

Lost Horizon 2

Dresden, Germania, 1942

Guardate l'introduzione. Tornate nella stanza a destra. Prendete la coperta dal letto in basso a sinistra, tornate nella stanza a sinistra e usate la coperta con la bimba. Guardate l'animazione. Dopo che sentirete bussare alla porta prendete la lampada sul camino ed esaminate la porta. Apritela tenendo premuto su di essa il tasto sinistro del mouse e spostando la porta come se doveste aprirla davvero. Guardate l'animazione. Usate la chiave sulla porta alla vostra destra. Cliccate sulla toppa e usateci la chiave dall'inventario. Ruotatela facendole fare un giro intero in senso orario, poi girate il pomello in senso orario. Nell'inventario usate i fiammiferi con la lampada ad olio, poi usate la lampada con la porta appena aperta ed entrate. Esaminate il comò e spostatelo tutto a sinistra. Tornate nella cameretta della bimba a svegliarla. Guardate l'animazione. Ora rapidamente dovrete andare nella camera della bimba, prendere la foto da sopra il comodino e riportarla alle bimbe. Guardate l'animazione.

Port Said, Egitto, 1956

Capitolo 1

Dietro le Linee Nemiche

Guardate l'introduzione. Esaminate il carro e usateci il coltello. Andate a destra verso il muro. Esaminate e prendete le assi per terra. Usate le assi con i chiodi, unite tutti e quattro gli elementi. Esaminate la colonna a destra dell'arco e scalatela. Esaminate la finestra sulla destra. Usate l'asse allungata con la colonna sulla sinistra, attraversate l'asse ed esaminate l'angolo del muro. Guardate l'animazione. Spostatevi a destra stando attenti a non essere visti dalle guardie. Aspettate che la prima guardia alla vostra destra abbia guardato verso il basso due volte, poi scorrete fino alla guardia successiva. Superate le tre guardie ed entrate nella finestra. Esaminate la città e usatevi la radiolina. Girate le rotelle in modo da ricreare la frequenza disegnata, come da figura:



Guardate l'animazione. Esaminate il vaso a sinistra del pozzo per prenderlo. Esaminate il tubo dell'acqua attaccato al pozzo e usatevi il coltello. Usate la borraccia con la motocidetta, poi usatela con il cancello di ferro sulla destra. Una volta oliato usatevi le forcine. Entrate nel passaggio. Andate tutto a sud, poi a est. Proseguite a est fino alla prima piattaforma. Grate la ruota di legno e andate a nord tre volte e usate il coltello sul muschio. Usate il muschio col vaso rotto. Tornate tutto a sud, poi andate a ovest fino al tubo che versa l'acqua e usatevi il vaso aggiustato. Usate il vaso pieno d'acqua con il buco nel pavimento più a ovest per prendere la ruota di legno. Tornate a est fino alla prima piattaforma. Usate la ruota di legno con il lato a sud del pilastro e giratela. Andate a est, andate di nuovo a est e raggiungete l'uscita. Guardate il filmato. Andate a sud nel passaggio, esaminate il corpo di Tamer e otterrete il suo codice segreto. Togliete il sangue da tutto il biglietto, non solo dalle lettere e dai simboli. Prendete la stoffa attaccata alla vasca da bagno in basso a destra, poi usatelo con il lavatoio sulla sinistra. Tornate a nord, andate a est e prendete il gancio sulla sinistra. Tornate a est e usate il gancio con la scala in alto. Prendete il tubo attaccato alla bombola e salite la scala. Esaminate la porta a sinistra, usate la gomma verde che avete nell'inventario con il tubo del gas che avete portato da sotto. Prendete il tubo verde e usatelo con la porta a sinistra, usatevi poi lo straccio bagnato. Tornate di sotto e andate a sinistra. Esaminate l'automobile e usate l'uncino sul bagagliaio. Esaminatelo per ottenere del nastro isolante e una chiave inglese. Tornate nel passaggio a est e salite la scaletta, usate il nastro isolante con l'unione del tubo rosso con quello verde. Tornate di sotto, esaminate la valvola e usatevi la chiave inglese. Girate in senso antiorario fin quando non sentirete "Buonanotte...". Tornate di sopra e aprite la porta di sinistra. Usate il codice di Tamer con il set radio. Usate il pulsante della radio per ricreare il codice morse disegnato sulla carta. Tenendolo premuto farete una linea, premendolo leggermente farete un punto. Una volta dato il segnale guardate l'animazione. Ora molto velocemente prendete il secchio vicino al lavatoio, l'asse sulla destra e la ciotola vicino alla vasca. Ribaltate la vasca da bagno e guardate il filmato. Durante la fuga premete sulle frecce direzionali come indicato. Una o più volte se richiesto. Un click a destra, uno a sinistra, più click sulla freccia in alto, più click sulla freccia in basso, sinistra, destra, sinistra, più click sulla freccia in alto. Guardate il filmato.

