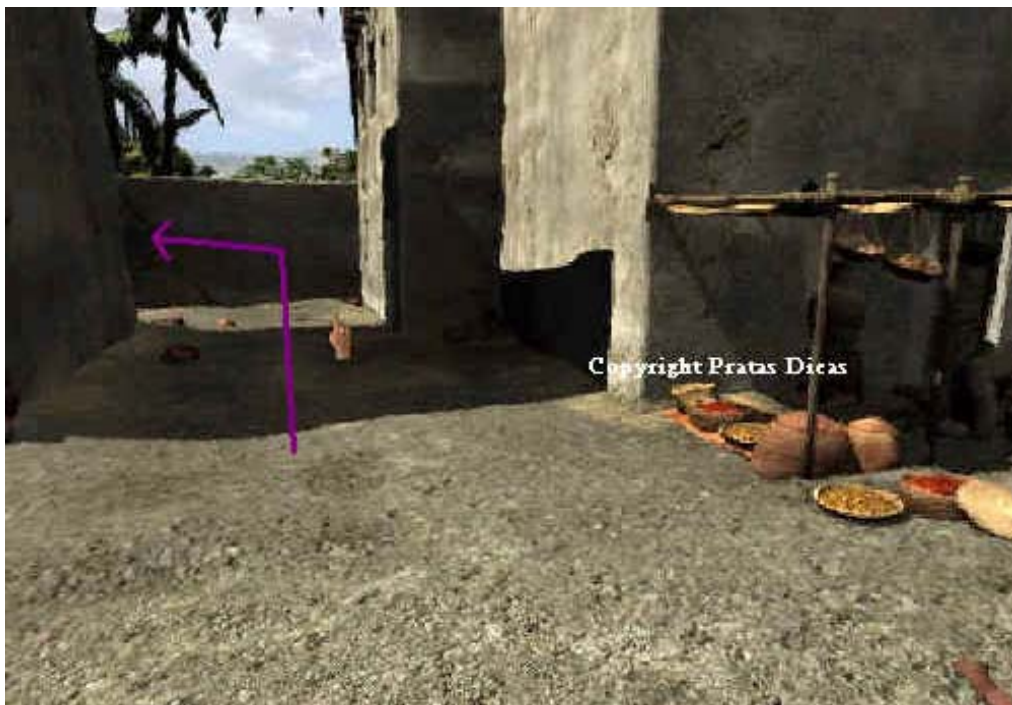
Vá até sua casa e entre na sala. Localize o grande caldeirão e coloque dentro dele, nesta ordem, os seguintes ingredientes:



- . BEAN FLOUR
- . JUNIPER BERRIES
- . CARAWAY
- . HONEY

Pegue em troca o **remédio** para **DJAOU**. Saia de sua casa e vá até a **CASA DA CERVEJA**. Dê para a vendedora o outro **HONEY** e receba dela **BEER**. Se for até **DJAOU** verá que sua barraca está vazia.

Vá até sua rua, vire para a esquerda e ande até a última mercadora. Entre no beco que tem perto dela.



Fale com DJAOU e dê a poção para diarreia para ele. Recebe em troca uma informação. Deve procurar por NUBIAN na CASA DA CERVEJA e conseguir com ele a FAN TREE LEAVES.

Saia deste beco e vá até a CASA DA CERVEJA. Assista a cena e fale com a vendedora. Vá até o final da loja e fale com NUBIAN. Ele realmente é bastante malandro. Veja a cena e volte a falar com ele. Assista nova cena e volte a falar com ele.

Ao final deste longo papo descobre que para conseguir este último ingrediente deve ir até a CASA do GOVERNADOR e pegar uma ordem. Já que está em missão oficial não pode receber contrabando.

Deve ir até CASA do GOVERNADOR para obter esta autorização de compra. Saia da CASA DA CERVEJA e vá até o barco acionando o MAPA DE HELIOPOLIS.

CASA DO GOVERNADOR

Troque de CD e assista a sequência. Quando tiver controle está na parte externa da casa. Veja um guarda na sua frente e um portão à direita. Este portão dá acesso ao JARDIM da casa. Pode ir até lá e conhecer a área.

Aproxime-se do 1º guarda (PAIHRY) e peça para ver o GOVERNADOR. Passar por este guarda é fácil. Vá até o 2º guarda (NENKI) e para conseguir passar por ele deve seguir a seguinte ordem de diálogo:

1 - "YOU ARE A WARRIOR, AREN'T YOU?"