Capitolo 2

Ombre dal Passato

Guardate l'introduzione. Andate a sinistra e parlate con Franz di tutti gli argomenti. Esaminate la bacheca e prendete i poster. Nell'inventario esaminate la vostra borsa, poi esaminate la vostra organizer e memorizzatevi il numero di telefono. Andate a destra del cancello e usate la cabina telefonica, inserite le monete che avete nell'inventario nella parte alta del telefono, poi ruotate il disco con i numeri del telefono e componete il numero che avete letto nell'organizer 38658. Quando il segretario sarà andato in casa esaminate la cassetta della posta a sinistra del cancello. Usate le monete sul distributore automatico rosso a sinistra della cassetta della posta per ottenere delle caramelle. Ripetete l'operazione del telefono, prendete la scopa e usatela sul pallone incastrato nei rami dell'albero a destra del cancello. Andate da Franz e dategli il pallone. Parlate di nuovo con lui del nuovo argomento. Usate il poster che avete nell'inventario col coltellino, cliccate in ordine la rivista, il coltellino, i pezzi di poster e la cartolina. Esaminate l'organizer e prendete la penna all'interno. Usate la penna con la foto del calciatore per autografarla. Date la foto autografata a Franz. Guardate l'animazione e vi troverete dentro la villa. Salite al piano di sopra. Prendete il panno di stoffa sul settimano, vicino al mappamondo. Prendete il vaso di fiori sul mobile sulla destra. Esaminatelo nell'inventario per togliervi i fiori da dentro. Esaminate la giacca nell'angolo in basso a destra per

ottenere una piccola chiave. Entrate nella porta a destra. Esaminate il carrello degli alcolici a sinistra della porta, esaminate le bottiglie per ottenere il gin. Prendete la cassetta sull'angolo destro della scrivania. Prendete anche i fogli sulla scrivania. Nell'inventario usate la piccola chiave con la cassetta di legno. Esaminate i fogli che avete preso sulla scrivania, in particolare i disegni della seconda pagina. Usate il barattolo di pillole con la bottiglia di gin. Usate la bottiglia di gin con il panno. Esaminate le due foto a destra della porta, usatevi il panno imbevuto, o se si è asciugatelo ribagnatelo di nuovo col gin. Passate il mouse su tutto il quadro, dovrete trovare vicino a un angolo un disegno azzurro, pulitelo bene fin quando non sparisce l'icona a mano. Ricordatevi l'anno in cui è stato dipinto il quadro e la posizione del disegno azzurro. Ripetete l'operazione anche sul quadro in corridoio e su quello al piano di sotto, a destra delle scale. Nell'ufficio esaminate lo scudo sopra al caminetto, esaminate la cassaforte e ruotate i pezzi come da figura:



Guardate il filmato.

Esaminate la mappa sulla sinistra e, una volta aperta, usatevi la mappa nell'inventario. Andate nella foresta a destra. Prendete il sentiero a nord-est e seguitelo fino al bivio, poi prendete quello a nord-ovest e di nuovo quello a nord-ovest. Prendete quello a sud-ovest. Esaminate la palude. Prendete la canna da pesca. Usate la canna da pesca col sacchetto di plastica in acqua. Prendete lo zaino sulla sinistra ed esaminatelo nell'inventario. Esaminate anche la canna da pesca per ottenerne il filo. Raccogliete un fungo sulla destra. Andate a nord-est ed esaminate la torre. Andate a sud-est e poi a nord-est. Esaminate il sistema di ventilazione. In basso a destra raccogliete le pigne. Esaminate il palo a destra della catasta di legno e usatevi il coltellino per ottenere due pezzi di corda. Nell'inventario usate le pigne con la corda. In ordine cliccate sui sacchetti, poi sui pezzi di corda, sulle pigne, sul filo da pesca e infine sull'accendino. Usate un pallone con il sistema di ventilazione. Tornate alla palude e usate l'altro pallone con i tubi. Andate a nord-est due volte ed esaminate la torre. Esaminate i due palloncini. Scendete dalla torre, andate a sud-est e poi a nord-ovest. Esaminate le rocce. Imboccate il sentiero sulla parte destra delle rocce. Esaminate il cespuglio, poi usate la corda per calarvi. Usate la chiave che avete nell'inventario con la serratura. Guardate l'animazione. Esaminate la targhetta, poi il chiodo nell'angolo in alto a sinistra e prendetelo usandovi il coltellino. Usate la spazzola sul pannello e

passatevi il mouse su tutta la superficie per pulirlo e leggere le istruzioni. Esaminate il generatore e impostate come da figura:



Poi premete il pulsante rosso. Entrate nel passaggio di sinistra, poi andate a destra. Passaggio di sinistra e prendete il tubo di metallo. Entrate nella porta di destra ed esaminate l'armadietto per ottenere alcune monete tedesche. Andate a ovest. Nell'armadietto prendete la vecchia lattina. Più a sinistra, dentro all'altro armadietto, prendete la valvola d'ottone. Sugli scaffali prendete il tappeto di gomma. Uscite dalla stanza e andate a est. Tornate all'entrata. Esaminate nuovamente il generatore, usate il chiodo che avete nell'inventario con lo switch mancante e spostatelo su off. Prendete la porta di sinistra e noterete che il ventilatore si fermerà. Oltrepassatelo per arrivare in una nuova stanza. Entrate nella porta a nord. Usate il tappeto di gomma che avete nell'inventario col tubo di metallo, poi usate il tutto sul cavo elettrico penzolante. Oltrepassate il ponte. Esaminate la porta e rendete la ruota del meccanismo in alto a destra. Tornate a sud, poi a est tre volte. Prendete la porta di sinistra e usatevi la ruota del meccanismo. Entrate nella porta ed esaminate gli scaffali di sinistra. Nell'inventario usate la bottiglia di gas con la valvola d'ottone. Tornate alla stanza oltre al ventilatore e poi alla porta con le ruote. Usate il gas con la catena per romperla. Usate la ruota con il meccanismo in alto a destra. Se avete osservato le lettere e i numeri sulle pareti delle varie stanze avrete notato: A5-B1-C3-D2. Mettete quindi le ruote come scritto girando la A e la C sui numeri a destra, la B e la D su quelli a sinistra. Andate nel passaggio a destra ed esaminate il tavolo per prendere il libro. Esaminate lo nell'inventario. Leggete vicino P vicino agli anni 1941-1943. Tornate nella stanza a sinistra ed esaminate lo schedario. Aprite il secondo cassetto dal basso della seconda colonna da sinistra, quello sotto la lettera E, poi la scheda Germania, quella Artefatti e cliccate sulla scritta Viking sulla destra. Andate due volte a destra ed esaminate il punto nell'angolo in basso a destra. Spostate il bancale appoggiato al muro a nord. Entrate nel buco nel muro e guardate l'animazione. Esaminate la scrivania e guardate l'animazione. Accendete l'interruttore a destra del buco nel muro e guardate il filmato. Esaminate il buco nella porta murata.

Vi troverete nei panni della ragazzina. Esaminate più volte tutti gli hot-spot. Passate il controllo ad Anna.

Date l'accendino a Gwen attraverso il buco e riprendete il controllo della ragazzina. Usate l'accendino sull'hot-spot che avete scoperto essere una lampada, quello in alto a sinistra. Usate il carrello sulla destra e spostatelo vicino al missile. Spostate il missile sul carrello. Spostate il carrello vicino al buco nel muro e usatevi il missile. Esaminate il carrello e in particolare la ruota. Prendete il controllo di Anna.

Esaminate la parete murata a destra della rampa e prendete un mattone. Date il coltellino svizzero e il mattone a Gwen attraverso il muro e riprendete il suo controllo.