2 - YOU LOOK LIKE A FINE SOLDIER TO ME"

3 - MY WHOLE LIFE I'VE DREAMED OF MEETING"

4 - LISTEN...MY HUSBAND IS IN THERE. LET ME THROUGH ..."

5 - MY WORD IS EQUAL TO THE REPUTATION ..."

Após esta conversa consegue passar por ele. Entre na casa e encontre o 3º guarda (OUMA). Passar por este é mais complicado. Veja que ele está esperando por um músico para tocar o tambor para as dançarinas.

Saia da casa e vá até o JARDIM. Contorne a piscina e entre no pequeno pavilhão branco.



Veja o músico caído no chão. Perto de seu corpo está o tambor. Pegue o **tambor** e retorne para a casa SALVANDO O JOGO.

Entre na casa e passe por OUMA. Agora deve resolver este PUZZLE do tambor para conseguir entrar na festa. Este PUZZLE é chato, aleatório e costuma travar o jogo nesta parte. Pode tentar usar o PATH que indiquei na INTRODUÇÃO e pode ser (???) que melhore seu desempenho.

Deve tocar os tambores em um determinado ritmo e fazer a bailarina da esquerda dançar. Se estiver tocando certo ela vai se aproximando da bailarina da direita. Caso contrário ela se afasta. Para tocar os tambores pode usar as teclas "CTRL" de seu teclado.



De tempos em tempos recebe uma ajuda. Os tambores ficam com luzes indicando o ritmo. Deve seguir estes movimentos (é difícil) que são completamente aleatórios.

Após resolver este chato PUZZLE SALVE O JOGO e observe este salão. O GOVERNADOR (NAHKT) está à esquerda de roupa branca. Vá até lá e fale com ele. Marcam um encontro no seu quarto.

Saia por uma das portas que estão ao lado do trono e chega na varanda. Vá para a direita e pare na porta do quarto. Fale com o guarda e diga que o GOVERNADOR mandou você entrar. Entre no quarto e observe o local.



Vá até a bancada da direita e pegue o relatório de HETEP que fala sobre o envenenamento do trigo. Assista a sequência com o GOVERNADOR e o padre THEBAN. Eles te obrigam a tomar uma bebida e você desmaia. Descubra toda a armação entre o GOVERNADOR e THEBAN.

PEDREIRA ABANDONADA

Você acorda dentro de uma pedreira. Observe a sua volta e veja o corpo de HETEP. Click no corpo e pegue ao seu lado um machado. Guarde-o no seu Inventário e repare que nesta área tem 2 túneis.

Estes túneis se comunicam e se for para o túnel da esquerda verá que ele está bloqueado por um paredão. Vá até o final do túnel da direita e observe a parede achando um tijolo saliente.



Click neste tijolo e vai escutar um barulho. Vá para o túnel da esquerda e veja que surgiu uma passagem. Entre nesta nova área e observe o local vendo um buraco no teto.

Pegue a escada que está no chão e use-a no grande bloco de pedra tentando sair pelo buraco.



A escada é velha e quebra. Torne a observar o local e veja seu amigo "gato preto". Repare que ele está aranhando o chão. Vá até lá e click o machado neste chão. Assista a sequência e você cai em um túnel.

Vá na direção da luz e o MAPA DE HELIOPOLIS é acionado.

BAIRRO

Assim que chega na cidade encontra com NUBIAN e fica sabendo que seu pai morreu. Torne a falar com NUBIAN e ele te avisa que tem uma pessoa te esperando na sala.

Vá para sua casa, entre e assista a sequência. Quando tiver controle está no Terraço ao lado do corpo de seu pai. Fale com NUBIAN e fica sabendo que muitas pessoas estão infectadas. NUBIAN também te avisa que o ingrediente que necessita está na sala e que tem alguém te esperando lá.

IPOUKY também está neste Terraço. Fale com ele e recebe um pedido. MI, sua amiga, está doente e ele pede sua ajuda.

Desça a escada e vá até a sala. Veja MI em um canto e fale com ele 2 vezes. "Examine-a" e veja que ela foi contaminada pelo trigo. Procure pela bancada e pegue seu último ingrediente, as **FAN TREE LEAVES**.

Com todos os ingredientes no seu Inventário torne a ler a receita e vá até o caldeirão. **SALVE O JOGO** e coloque lá dentro (nesta ordem) os seguintes ingredientes:

1 - WILLOW LEAVES

2 - MANDRAKE ROOT

3 - GARLIC

4 - OLIVE OIL

5 - FAN TREE LEAVES

6 - BEER

Ao colocar a BEER aparecem na tela 3 potes. Deve resolver este PUZZLE e separar exatamente 4 poções de BEER e coloca-las no caldeirão.