Usate il mattone sul carrello e poi usate il coltellino sulla ruota del carrello. Passate la ruota ad Anna. Prendete il controllo di Anna.

Usate la ruota con la carriola ribaltata, poi usate la carriola e portatela vicino al buco nel muro. Passate il controllo a Gwen.

Date il missile ad Anna attraverso il buco nel muro. Riprendete il controllo di Anna.

Usate il generatore e spostate il trasportatore sulla rampa a destra. Spostate la carriola sulla rampa e poi spostate il missile sul trasportatore. Guardate l'animazione. Usate il generatore e guardate il filmato.

Capitolo 3

Dietro i Fronti

Guardate il filmato. Nell'inventario esaminate il portafoglio per ottenere una banconota. Prendete la strada a destra verso la città. Esaminate il chiosco sulla destra e parlate con la donna di tutti gli argomenti fino a comprare qualcosa. Esaminate la gente in coda e vi troverete dentro il mausoleo. Qui dovreste fare presto, andate a destra, esaminate la griglia di ventilazione e poi andate a destra per concludere il giro. Una volta terminato usate il biscotto allo zenzero con il portafoglio. Rifate il giro del mausoleo. Quando sarete vicino alla fine esaminate il portafoglio per riprendere il biscotto e usatelo poi sul tavolo vicino alla guardia. Uscite e tornate alla stazione, usate le monete coi binari. Parlate col meccanico di tutti gli argomenti. Tornate a destra e poi ritornate alla stazione. Noterete che è arrivato un treno. Parlate nuovamente col meccanico. Riuscite e rientrate alla stazione. Il treno sarà andato via. Prendete la moneta dai binari e mettetela nel portafoglio. Rientrate nel mausoleo. Noterete la guardia impegnata a mangiare il biscotto, prendete la manopola per abbassare la bandiera, andate a destra e usate la manopola con l'altro meccanismo della bandiera. Esaminate la griglia di ventilazione, esaminate il portafoglio per tirare fuori la moneta e usatele con i tappi di plastica sui quattro lati della griglia di ventilazione. Esaminate le viti. Andate alla stazione e parlate col meccanico del nuovo argomento. Mettete il dolce morbido nel portafoglio e rientrate nel mausoleo. Andate a destra, esaminate la griglia di ventilazione, esaminate il portafoglio e usate il dolce con una delle viti. Tornate alla stazione e mostrate il dolce al meccanico. Parlate con lui per farvi dare il cacciavite. Andate a est e esaminate il cacciavite per dividerlo in due pezzi. Mettete il pezzo metallico nel portafoglio. Rientrate nel mausoleo, andate a destra, riprendete la manopola della bandiera, esaminate il portafoglio e la griglia di ventilazione. Usate il cacciavite con la manopola e poi il tutto con le viti. Guardate l'animazione. Andate a ovest ed esaminate i due sarcofagi. Andate a est stando attenti di non farvi vedere dalla guardia. Andate dietro la prima colonna, poi dietro la seconda e poi nel passaggio di destra. Dopo che le guardie se ne saranno andati, esaminate la seconda finestra da sinistra ed entrate nella sua porta. Sulla destra esaminate il camice. Usate la chiave appena trovata con l'armadietto sulla

sinistra. Usate lo scalpello appena preso con Gwen. Guardate il filmato. Aprite i quattro lembi della busta.

Capitolo 4

Sicurezza Ingannevole

Dopo l'introduzione guardate le foto sul muro del pub, poi parlate con il barista di tutti gli argomenti. Uscite dal pub e parlate col pescatore di tutti gli argomenti. Parlate poi con la venditrice di tutti gli argomenti. Parlate con l'artista di tutti gli argomenti. Parlate con la donna sulla panchina di tutti gli argomenti. Parlate nuovamente con la venditrice del film. Parlate con l'artista di tutti gli argomenti. Parlate di nuovo con tutti di tutti gli argomenti. Entrate nel pub e parlate con il barista di tutti gli argomenti. Usate il vostro ritratto con i ritratti sul muro e poi uscite. Mostrate la fotografia all'artista e guardate il filmato. Cliccate sulla tazza, poi sulla teiera e infine sul filtro. Guardate di nuovo il filmato.

Capitolo 5

L'Isola degli Dei

Guardate l'introduzione. Andate nel passaggio a destra verso il centro dell'abazia. Prendete il passaggio a destra ed esaminate il cespuglio per trovare il cappello. Tornate indietro e prendete il sentiero a nord. Esaminate i rifiuti sulla destra. Tornate indietro e prendete il sentiero a sinistra. Esaminate i rifiuti sulla destra e prenderete la frusta. Tornate indietro e prendete il passaggio a sud. Guardate l'animazione. Usate la lampada col coltello, poi sulle colonne. Usatevi l'accendino e infine esaminatele. Dopo averlo fatto per tutte le colonne guardate l'animazione. Gwen vi darà l'agenda. Esaminatela nell'inventario. Tornate a est, esaminate la pietra al centro e spostate i vari cerchi come da figura:



Andate a sud e andate a parlare con Gwen e Anna. Guardate l'animazione. Usate la frusta con Gwen e prenderete il suo controllo una volta calata nel buco. Esaminate la ciotola sulla sinistra. Prendete il controllo del padre. Esaminate il buco al centro degli anelli di pietra e usatevi la lampada a olio e l'accendino. Riprendete il controllo di Gwen. Usate la lampada e l'accendino sulla ciotola a sinistra. Guardate l'animazione. Esaminate la mappa per terra. Esaminate il sarcofago. Spostate il coperchio