Para resolver este PUZZLE faça o seguinte:

- 1 - Coloque o pote grande no pequeno.**
- 2 - Coloque o pote grande no médio.**
- 3 - Coloque o pote pequeno no grande.**
- 4 - Coloque o pote médio no pequeno (fica com 2 doses).**
- 5 - Coloque o pote pequeno no grande.**
- 6 - Coloque o pote médio no pequeno.**
- 7 - Coloque o pote grande no médio.**
- 8 - coloque o pote médio no pequeno.**

Após colocar todos os ingredientes no caldeirão recebe o **remédio**. Vá até MI e dê o remédio para ela. Assista a sequência.



Quando tiver controle você está no Terraço com NUBIAN, IPOUKY e MI. Fale com NUBIAN e ele diz que deve levar o remédio até MERYRE. Vá até MI e fale com ela. Veja que o remédio fez efeito e que ela está curada.

Fale com IPOUKY, desça a escada e saia da casa. Vá até o final da rua e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

TEMPLO DE RE

Ande pela Praça e fale com KEPHREN. Ele permite sua entrada. Passe pelo portão.

CASA DA VIDA

Ande pelo pátio e vá até a ESCOLA DOS ESCRIBAS. Dê o remédio para MERYRE e fale com ele novamente. Necessita buscar provas (relatório de HETEP) para que MERYRE possa agir contra NAHKT e THEBAN.

Saia da ESCOLA, passe pelo pátio saindo pelo porão.

TEMPLO DE RE

Vá até o portal e acione o MAPA DE HELIOPOLIS.

BAIRRO

Fale com NUBIAN e escute as dicas que ele te dá. Deve ir na CASA DO GOVERNADOR de noite e tomar cuidado com os gansos. Para entrar lá deve colocar estes gansos para dormir. Vá para o final da rua e acione o MAPA DE HELIOPÓLIS.

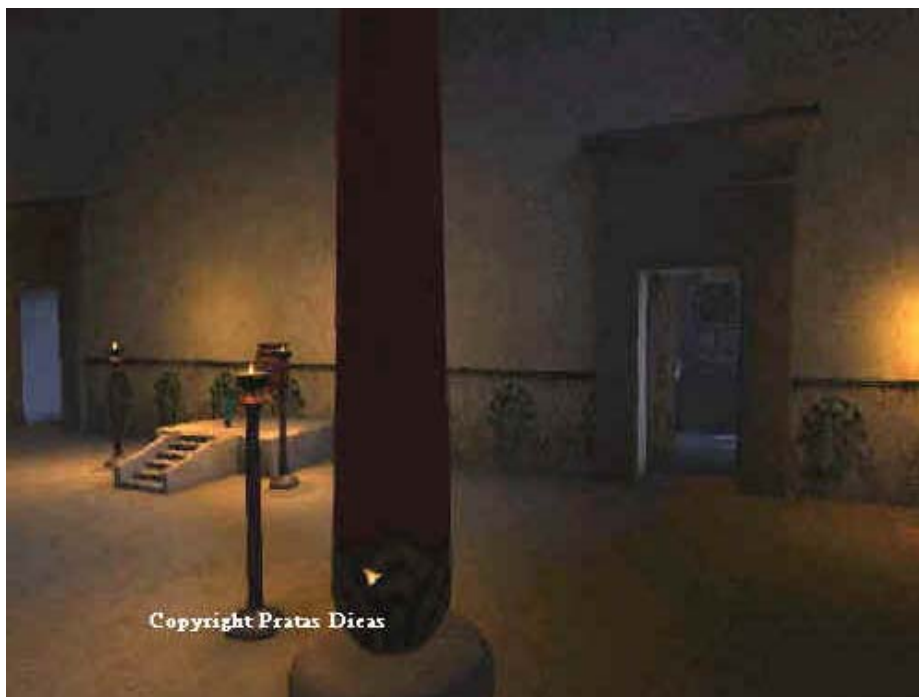
CASA DO GOVERNADOR

Novamente nesta área externa da casa observe o local. É noite e o guarda dorme no canto do pátio. Deixe-o ai e vá para o JARDIM pela entrada que esta perto de você.

Ande seguindo o muro à sua esquerda e vá para a outra porta que faz ligação com a casa. Veja a grade para segurar os gansos que estão no pátio. Se tentar passar por ai será descoberto pelo barulho dos gansos. Abra seu Inventário e junte o grão de trigo (WHEAT GRAINS) com a poção para dormir. Jogue isto para os gansos e todos dormem imediatamente.

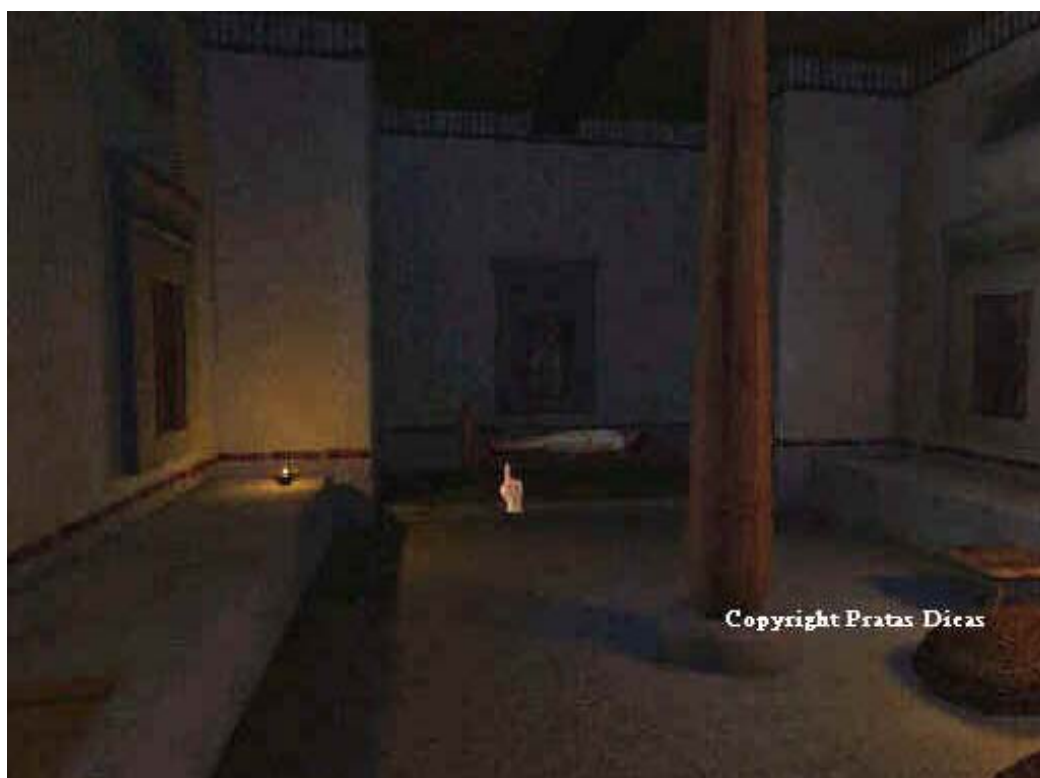


Passe por esta área e entre na casa. Vá para o salão e observe as 2 portas. SALVE O JOGO e fique atrás da coluna que está à direita e vigie a porta.



O guarda vai passar por ai e retornar. Espere ele ir para a esquerda e entre rápido na varanda. Se o guarda estiver de costas consegue entrar no quarto do GOVERNADOR.

Após a sequência observe as paredes e vá para o armário da esquerda. Abra-o e click na estátua que está lá dentro.



O armário da parede da direita abre. Vá até ele e pegue o **relatório de HETEP**. Coloque o relatório no seu Inventário e **SALVE O JOGO**.

Vá para a porta do quarto com cuidado e espere o guarda sair e caminhar pela varanda. Aproveite que ele está de costas e vá para o salão. Sai da casa com cuidado pois aquele guarda que estava dormindo já acordou.

Vá para o JARDIM pelo portão dos gansos e ande em volta da piscina até localizar no muro à direita um portão. Click no portão e veja que necessita de uma chave. Faça um giro neste local e olhe para o chão. Pegue umas **pedrinhas** que estão perto da árvore.



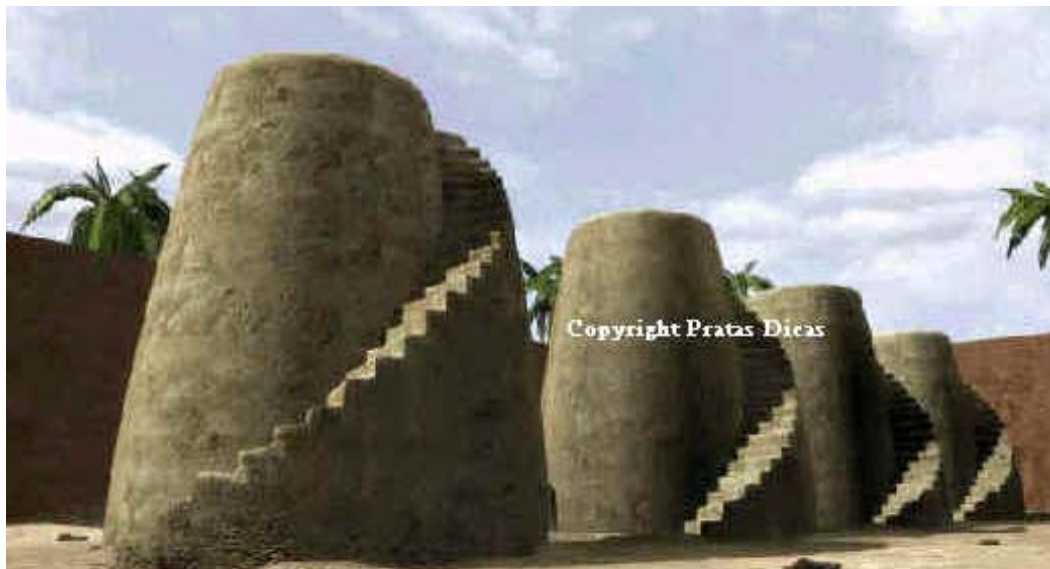
Vá para perto dos gansos e fique no JARDIM. Jogue estas pedrinhas nos gansos e eles acordam. Espere o guarda chegar e vá para a outra saída.

Vá até o canto onde o guarda estava dormindo e pegue uma **chave. Retorne ao JARDIM e use esta chave no portão acionando o MAPA DE HELIOPOLIS.**

TEMPLO DE RE

Caminhe pela Praça e vá para o portão da esquerda.

PÁTIO DOS SILOS



Vá até MERYRE e dê o relatório de HETEP para ele. Consegue salvar HELIOPOLIS e trazer as provas para que MERYRE tome as devidas providências com relação ao GOVERNADOR. Assista a sequência.

F I M !!!!!!!!!



PERSONAGENS

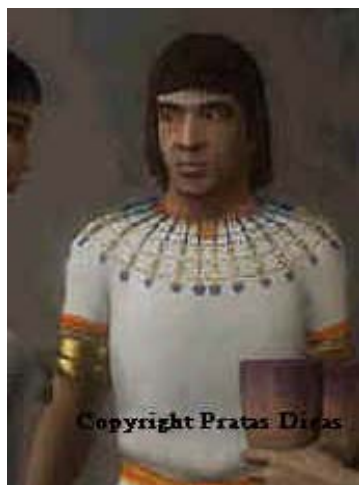
TIFET

Personagem principal do jogo, médica e sacerdotisa do TEMPLO DE SAKHMET. Mora na cidade de BUBASTI e seu pai mora em HELIOPOLIS.



NAKHT

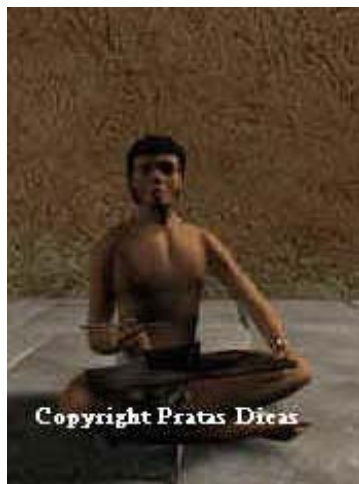
É o GOVERNADOR, o homem mais importante da cidade. Acostumado a ter uma vida de luxo, adora a elite e promove festas suntuosas em seu Palácio.



MERYRE

Diretor do TEMPLO DE RE, conhecido como GREAT SEER.



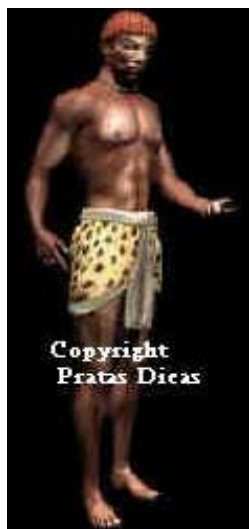


MENNA

Escriba da Escola do TEMPLO DE RE e profundo conhecedor dos símbolos da escrita.

DJAOU

Mercador nascido na SÍRIA. Costuma vender em sua barraca produtos exóticos.



NUBIAN

É um marginal e vive fugindo da polícia. Faz negócios sujos e consegue mercadorias importadas.

NESHA'A

Dançarina do TEMPLO DE RE e por um bom pagamento também dança em festas particulares.