tutto a destra e prendete gli scudi. Esaminate il petto di Thor. Passate la mano su tutta la parte bassa del petto e poi leggete i simboli in alto. Tornate al centro della stanza ed esaminate i simboli sotto ai fuochi ai lati nella stanza. Usate lo scudo col simbolo esagonale sul fuoco di destra, esaminate i simboli in basso (un quadrato e due linee quindi 6) e girate in senso antiorario sei volte, e comunque fin quando uscendo non sentirete il numero 6. Usate lo scudo col quadrato sul fuoco di sinistra, esaminate i simboli in basso (due quadrati quindi 8) e girate lo scudo in senso antiorario otto volte e comunque fin quando uscendo non sentirete il numero 8. Esaminate la mappa e guardate il filmato.

Capitolo 5

Mondo in Fiamme

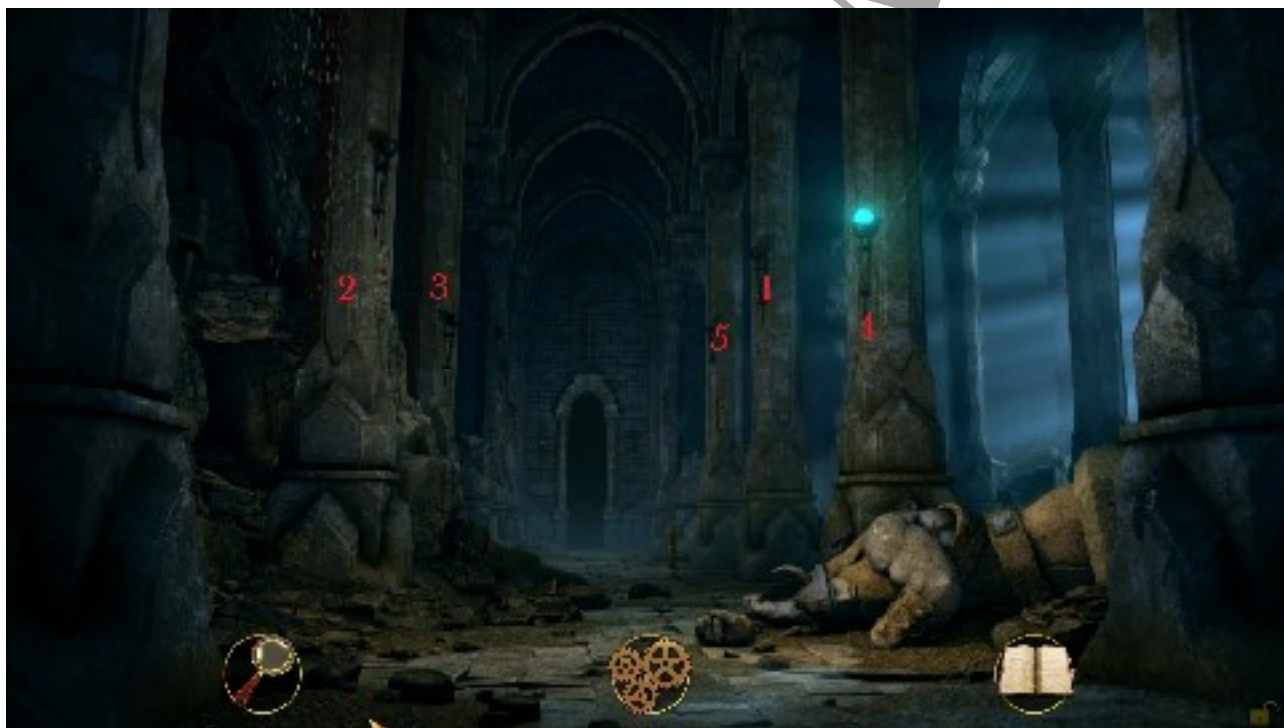
Raccogliete la lattina per terra vicino ai vostri piedi. Esaminate l'elicottero. Guardate il cavo rotto e togliete il coperchio del filtro. A sinistra del geologo prendete la pompa d'aria. Vicino alla tenda a sinistra prendete la tanica d'acqua. Esaminate il falò e usatevi la tanica d'acqua. Usatevi l'accendino. Esaminate il motore del camioncino sulla destra. Esaminate le fascette in alto e usatevi il coltello per rimuoverle. Usate poi il coltello sul tubicino al centro per prenderne un pezzo. Usate la lattina col buco dell'olio in basso. Usate la lattina d'olio col falò. Esaminate nuovamente l'elicottero e usate il tubicino che avete nell'inventario col tubo rotto, poi usatevi le fascette. Usate la tanica col filtro, poi usatevi la pompetta. Uscite dalla schermata e guardate il filmato.

Vicino alla colonna centrale prendete una candela. Su uno dei pilastri a destra prendete il diamante, poi esaminate il mosaico e ruotate i vari anelli come da figura:

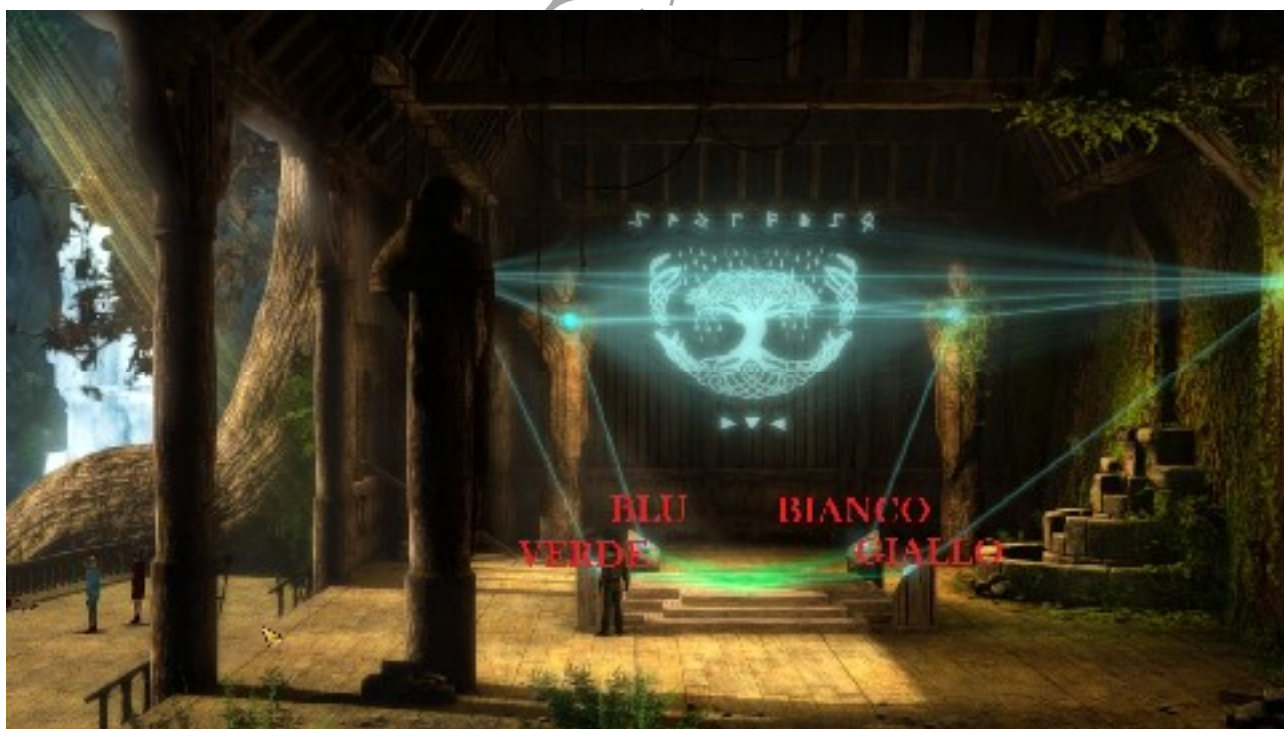


Uscite dalla stanza e prendete l'uscita in basso a destra. Esaminate i soldati sepolti nella neve e prendete l'elmetto del soldato di destra, riempitelo di neve. Tornate al giardino ed entrate nel passaggio sulla sinistra. Uscite dal passaggio di destra. Esaminate la mano della statua, usatevi la candela e impugnate il bastone. Usate l'elmetto pieno d'acqua col bastone per bagnarlo. Andate nella porta a nord e prendete il diamante sul pilastro. Tornate a sud, poi a ovest e usate il bastone sullo zaino della guardia trafitta dalla trappola. Aprite lo zaino per vedere cosa c'è dentro. Uscite fino a dove avete trovato i soldati nella neve. Esaminateli e usate il piccone per il ghiaccio con l'oggetto

sepolto in basso. Aprite lo zaino del soldato per svuotarlo, poi aprite la scatola di legno. Tornate nella stanza con la statua per terra e avvicinatevi ai pilastri in ordine come da figura:



Prendete il diamante che avrà fatto cadere il corvo. Usate il diamante blu con i vestiti, poi il filo con il bastone bagnato per creare un arco e poi usatevi le barre di ottone. Andate a sinistra e usate il segnalatore col lupo per farlo scappare. Vedrete un diamante in alto, usatevi l'arco e raccogliete il diamante. Tornate nella stanza dove c'è Gwen. Posizionate i diamanti nei pilastri come da figura:

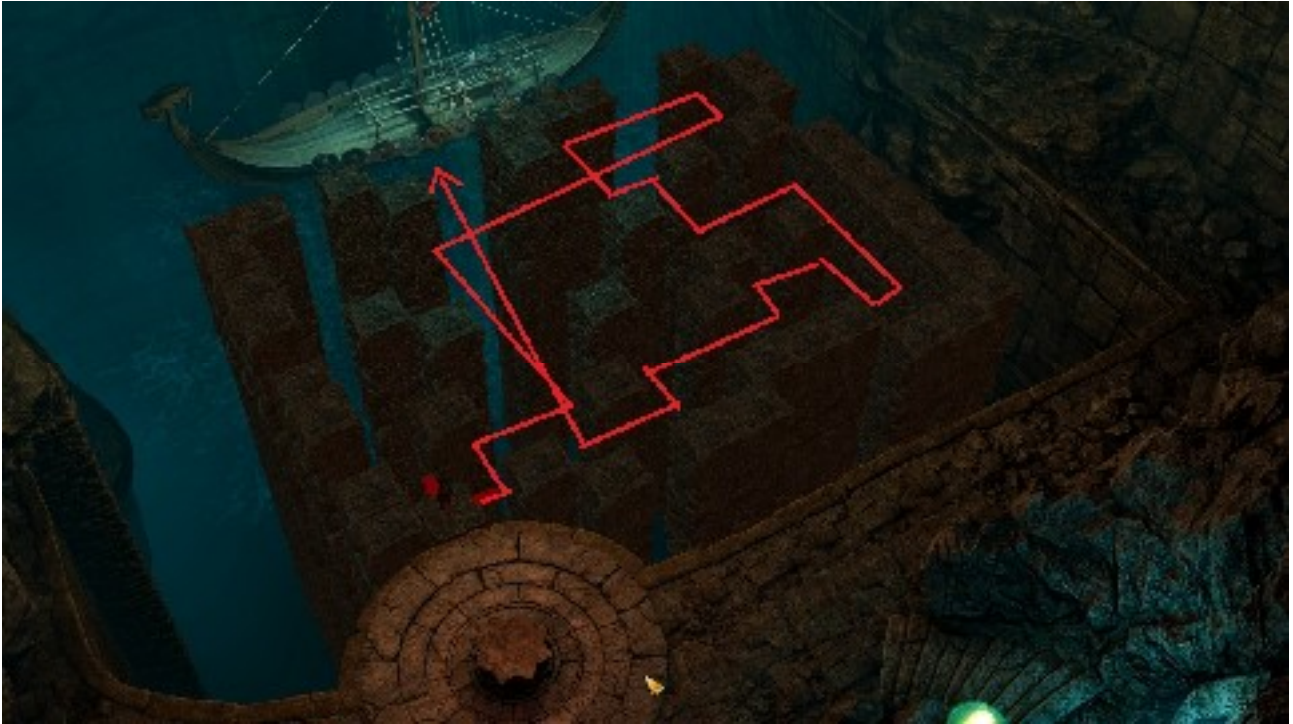


Andate nella stanza delle rune e seguite il percorso come dalle rune sull'ologramma come da figura:



Noterete che avvicinandovi al passaggio rimane aperto. Entrate. Andate sul primo pilastro e usate lo switch, andate verso il muro e tirate la leva rossa, tornate sulla colonna e usate lo switch, di nuovo al muro e tirate nuovamente la leva rossa. Andate ancora sulla colonna e usate lo switch. Andate sulla seconda colonna. Usate lo switch. Andate al muro e usate la sfera. Tornate alla colonna e usate lo switch. Rindate sulla prima colonna e usate lo switch fin quando non potete raggiungere il muro. Tirate le leve in modo che sia abbassata solo quella di sinistra. Tornate alla colonna e usate lo switch finché non potrete salire sulla colonna centrale. Usate lo switch e andate al muro. Usate la sfera fin quando la colonna di destra non avrà le due strade una a nord e una a est. Tornate sulla colonna, usate lo switch finché la colonna di destra avrà una strada a ovest e una a nord. Andate all'uscita passando dalla terza colonna. Ora vi troverete davanti a tre ruote e tre bottoni. Dovrete spostare le frecce delle ruote come nell'ologramma dell'albero. Premete quindi una volta il bottone di sinistra, uno quello di destra e due quelle al centro. Guardate l'animazione. Vi ritroverete nella sala dell'ologramma. Esaminate la fontana sulla destra. Andate a sinistra ed esaminate Gwen. Tornate a est e usate la tazza di alluminio con la fontana. Portate l'acqua a Gwen. Guardate l'animazione.

Vestirete ora i panni di Gwen. Provate a tirare la leva. Prendete la catena attaccata alla colonna e usatela con la ruota. Prendete l'altra estremità della catena e usatela con il cancello. Azionate nuovamente la leva. Entrate nel passaggio appena aperto. Guardate l'animazione. Prendete il passaggio di destra. Esaminate l'altare e prendete l'anello. Guardatelo nell'inventario. Salite sulla prima pietra vicino a voi e fate il seguente percorso:



Esaminare la barca e usatevi l'anello. Tornate nella stanza precedente e prendete il passaggio in basso a sinistra della faccia di pietra. Andate al pozzo e gettatevi dentro. Guardate il filmato.

Vi troverete da tutt'altra parte. Entrate nella casa a destra. Parlate con l'uomo, una volta presa la chiave salite all'ultimo piano. Usate la chiave con la porta di fronte a voi. Vi ritroverete di nuovo al pozzo. Gettatevi dentro, guardate l'animazione. Esaminare l'orsacchiotto e guardate la nuova animazione. Entrate un'altra volta nel pozzo. Entrate nella porta di fronte a voi, esaminate la libreria sulla destra per trovare la scatola e bruciatela nel fuoco. Fuori dall'appartamento entrate nella porta a destra. Prendete il solvente sulla parte alta dello scaffale, prendete i vestiti nella parte bassa. Combinateli nell'inventario e usateli sull'uomo. Guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre