

SOLUZIONE LOST HORIZON

NB: osserva tutto anche se , ai fini dell'avanzamento del gioco, può non servirti. Durante il gioco puoi prendere il controllo di Fenton e di Kim.

VALLE DI KHEMBALING 1936

Dopo il filmato iniziale impersoni un soldato inglese, Richard Weston, scampato ad una sparatoria dove è rimasto ucciso un Monaco del monastero in cui ti trovi e il tuo amico Thomas è rimasto ferito. Sei all'interno di una stanza segreta e il Monaco, prima di morire, ti ha consegnato una sorta di chiave. Osserva al centro della stanza la colonna di pietra e usaci la chiave. Filmato.

HONG KONG

Impersoni Fenton Paddock e sei all'interno di un Night Club, dopo il dialogo con il barista avvicinati al tavolo dove è seduta la cantante. Insisti a offrirle da bere , lei si alza e se ne va. Entrano nel locale due tipacci, devi distrarli per potertene andare. Prendi la bottiglia di Assenzio sul tavolo e versala sul contenitore che c'è sul carrello portavivande accanto a te, usa l'accendino che hai in inventario sul contenitore pieno di liquore e poi spingi il carrello. Scoppierà un piccolo incendio che terrà occupati i due tipacci. Esci dal locale ma fuori altri due loschi individui ti stanno aspettando. Parla con loro ma alla prima domanda ti stenderanno. Ti ritrovi al molo, rinchiuso dentro una cassa di legno, poche battute da parte dei tipacci e butteranno la cassa, con te dentro, in mare. Hai pochi minuti per uscire dalla cassa o morirai soffocato. Usa l'accendino che hai in inventario sul catrame a dx e poi usa il tappo di sughero sul catrame ammorbidito. Metti il tappo di sughero sul buco della cassa che tieni chiuso con la mano sinistra. In inventario hai il portafoglio, osservalo e prendi le monete per usarle sul cardine della cassa. Ora usa il cardine sulla cassa stessa per aprire il coperchio e uscire in superficie.



CAPITOLO 1 : UN AMICO DA SALVARE

Hong Kong

Sei in un piccolo aeroporto. Parla con Gus che sta sistemando il tuo bimotore, poi vai a dx ed entra nel tuo ufficio, parla con l'Ufficiale Huxley. Vai al palazzo del Governatore Weston. Ti chiederà di recarti in Tibet a cercare suo figlio Richard, tuo grande amico, che da giorni si sono perse le sue tracce. Leggi il dossier di Richard che hai in inventario e poi recati in aeroporto. Parla di nuovo con Gus e chiedigli chi potrebbe aiutarti per trovare delle mappe del Tibet. Sicuramente lo può fare Yen Wuang, il cartografo. Entra nel tuo ufficio. Osserva e prendi il metro a nastro appeso sopra l'amaca, prendi la sveglia a dx dell'amaca e poi osserva la cassaforte. Esci e vai a dx. Prendi il mantice ai piedi di Gus e poi vai ancora a dx verso la città. Nella mappa seleziona il Night Club. L'entrata del locale è controllata dagli scagnozzi di Tong, Vai a dx verso il vicolo e poi entra dalla porta di servizio a dx. Parla con il barista e chiedigli di Yen Wuang, poi vai al tavolo a dx e parla con Nianzu. Vuole una foto di Wuang per ricordarsi di lui. Torna all'aeroporto e vai in ufficio, ti ricordi di avere una foto di Wuang in cassaforte, nel tuo archivio personale. La combinazione per aprire la cassaforte la tieni nel portafoglio che, sfortunatamente l'hai smarrito al porto. Esci dal locale e dalla mappa seleziona il porto. Osserva il bambino sul molo che sta pescando, ha appena ripescato il tuo portafoglio. Te lo rende se riuscirà a catturare un pipistrello. Osserva la lampada in terra accanto al ragazzo. Seleziona di nuovo il Night Club. Osserva lo sciame di mosche che volano attorno alla lampada sopra i bidoni della spazzatura. Avvicinati ai bidoni, ma un gatto randagio t'impedisce di avvicinarti ulteriormente, devi distrarlo. Seleziona dalla mappa il Palazzo del Governatore. Osserva l'albero a sx del poliziotto e prova a prendere la palla imprigionata tra i rami. Il poliziotto te lo impedirà perché non devi calpestare il prato. Osserva a dx il bidone della spazzatura. In inventario osserva la sveglia per toglierle la chiavetta della carica e poi usa la chiavetta di nuovo sulla sveglia per caricarla. Metti la sveglia nel bidone della spazzatura. Appena inizierà a suonare, il poliziotto sarà distratto dal rumore. Avvicinati all'albero di sx e prendi la palla. Vai a sx e seleziona dalla mappa il Night Club. In inventario usa il metro a nastro sulla palla e poi il tutto sull'asta sopra lo sciame di mosche. Il gatto inizierà a giocare con la palla. In inventario prendi il mantice e usalo sullo sciame di mosche per catturarle. Sulla mappa scegli il Porto. Usa il mantice sulla lampada in terra accanto al bambino che pesca. Il bambino ti darà il tuo portafoglio. In inventario osserva il portafoglio per prendere la combinazione della cassaforte. Torna all'aeroporto, dopo aver parlato con Gus, vai nell'ufficio e usa il biglietto con la combinazione sulla cassaforte. Prendi la foto di Wuang e torna al Night Club. Fai vedere la foto a Nianzu che ti darà l'indirizzo del cartografo. Ora sulla mappa hai una nuova locazione. Esci dal locale e vai a casa di Wuang. Entra nella porta a dx, osserva e prendi la canna di bambù dal vaso a sx del corridoio buio. Osserva il gancio sulla colonna rossa accanto alla porta e poi bussa, ti aprirà Kim, la nipote di Wuang. Dopo il filmato Kim tiene sotto controllo con una pistola Mun Tong che hai appena messo ko. Nell'armadio a sx prendi la gruccia, poi vai in basso al centro della stanza, apri la porta che dà sul balcone. Osserva la lanterna a sx. in inventario unisci la canna di bambù con la gruccia e poi usa il tutto sulla lanterna. Torna dentro e vai a sx, esci dalla porta alle spalle di Kim. Usa la lanterna sul gancio che c'è sulla colonna rossa. Ora c'è luce anche in fondo al corridoio. Osserva la finestra in alto alla parete. Torna da Kim e parlaci. Filmato.

Kim è alla guida del camion e tu sei seduto sulla sponda del camion che si è staccata mentre scappavi, la tiene attaccata al camion una corda. Sei inseguito da Mun Tong e dai suoi scagnozzi con un'auto, e ti stanno sparando addosso. Parla con Kim e dille di dare gas, parlaci di nuovo e dille di frenare. Verrai

catapultato sopra il camion. Usa il bastone di bambù per prendere il pezzo di vetro in fondo al camion, un proiettile spezza il bastone, usa il pezzo rimasto per prendere il frammento di vetro. Usa il vetro sul telone che copre il motore sul camion per prenderne un pezzo. Usa il pezzo di stoffa sulla canna di bambù. Dai il bastone a Kim.

Controlli Kim, prendi la chiave che penzola dallo specchietto retrovisore e dalla a Fenton.

Controlli Fenton, usa la chiave sul lucchetto della cassa davanti a te, prendi i razzi e usali sul motore coperto dal telone.

Controlli Kim usa la canna di bambù col pezzo di stoffa sull'accendisigari sul cruscotto e dai la torcia a Fenton

Controlli Fenton usa la torcia sui razzi . Filmato.

Sei con Kim all'aeroporto, dopo il dialogo partirete per in Tibet. Mentre sei in volo vieni intercettato da un aereo tedesco che ha tutte le intenzioni di eliminarti. Mentre Kim è al comando dell'aereo, vai in fondo alla cabina e prendi la tanica di acqua distillata, il sacco con la farina e una zucca. A dx prendi il paracadute e poi osserva il supporto che lo sorreggeva. Usa la zucca sul supporto per praticarle dei fori, poi usa la tanica e la farina sulla zucca forata. Vai a sx e apri la porta dell'aereo e poi sporgiti, lancia la zucca contro l'aereo da combattimento tedesco che precipiterà. Il tuo aereo ha subito dei danni e precipiterà a sua volta. Filmato.

Capitolo 2 : IL SEGRETO TRA LE MONTAGNE

Tibet

Sei precipitato tra le montagne innevate del Tibet. Osserva il relitto dell'aereo in alto e Kim svenuta imprigionata all'interno. A dx c'è una sporgenza della roccia ma non riesci a salire. Prendi la slitta a sx, la pala dell'elica accanto alla cassa di legno. Osserva la cassa ma non ce la fai ad aprirla, usaci la pala dell'elica. Prendi il coperchio della cassa, la tromba del grammofo, un disco rotto e il tavolo pieghevole. Vai verso il sentiero in alto. Arrivi in uno spiazzo dove c'è un caprone inferocito. Osserva l'altare e i bastoncini d'incenso a dx del caprone. Torna indietro e vai a sx lungo il sentiero. Osserva l'aereo tedesco che è precipitato e ha preso fuoco al di là del crepaccio. Non riesci a raggiungerlo. Osserva a dx il cumolo di neve e il solco, accanto a te osserva la roccia levigata.



Con la tromba del grammofono prendi la neve dal cumolo e poi gettala sulla roccia levigata. Usa il coperchio della cassa sulla slitta e poi usa la slitta sul solco per lanciarti dall'altra parte del crepaccio. Osserva e prendi l'ala dell'aereo a dx e poi usala sul crepaccio per creare un ponte di collegamento. Osserva l'altra ala dell'aereo conficcata nella neve. Usa la pala dell'elica per rimuovere il coperchio e prendi il rivestimento dell'ala. Osserva la cabina di pilotaggio, prendi il binocolo e la giacca a vento del pilota. Osserva il fuoco e la pozzanghera di acqua accanto all'aereo. Torna indietro passando sul ponte e poi a dx sul luogo dell'incidente. Usa il rivestimento dell'ala sulla sporgenza a dx accanto a Kim e poi sali. E' svenuta e imprigionata all'interno della cabina dell'aereo. Osserva il paracadute impigliato sulla roccia a dx, è troppo in alto e non riesci a prenderlo. Scendi di nuovo, osserva in inventario la giacca a vento e usaci il disco rotto per scucire la stoffa e prendere la pelle di agnello e un documento lasciapassare scritto in tedesco e tibetano. Usa la pelle d'agnello e il tavolo pieghevole sulla slitta. Torna dal caprone e usa su di lui la slitta. Il caprone si scaglierà contro di essa e scapperà. Raccogli il corno con la cinghia in pelle, prendi i bastoncini d'incenso sull'altare e a sx di esso raccogli gli escrementi del caprone. Torna indietro e vai a sx fino all'aereo tedesco. In inventario osserva il corno con la cinghia per separarli. Usa la cinghia sulla pozzanghera d'acqua accanto all'aereo. Torna da Kim e usa la cinghia congelata sul paracadute per tirarlo giù. Usa il paracadute sulla cabina di pilotaggio dov'è imprigionata Kim e poi tira la levetta del paracadute. Torna all'aereo tedesco. In inventario usa gli escrementi con la tromba del grammofono e il tutto sul fuoco in fondo all'aereo. Torna da Kim. Usa i bastoncini d'incenso sulla tromba del grammofono e poi il bastoncino acceso su Kim per farla rinvenire. Filmato.

Ora sei in un accampamento tedesco. Vai a dx verso il camion e prendi la corda alla sua dx. Osserva il cartello di pericolo e precipiterai nel crepaccio.

Sei all'interno di una grotta di ghiaccio. Filmato.

Controlli Kim Osserva i giornali sul camion e prendine uno, osserva la cassa accanto ai giornali e prendi la pentola con il coperchio, il nastro adesivo e il bruciatore a gas. Ora prendi il cartello con il segnale di pericolo e il ceppo di legno che lo sostiene. Dai a Fenton, attraverso il crepaccio, la pentola, il bruciatore a gas, il nastro adesivo e il ceppo.

Controlli Fenton Osserva i passaggi nella grotta, prova ad entrare in uno di essi, ma ti riporteranno sempre al punto di partenza. Prendi dei pezzi di ghiaccio a dx. Usa il ghiaccio sulla pentola e poi il nastro adesivo sulla pentola per sigillare il coperchio. Usa la corda sul corno rotto che hai in inventario per creare un rampino.

Controlli Kim Vai a sx verso la baracca. Osserva i buchi sulla neve sotto la finestra a sx. Usa il segnale di pericolo sulla neve per prendere un mozzicone di sigaretta lanciato dalla finestra da un soldato. Torna al crepaccio e dai a Fenton il mozzicone.

Controlli Fenton Usa il mozzicone con il bruciatore del gas e poi i bastoncini d'incenso sul bruciatore. Usa il bastoncino sul passaggio a sx della grotta e poi dirigiti lì. Osserva la montagna di rifiuti e prendi a dx il coltellino multiuso. Usa il coltellino con il ceppo di legno per ricavarne un tappo, usa il tappo sul coperchio della pentola. Usa il giornale sulla montagna di rifiuti e poi il bruciatore a gas sul giornale. Metti la pentola sul fuoco. Ora usa il rampino sul crepaccio appena aperto. Prendi la pentola sul fuoco e poi esci usando la corda del rampino.

Sei all'interno dell'accampamento, osserva la cassa accanto a te e prendi la granata. Avanza a dx, osserva il capanno del generatore e il soldato tedesco che sta saldando accanto al camion. Osserva la finestra del capanno per la presa d'aria. Usa la pentola con l'acqua sulla presa d'aria per creare un cortocircuito. La saldatrice non funzionerà più e il soldato entrerà nel capanno per vedere cosa è successo. Agisci sulla trave che sostiene il cofano del camion, il cofano cadrà andando a bloccare la porta del capanno. Osserva la cassetta degli attrezzi sulle casse di legno accanto al camion, non si apre. Entra nella tenda a dx. Un tipaccio sta tenendo prigioniero il tuo amico Thomas. Osserva e prendi sopra la cassa di legno il picchetto da tenda. Osserva la pila di dischi. Esci dalla tenda e usa il picchetto da tenda sulla cassetta degli attrezzi. Prendi la colla, il morsetto e la lama di una sega. Osserva l'involucro della lama per tirarla fuori. Torna nella tenda. In inventario usa la colla sull'involucro della sega e poi usa il giornale sull'involucro. Usa la colla sul disco rotto, devi ricomporre i pezzi così:



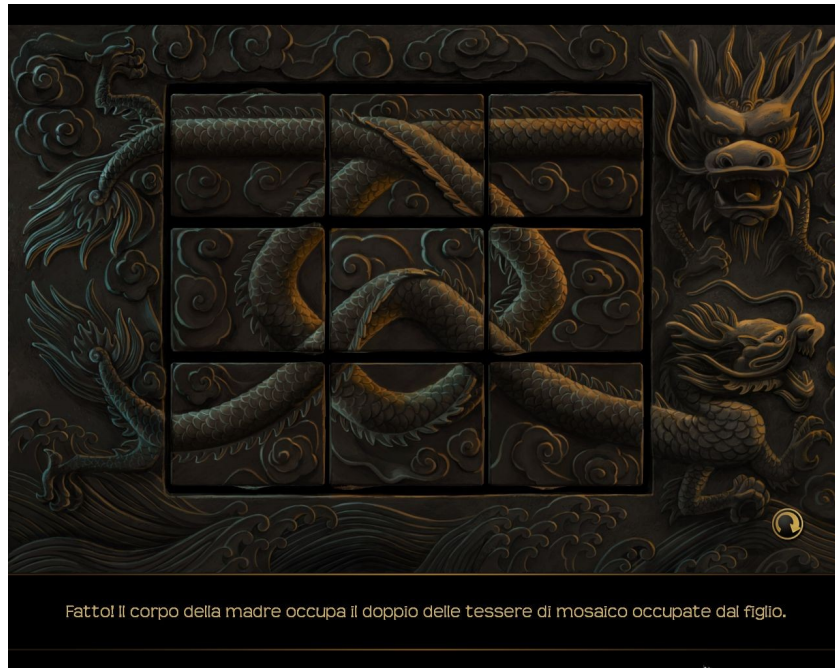
Usa il morsetto sulla granata per aprirla e far fuoriuscire la polvere da sparo. Usa la polvere sul disco e poi il disco sull'involucro. Metti il tutto sulla pila di dischi. Filmato. Parla con il tuo amico Thomas e poi osserva l'uniforme del tedesco appesa. Prendi le chiavi e la bobina di nastro. Usa le chiavi su Thomas per liberarlo. Esci dalla tenda e vai a dx e poi in alto verso il camion. In inventario hai l'immagine di Thomas, usala sul camion. Usa le chiavi sulla porta del capanno a dx e poi entra. Raccogli la matita sul pavimento, osserva e prendi i moduli sul tavolo. Osserva il mangianastri a sx e usaci la bobina per ascoltare la registrazione. Osserva la lista a sx appesa alla parete, in particolare il pezzo n° 28 OCCHIO DI KANJUR. Usa la matita sul modulo e seleziona il n° 28. Esci e vai verso il camion costeggiandolo a dx e dai il modulo al soldato tedesco per poter partire. Siete arrivati al monastero dove è sparito Richard, lasci andar via Thomas con il camion mentre tu e Kim rimanete. Parla con lei e poi osserva il palo con le indicazioni che si trova accanto alla ragazza. Usa il picchetto da tenda sul palo per prendere le

indicazioni. Vai a dx e osserva la piattaforma di legno accanto al pilone della funivia. Ai piedi del pilone osserva la pozza di olio. Osserva e tira la leva accanto alla piattaforma. In alto osserva il montacarichi. Vai da Kim e chiedile di aiutarti per raggiungere il montacarichi. Kim sale sulla piattaforma e tu agisci sulla leva. Dal montacarichi Kim prende due tavole di legno e un sacchetto di lievito. Ora dirigiti verso il Monastero. Il ponte che devi attraversare per arrivare all'ingresso del Monastero è cosparso di granate. A dx osserva il nido di un uccello e poi prendi il guscio d'uovo. In inventario usa la tavola di legno sul canale di scolo a dx del ponte, avanza sulla tavola, poi usa l'altra tavola sull'artiglio del Drago scolpito nella roccia a dx, avanza ancora. Osserva la porta del Monastero, è chiusa. Sulla colonna a dx della porta osserva la Ruota della Preghiera, usa il picchetto da tenda sulla ruota per prenderla. A sx della porta osserva l'apertura sulla roccia, anche qui usa il picchetto da tenda per rimuovere la roccia. Osserva la ruota di legno che c'era sotto la roccia. Usa i cartelli indicatori sulla ruota di legno per creare una leva, agisci sul cartello per far alzare la porta del monastero. A uno a uno devi usare tutti e quattro i cartelli per farla aprire del tutto poi entra nel Monastero. Sei sul tetto, osserva sotto, c'è il cortile del Monastero, un grosso cane fa la guardia. Agisci sulla carrucola a sx, ma il cigolio sveglia il cane che si metterà ad abbaiare. Torna indietro all'uscita e poi a sx verso la funivia. Usa il guscio dell'uovo sulla pozza di olio ai piedi del pilone. Torna al monastero e poi entra, Usa il guscio sulla carrucola e poi agisci su di essa per sollevare il gancio. Usa la Ruota della Preghiera sulla carrucola e poi agisci ancora sulla carrucola per farla scendere sul tavolo di legno sottostante. La ruota della preghiera agirà da calamita e attirerà la lattina che contiene cibo per cani. Usa il picchetto da tenda sulla lattina e poi usa la carne sulla tavola di legno in basso. Ora usa la carrucola per prendere lo zaino sul tavolo. In inventario osservalo e prendi la borraccia, la bussola, la torcia elettrica e la maschera antigas. Usa la borraccia sul sacchetto di lievito e poi usa il tappo sulla borraccia. Osserva la bussola e poi osserva la torcia. Usa la torcia sulla bussola per sostituire la lente rotta. Usa la colla sulla torcia e poi ancora la bussola sulla torcia. Usa la torcia sul terreno del cortile per vedere che il cane è attratto dalla luce. Usala torcia sulla cuccia del cane per farlo entrare dentro. Ora usa la borraccia con il lievito sul cumolo di neve a sx sopra il tetto. Si creerà una piccola valanga che andrà a chiudere l'ingresso della cuccia. Ora puoi scendere sotto. Osserva la cassa sul tavolo a dx. Devi collegare i fili del generatore per ripristinare la luce nella zona d'ombra a dx. Così :



1A – 2E – 3C – 4B – 5D

Osserva la parete illuminata e le tre decorazioni circolari. Usa la Ruota della Preghiera sulla decorazione a dx per aprirla. Osserva e agisci sul mosaico, devi ricostruirlo così:



Si aprirà una porta, entra. Osserva tutto e poi parla con Kim e chiedile dei simboli. Filmato

CAPITOLO 3: LA CORSA CONTRO IL TEMPO

Marrakesh

In Tibet sei riuscito a scappare ma Kim è rimasta coinvolta in un incidente e non sai più nulla di lei.

Sei a Marrakesh e devi cercare il professor Hayes, cartografo e amico di Wuang. Dopo il dialogo con Lacoste, che ti comunica che Hayes è in prigione per problemi di tasse, vai verso il Bazar. Poi in alto a sx all'uscita Nord. Entra in Gendarmeria e parla con il militare. Il Professor Hayes è prigioniero, verrà rilasciato sotto cauzione di 200 franchi che naturalmente non hai. Osserva il timbro sulla scrivania. Esci e parla con il Professore attraverso le sbarre della finestra a dx. Non sta bene e ha bisogno delle sue gocce per il cuore che tiene in una cassetta in negozio. Ti darà un anello. Vai al pozzo a sx e prendi la manovella. Torna al bazar e poi nel vicolo, entra in negozio e chiedi a Lacoste la cassetta. Te la dà se gli porti un modulo timbrato dalle autorità di polizia. Esci dal negozio e parla con il gioielliere a dx. Dagli l'anello di Hayes, egli ti darà 5 franchi e un buono per lucidare un gioiello. Parla con l'incantatore di serpenti lì accanto. Il suo flauto ha il potere di richiamare anche i cammelli, oltre che incantare i serpenti. Te lo presta se gli porti qualcosa da bere. Esci dal vicolo e vai dal fruttivendolo. Parla con lui e poi dagli 5 franchi per l'anguria. Vai a sx, entra nel negozio del tintore e parla con lui. A dx osserva il contenitore con l'acqua. Usa la manovella del pozzo sull'anguria per togliere la polpa e poi l'anguria con l'acqua. Torna dall'incantatore di serpenti e dagli l'acqua, ti presta il flauto. Esci dal vicolo e vai a dx, osserva il poster sul muro accanto all'arco e poi entra nell'arco e vai verso il deserto. Osserva la mangiatoia e prendi un po' di fieno. In basso allo schermo osserva le pietre e prendi con la manovella del pozzo quelle brillanti. Osserva in fondo a dx la tenda beduina e il cammello sdraiato accanto. Usa il flauto sul cammello per farlo avvicinare a te. Ora hai una nuova

mappa. Torna al bazar e poi al vicolo, usa il cristallo sul gioielliere, parlaci , egli userà il tuo buono per lucidarlo. In inventario ora hai una lente. Rendi il flauto all'incantatore e poi torna all'uscita nord. Osserva l'auto del militare. Metti la lente sul supporto della manovella del pozzo e poi osserva il raggio di luce che attraversa la lente. Usa il fieno sul raggio per provocare un piccolo incendio, il militare correrà verso la sua auto che è accanto al piccolo incendio. Parla con il professore e chiedigli di prendere il timbro sulla scrivania del militare, non ci arriva. Usa la manovella del pozzo sulla finestra della cella, il professore , con la manovella, riuscirà a prendere il timbro, usa il timbro sul modulo. Torna al vicolo e porta il modulo a Lacoste. Prendi la cassetina sullo scaffale a dx. Torna dal professore e dagli la cassetina. Dopo aver preso le gocce , il professore ti regala la cassetina con dentro il rivelatore di oro. Usalo sulla cassetina e poi usa la manovella del pozzo sulla cassetina per prendere il pomello dorato che c'era sul coperchio. Torna nel deserto e seleziona dalla mappa, la Festa dei Berberi. Parla con il berbero. Se accetti di combattere con Aziz, potresti vincere 100 franchi. Per il combattimento ti serve un abbigliamento adatto, il Djellaba blu. Torna al bazar e parla con il mercante di stoffe. Il djellaba blu l'ha terminato, scegli quello bianco e poi entra nel negozio del tintore, parlaci e chiedi se ti può tingere la tunica. Purtroppo ha terminato l'indaco . C'è una carovana di mercanti nell'oasi che trasportano la merce che stà aspettando. Ti darà del pane schiacciato per effettuare il cambio con l'indaco. Vai nel deserto e scegli nella mappa l'oasi. Parla con il nomade a dx e ti darà l'indaco in cambio del pane. Torna al bazar nel negozio del tintore, parlaci. Alla fine ti darà la tunica blu. Torna alla fiera dei Berberi e poi entra nella tenda della lotta, parla con il promotore e accetta la sfida con Aziz. Naturalmente ti mette Ko. Vai a sx ed entra nella tenda dello Sciamano e parla con lui. Per stendere Aziz ti servono dei semi di Stramonio capaci di fargli perdere le forze. Torna nell'Oasi e avvicinarti al cespuglio a dx, prendi un fiore di stramonio e torna alla fiera dei berberi e poi entra nella tenda della lotta. Metti il fiore nel secchio a dx dell'arena e poi accetta di lottare con Aziz. Prendi i 100 franchi e torna al bazar. Osserva e parla con l'uomo del banchetto dei bussolotti. Accetta di giocare, il primo giro è gratuito. Ora si gioca con il denaro, naturalmente perdi la prima cifra pattuita. Accetta un'altra partita ma usando la tua sfera dorata. Usa il rivelatore di oro sui bussolotti per individuare dove si trova la sfera. Vinci i 200 franchi. Vai alla gendarmeria e paga la cauzione. Segue un lungo filmato dove il Professor Hayes verrà ucciso e derubato dell' Occhio del Drago che aveva nascosto nel suo negozio.

CAPITOLO 4: LA TANA DEL LEONE

Berlino

L'occhio del Drago è stato portato a Berlino.

Sei davanti al Museo di Berlino. I Nazisti sono entrati lì dentro. In città si stanno svolgendo i giochi olimpici. Osserva lo scarico ai tuoi piedi, vedi qualcosa che luccica ma non riesci a prenderlo. A dx osserva i manifesti pubblicitari sul pannello, prendi quello relativo alla pubblicità di una macchina fotografica. Entra al Museo, ma le sale sono chiuse perché in serata ci sarà una festa in onore dei vincitori delle Olimpiadi. Parla di tutto con l'operaio sulla scala che lucida un quadro. Al termine del dialogo ti consegna un volantino con informazioni sulle gare olimpiche della giornata. Osservalo e noterai che un tuo vecchio amico parteciperà alla gara di Decathlon. Osserva la scatola ai piedi dell'operaio e prendi i guanti di gomma e la carta vetrata. Osserva la maniglia della porta a dx e noterai che la vernice rossa si è staccata. A sx osserva il bidone della spazzatura accanto all'ingresso,

prendi il coperchio, il collo di bottiglia rotto, il mazzo di fiori secchi. In inventario osserva il mazzo per avere un pezzo di spago. A dx osserva la capra imbalsamata, con il collo di bottiglia rotto prendile i peli dal mento. Vai a sx e poi esci dal museo e poi ancora a sx per la città. Dalla mappa seleziona Stadio Olimpico. Filmato.

Dopo aver parlato con il poliziotto devi cercare di entrare allo stadio, ma lo possono fare soltanto atleti, allenatori, giornalisti e fotografi. Vai a dx e parla con l'uomo che suona l'organino. Osserva il cappello dell'uomo appoggiato sopra lo strumento. Vai a sx e osserva la bombola del gas. Usa il guanto di gomma sulla bombola per gonfiarlo. Vai a dx verso la città e dalla mappa seleziona Pariser Platz.

Parla con il giornalista seduto al tavolo a dx. A sx osserva la carrozzina con il neonato. In inventario unisci il filo del mazzo di fiori sul guanto di gomma gonfiato e poi usa questo palloncino sulla carrozzina. Raccogli il lecca lecca in terra accanto alla carrozzina. Vai a dx, osserva e parla con il turista in piedi accanto alle panchine. Ha una bella macchina fotografica che potrebbe servirti. Torna a sx, sul tavolo accanto alla donna che mangia osserva e prendi il tovagliolo di carta e poi usalo sulla macchia di ketchup lì accanto. Torna al museo, usa il lecca lecca sullo scarico in terra per recuperare una moneta. Entra nel museo, usa il tovagliolo sporco di ketchup sulla maniglia della porta a dx, poi usa il poster della macchina fotografica sulla maniglia. Otterrai un bel simbolo di divieto! Torna a Pariser Platz, usa il lecca lecca sul cartello stradale, accanto alla cabina telefonica poi usaci il manifesto di divieto appena creato. Parla col turista, quando lui se ne andrà, prendi la macchina fotografica sul cavalletto. Osserva di nuovo il giornalista e la sua giacca sulla sedia, osserva il tesserino e gli occhiali che ha in tasca. Parla ancora con lui e chiedi se ti presta il suo tesserino da giornalista. Niente da fare!

Vai alla cabina telefonica e usa la moneta per telefonare al centralino, chiedi di parlare con un Caffè di Pariser Platz, lei vuole il nome del Caffè. In inventario osserva il tovagliolo di carta sporco di ketchup e noterai che il locale si chiama Erika. Chiama di nuovo la centralinista e dalle il nome del Caffè. Il cameriere del locale dirà al giornalista che lo desiderano al telefono. Appena il giornalista entra nel locale avvicinarti alla sua giacca e prendi tesserino e occhiali. Torna allo Stadio, ora ti serve il cappello che ha l'uomo che suona l'organino. In inventario hai il coperchio del bidone, ma è tutto arrugginito. Usa la carta vetrata sul coperchio. Parla con l'uomo e chiedi se ti dà il suo cappello in cambio della ciotola lucida. Ora usa il lecca lecca sui peli della capra per farne un bel paio di baffi! Vai dal poliziotto all'entrata dello stadio, parlaci e poi entra all'interno. Negli spogliatoi parla con il tuo amico. Deve vincere la gara di salto in lungo, solo così potrà partecipare alla premiazione nei locali del museo e tu potrai accompagnarlo in veste di suo allenatore. Ora sei in fondo alle scale che portano sui campi di gioco, sali e osserva i due giudici a dx. Osserva sul tavolo il metro a nastro per la misurazione dei salti degli atleti e poi osserva il fascio di cavi per terra. Torna indietro e poi entra nel primo spogliatoio a sx. Osserva e prendi un asciugamano sopra gli armadietti, prendi i lacci dalle scarpe da tennis sotto la panca. Osserva il bidone della spazzatura e prendi il detergente che c'è dentro. A dx osserva i ganci appendiabiti, uno di essi si sta staccando, prendilo. Osserva la grata di ventilazione sopra i ganci. Usa il gancio che hai appena preso sulla grata per aprirla. Entra nel condotto di ventilazione. Sei nella stanza degli attrezzi, osserva e prendi il manubrio da ginnastica sotto il condotto di ventilazione. Osserva il tavolo a sx, prendi il metro a nastro e le palline da ping pong. Osserva il fianco sx dell'armadietto e noti che il pannello potrebbe aprirsi. Ti serve qualcosa per allentare le viti, il gancio è troppo arrotondato, bisogna appiattirlo un po'. Osserva lo scaffale degli attrezzi a dx, metti il gancio sul piede dello scaffale, usa i lacci delle tennis per legare il gancio al piede,

usa il manubrio da ginnastica sul gancio per appiattirlo, ora usa il gancio sul pannello dell'armadio, prendi la divisa da giudice di gara. Esci di nuovo dal condotto di ventilazione. Osserva in inventario la bottiglia di detergente e poi usala con le palline da ping pong e il tutto nel cestino dei rifiuti accanto alla porta. Usa il collo della bottiglia rotta sul metro a nastro e poi di nuovo il collo della bottiglia sul pezzo di nastro tagliato. Usa il pezzo di nastro da 75 cm sul cestino dei rifiuti dove ci sono le palline da ping pong sciolte dal detergente e poi il pezzo lo unisci al metro a nastro per incollarlo, Hai ottenuto un metro modificato. Esci e sali le scale per andare allo stadio, osserva il metro sul tavolo, devi sostituirlo con quello che hai modificato. Torna indietro e scendi le scale, osserva la lampada sopra la porta dello spogliatoio. Usa sulla lampada che fa scintille il mazzo di fiori secchi e poi usali sul braccio porta torcia accanto alle scale a sx. il fuoco brucerà i fili e si creerà un blackout. Mentre i giudici si allontanano per vedere che cosa è successo, sostituisce il metro a nastro sul tavolo con quello che hai modificato. Filmato.

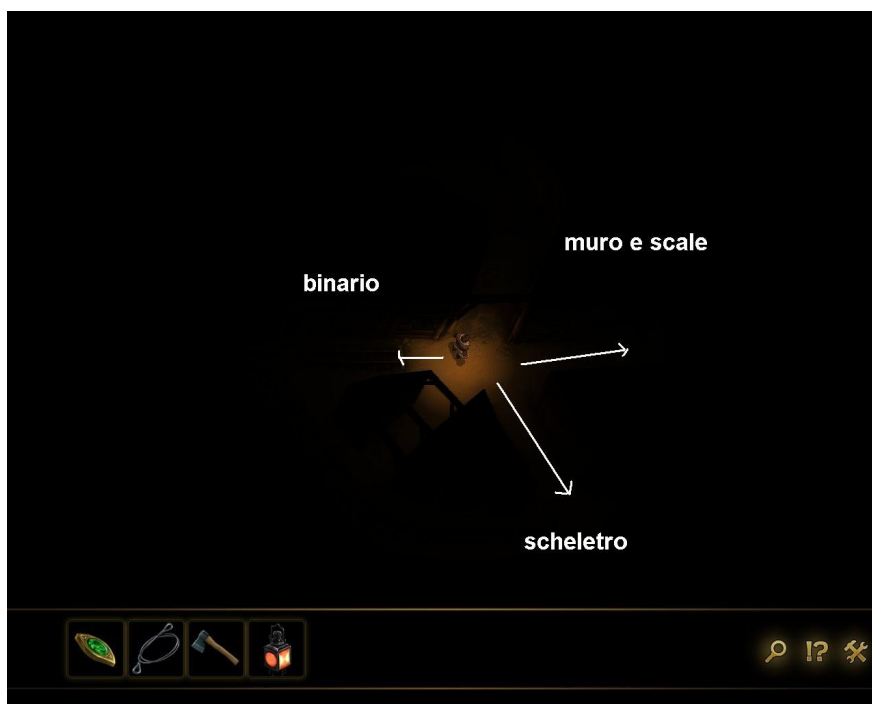
Sei al museo, alla festa per la premiazione dei giochi. A sx osserva il tavolo con la bottiglia e il bicchiere, prendili. Osserva il bicchiere che ha dentro il tappo di sughero della bottiglia, poi osserva il tappo per liberarlo dalla gabbietta metallica. A dx osserva il guardaroba, cerca di prendere la sciarpa bianca, ma entra una persona nella stanza. A dx osserva la barriera di corda rossa, prendila e mettila all'ingresso del ricevimento a sx. Prendi la sciarpa dal guardaroba. Osserva la vetrinetta in fondo a sx, non si apre. Osserva l'armadio a muro a dx, usa la gabbietta del tappo di sughero sulla porta per aprirla, prendi il mocio e l'acido. Osserva la porta a dx dell'armadio a muro, usa l'acido sulla serratura per aprirla. Entra nella stanza segreta, alcune persone in camice bianco stanno effettuando un test. Osserva la cabina rossa a sx della porta, prova a d aprirla ma la maniglia si stacca. Torna indietro nella stanza del guardaroba e usa la maniglia sulla vetrinetta in fondo a sx per aprirla, prendi il chiodo da roccia, torna nella stanza segreta. Usa il chiodo con la sciarpa e poi la sciarpa con il mocio. Ora hai in inventario un gancio con un manico lungo. Usa questo gancio sulla grande console in basso. Metti il tappo di sughero sulla bottiglia e usala sulla piccola console a sx. Usa la maniglia sulla cabina rossa a sx. Prendi la manichetta antincendio. Usa la manichetta sulla ringhiera e l'altro capo della manichetta sulla stanzetta a sx. Recupera l'Occhio del Drago dalla borsa appoggiata sulla scrivania a dx. Filmato

CAPITOLO 5: DIETRO LE LINEE NEMICHE

GERMANIA Castello di Wewelsburg

Sei alla stazione di Wewelsburg, in alto a sx si vede il castello. E' lì che è stato portato l'Occhio del Drago ed è lì che troverai la Mappa che ti indicherà la strada per recuperare l'altra chiave per accedere a Shambala. Parla con il capostazione. A sx osserva il crocifisso con le candele, prendine una. Osserva sul muro della stazione l'ascia e il distributore di caramelle, per prenderle ti serve una moneta che non hai. A dx osserva la botte con l'acqua e sopra la botte il cavo d'acciaio, prendilo. A dx osserva il carrello di servizio e la porta davanti al carrello. A dx della porta c'è un cartello ricoperto di muschio. Pulisci il cartello per vedere che la porta è l'ingresso di una vecchia miniera. Il carrello di servizio è bloccato da una corda alla sua sx,. Usa il cavo d'acciaio sulla corda. A questo punto il carrello si muoverà sui binari e il capostazione tenterà di bloccarlo. Vai a dx e prendi l'ascia appoggiata al muro e poi usa l'ascia sulla catena che blocca la porta della miniera. Usa l'ascia anche sulla lanterna che è saldata al vagone a dx. Usa la candela con la lanterna e poi entra nella miniera. E' buio pesto e tu hai soltanto la lanterna per orientarti. Dall'entrata in cui ti trovi, segui i binari sempre verso dx e

non abbandonare mai la dx dello schermo. Arrivato alla fine del binario, vai in basso e ti trovi di fronte ad uno scheletro, osservalo e prendi la pentola accanto a lui. Torna indietro e poi vai ancora a dx, verso il muro. Al muro vai verso l'alto fino alle scale.



Sei all'interno del castello, a dx osserva la tenda, aprila e prendi lo schiaccianoci e lo specchio sporco sulla mensola. Sullo stipite della porta osserva il gancio, usaci lo schiaccianoci e prendilo. A dx osserva il camino acceso, a dx del camino osserva e prendi il trapano a mano sulla mensola. Sali le scale a dx, osserva i due nazisti che stanno parlando a sx. A dx osserva il tavolino e prendi i soldatini di stagno e il candeliere. Sulla parete al di sopra del tavolino osserva la fessura sul muro. Osserva e prendi i guanti dall'armatura lì accanto. A sx della porta ad arco osserva e prendi la pelle di cinghiale appesa al muro. A dx, accanto al tavolo c'è una porta che dà sul balcone, esci. Sul balcone osserva il telescopio, usa il trapano a mano sul telescopio e prendilo, torna dentro. Usa il telescopio sullo specchio a dx, sopra la scrivania dov'è seduto il nazista, ma non riesci a vedere ciò che sta scrivendo per il semplice fatto che vedi l'immagine a rovescio. Ti serve un altro specchio, ma quello che hai è tutto sporco. Torna indietro e scendi le scale, esci dal castello attraverso la miniera e vai alla stazione. Usa la pelle di cinghiale sulla botte con l'acqua, ma l'acqua da sola non basta, devi sgrassarla. Potrebbe funzionare l'acqua con disciolte dentro le caramelle al limone che ci sono nel distributore lì accanto. Devi trovare una moneta per prenderle. Torna al castello attraverso la miniera. Usa i soldatini di stagno con la pentola e il tutto mettilo sul fuoco del camino. Lo stagno si fonde. Usa la pentola sul candeliere e poi il trapano a mano sul candeliere per prendere la forma di stagno solidificata. Assomiglia ad una moneta!

Torna alla stazione e usa la moneta sul distributore di caramelle. Usa la pentola sulla botte con l'acqua e poi usa le caramelle sulla pentola e il tutto sulla pelle di cinghiale. Ora che la pelle è sgrassata usala sullo specchio per lucidarlo. Torna al castello e sali le scale. Usa il gancio sulla fessura che c'è sul muro e poi mettilci lo specchio. Usa il telescopio sullo specchio che hai appena appeso e vedrai ciò che sta scrivendo il nazista. La mappa che stai cercando si trova alla Torre Nord. Riprendi lo specchio e il gancio dalla parete e poi esci sul balcone a dx. Con il telescopio osserva il paese a sx, in particolare osserva la chiesa che si trova a dx. Torna dentro e scendi le scale. Osserva il camino e noterai che

lungo la cappa ci sono degli scalini. Usa la pelle di cinghiale sul fuoco per spegnerlo, gli scalini sono roventi perciò usa i guanti dell'armatura per salire. Osserva la torre nord in alto dello schermo e poi dirigiti da quella parte, entra. Osserva la lastra sul pavimento e il lampadario proprio sopra ad essa. Usa il trapano sulla lastra e poi usa il gancio sul foro che hai praticato. A dx gira la manovella che c'è sulla colonna per far scendere il lampadario e poi girala di nuovo per tirarlo su. Il lampadario agganciandosi al gancio solleva la lastra dal pavimento rivelando una botola. Scendi nella botola. Ti trovi in una stanza con delle casse di legno e 4 leggi. Osservali tutti da dx verso sx. essi contendono dei dossier.

“La società Thule fu fondata negli anni '20 per recuperare il sapere delle grandi civiltà per sfruttare i propri fini. Istituì il progetto VRIL diretto dalla Contessa Hagenhild. Lo scopo del progetto è quello di cercare la valle di Shambala. Secondo i loro studi in quella zona è custodito un grande patrimonio di nozioni antiche ed è lì che è presente la fonte di campi morfogenetici. La popolazione di Shambala aveva sviluppato nozioni avanzate e fiorenti e questo era dovuto ad una energia misteriosa.”

Nell'ultimo leggio è contenuta la Mappa di Piri Reis. Piri Reis era un generale ottomano e fu il primo a scoprire la fonte di campi morfogenetici nella valle di Shambala. Richard, amico di Fenton, aveva in mano la prima chiave (l'occhio del Drago) per accedere a Shambala.

Usa l'occhio del drago sull'ultimo leggio e vedrai il luogo dove è nascosta la seconda chiave..... in India.

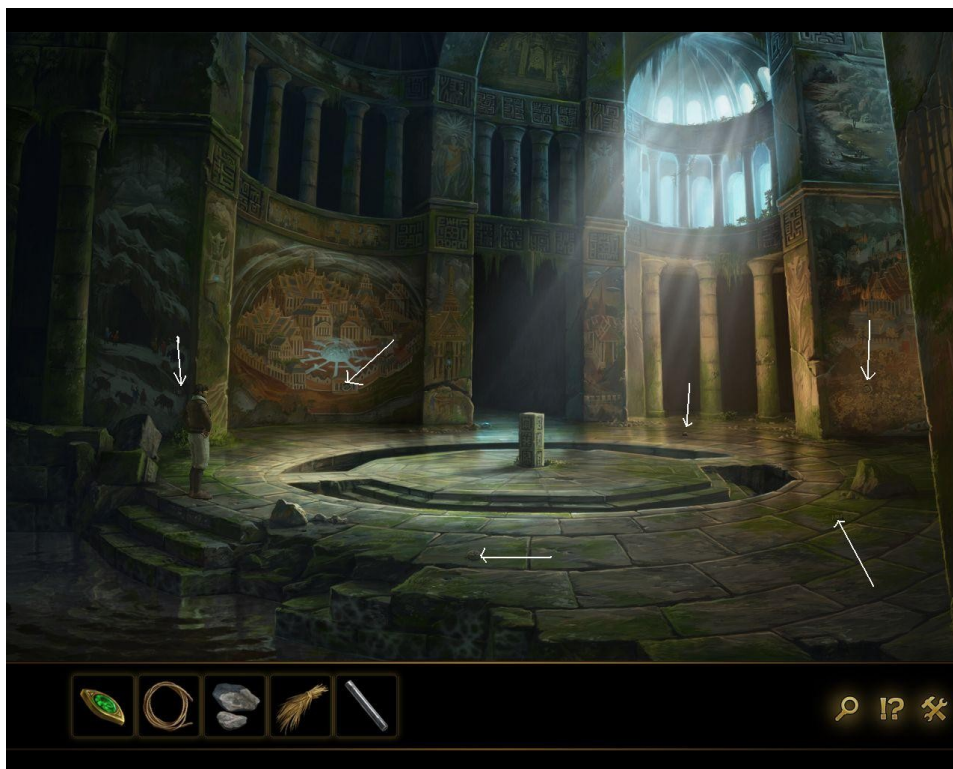
CAPITOLO 6: L' OCCHIO DELLA TIGRE

Villaggio Indiano

Osserva a dx il fascio di canne e prendilo, osserva il bastone di bambù con sopra lo straccio accanto all'albero grande e prendili. In terra osserva le macchie di sangue e le penne di pollo, prendile. In terra osserva e prendi anche i pezzi di coccio e lì accanto prendi la brocca d'argilla e la cesta rotta a sx. Usa i pezzi di coccio sulla cesta per ricavarne dei bastoncini , una corda e delle pietre che erano sul fondo della cesta. Usa i pezzi di coccio con i bastoncini per creare una sorta di freccia, poi unisci la freccia con le penne di pollo. Davanti a te c'è una capanna e sotto di essa osserva la pelliccia bianca. Noterai che si tratta di una capretta , prova a prenderla ma lei si spingerà ancora di più sotto la capanna. A dx osserva il focolare spento. Ora dirigiti a sx tra le due capanne per lasciare il villaggio. Verrai chiamato da un abitante del luogo, ti racconterà che tutti sono terrorizzati dalla presenza nella zona di una tigre feroce. Chiedigli del tempio che stai cercando, quello che dovrebbe custodire la seconda chiave. Lui ti accompagnerà solo se libererai la zona dalla presenza della tigre. Vai a dx.

Dalla mappa seleziona la zona in basso a sx con il punto interrogativo (?). Arrivi alla palude. Osserva l'albero grande accanto a te e sopra esso un aereo che, evidentemente, era precipitato e rimasto incastrato tra i rami. Sullo sfondo della palude osserva la tigre. Ai tuoi piedi osserva e prendi i funghi e lì accanto prendi anche un mazzo di erba. Vai a dx e dalla mappa seleziona il villaggio. Vai alla capanna del vecchio e parla con lui di tutto. Ti dirà che i funghi che hai raccolto provocano una forte sedazione se , fatti cuocere e il liquido prodotto dalla cottura viene iniettato su un essere vivente. Usa i funghi sulla brocca d'argilla . Metti il fascio di canne sul focolare e usaci le pietre focaie per accenderlo. Metti la brocca con i funghi sul fuoco poi usa il bastone di bambù per prendere la brocca che scotta. Usa la freccia sulla brocca per bagnarla con il sedativo e poi metti la freccia sulla canna di bambù per creare

una cerbottana. A dx prendi un altro fascio di canne. Torna nella palude, prova a usare la cerbottana sulla tigre, ma ti rendi conto che è troppo pericoloso, devi trovarle una distrazione per agire indisturbato. Torna al villaggio. Usa le erbe con la capretta e poi catturala, usa la corda sulla capretta e poi l'animale con il grande albero a dx. Torna alla palude e usa la cerbottana sulla tigre perché si accorga di te. Scappa verso il villaggio e quando la tigre sarà di fronte alla capretta usa la cerbottana su di lei. Filmato. Messa fuori combattimento la tigre, il vecchio ti accompagnerà al Tempio. Troverai il Tempio al centro di una laguna, tuffati in acqua e noterai uno squalo che nuota intorno alla costruzione. Torna in superficie, osserva davanti a te le piante rampicanti. Torna alla palude dove c'è l'aereo intrappolato tra i rami dell'albero. Osserva l'albero e poi sali nell'aereo. Dalla cabina di pilotaggio prendi la scatola di cartone, osserva la scatola in inventario per trovarci dentro una radio. Osserva la radio per staccarle la manovella. Alla tua dx osserva il coperchio dell'impianto elettrico dell'aereo. Usa la manovella sul coperchio per aprirlo e prendi il cavo elettrico. Scendi dall'albero e torna alla laguna. Unisci il cavo elettrico alla radio poi usa la radio sull'acqua della laguna. Una scossa elettrica potrebbe far scappare lo squalo, esso però si trova troppo in profondità. Devi trovare un modo per farlo salire in superficie. Usa la brocca d'argilla sulla laguna per riempirla d'acqua e torna al villaggio. Usa la brocca sulle macchie di sangue in terra per ammorbidirle e poi usa lo straccio sulle macchie. Torna alla laguna, usa lo straccio sporco di sangue sulla radio e poi il tutto sulla laguna. L'odore di sangue attira lo squalo in superficie, usa la manovella sulla radio e lo squalo prenderà una bella scossa che lo farà scappare. Tuffati. Sul fondale fangoso prendi l'asta di metallo. Osserva il cancello del tempio e l'incavo al centro del cancello per renderti conto che c'è un meccanismo. Torna in superficie e usa l'asta di metallo sulla piante di fronte a te rivelando una colonna di pietra. Osserva la colonna e soprattutto il rilievo che assomiglia moltissimo all'incavo che c'è nel cancello del tempio. Usa la scatola di cartone sulla laguna per bagnarla e poi usala sul rilievo della colonna per farne prendere la forma, ma non va bene così, devi ungere il rilievo per renderlo liscio. Torna alla palude, usa l'asta di metallo sulla pianta rampicante sotto la coda dell'aereo per reciderla, ne uscirà una linfa oleosa, usa la brocca d'argilla per prendere il liquido. Torna alla laguna e usa la brocca con l'olio sul rilievo della colonna e poi di nuovo la scatola di cartone sulla colonna. Tuffati di nuovo e usa la brocca sul fondo per prendere del fango. Esci dall'acqua e usa la brocca sulla forma di cartone. Torna al villaggio e usa il cartone sul fuoco per far cuocere l'argilla. Usa l'asta di metallo per prendere il calco che scotta. Torna alla laguna e tuffati, usa la forma d'argilla sull'incavo del cancello e poi entra nel tempio. Osserva il dipinto sul muro a sx e prendi la pietra rotonda, un'altra la trovi sul muro dipinto lì accanto e ancora una sul muro dipinto a dx. Ancora tre le troverai in terra sparse sul pavimento .



Avvicinati alla colonna di pietra al centro della stanza metti le sei pietre rotonde nei sei incavi, sentirai un rumore. Ora le devi premere tutte e far sì che restino premute, ma premendo alcune di esse queste ne faranno alzare delle altre. La sequenza esatta è questa



2 – 1 – 4 – 3 – 6 – 3 – 1

Prendi la seconda chiave. A questo punto deciderai di tornare ad Hong Kong al palazzo del governatore Weston. Segue un lungo filmato dove scoprirai che Lord Weston si è coalizzato con i nazisti pur di rivedere suo figlio Richard sano e salvo. Verrai catturato e riportato in Tibet, al tempio,

dove ti aspetta la Contessa Von Hagenhild. Ha catturato e tiene prigioniera Kim. La Contessa ti costringerà ad usare la seconda chiave per oltrepassare il portale. Là incontri il “ fantasma di Richard “ per così dire, in quanto lui sta vivendo parallelamente , ma in un’epoca precedente. Ti dirà che per poter salvare l’umanità dal pericolo che i nazisti entrino in Shambala e raggiungano il loro scopo devi trovare tre pezzi che costituiscono un amuleto. Lui non potrà essere con te ma, trovandosi in un periodo antecedente, potrà agevolarti in tante situazioni in cui ti troverai.

CAPITOLO 7: IL CUORE DEL MONDO

Tibet, valle di Khembaling

In questa fase di gioco puoi prendere il controllo di Fenton e di Richard.

Controlla Fenton

Sei nella città di Shambala e ti trovo in una grotta, osserva i tre dischi di pietra in terra davanti a te, ognuno di essi ha un simbolo rosso, ma i simboli non sono allineati. A sx , sul muro, osserva le tre teste di pietra, la loro bocca è spalancata. Sotto la testa centrale osserva l’incavo con dentro la ruota dentata. A dx osserva il piedistallo di pietra. Esci dalla porta, davanti a te un fiume impetuoso t’impedisce di andare oltre, osserva i due passaggi a dx e il sentiero a sx.

Controlla Richard

Ti trovi dentro la stessa grotta di Fenton, ma in un’epoca precedente. A dx della porta prendi la torcia spenta e osserva il piedistallo di pietra lì accanto. A dx in basso osserva la ciotola che si è rovesciata, prendi una noce. Vai a sx e osserva le tre teste di pietra, sotto la testa centrale c’è una lastra, aprila e prendi la ruota dentata di legno. Esci. A dx osserva il cumolo di terra, prova a rimuoverlo ma il terreno è troppo compatto. Osserva il ruscello e il piccolo ponticello che lo attraversa. Ci sono due pilastri e una catena che funge da corrimano. Prendi la catena e il pilastro di dx. Torna al cumolo di terra e usa il pilastro sul terreno per ammorbidirlo poi agisci sulla terra per rimuoverla, scoprirai un sarcofago. Non si apre. Vai a dx e osserva le pietre sulla cascatella di acqua, agisci su di esse per farle cadere giù. A dx osserva la stalattite e la stalagmite davanti al passaggio, usa il palo di metallo per rimuoverle , entra. Sei nel centro di Shambala, osserva i sacerdoti e il campo di forza. Alla tua sx , in basso, prendi la pietra cubica. Torna indietro e poi entra nel passaggio alla tua dx. Nella mappa tu ti trovi nella grotta NORD. In basso a dx c’è la grotta SUD-EST, a sx la grotta SUD-OVEST, vai lì. Osserva la statua e poi osserva la lava bollente che scorre in basso. Osserva i tre simboli ai piedi della statua. A sx il simbolo della MORTE , al centro il simbolo del FUOCO, a dx il simbolo della VITA. Osserva le braccia della statua che trattengono due ciotole. Osserva l’incavo sopra il simbolo centrale, quello del Fuoco.

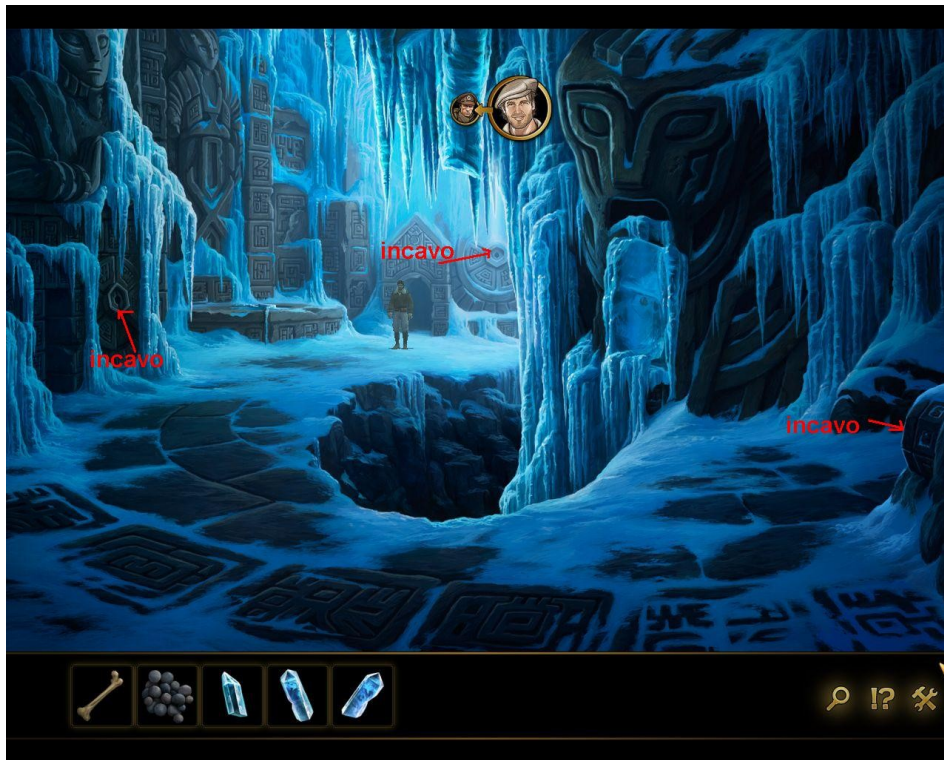
Sulla ciotola dx (simbolo della vita) metti il terreno bagnato e la noce. Unisci la catena alla torcia e il tutto sulla lava in basso. Esci da un passaggio (dx o sx è lo stesso) e dalla mappa seleziona la Grotta sud-est. A sx osserva la tinozza, al centro osserva le stalattiti di ghiaccio e prendine una. Usa la ruota dentata di legno sulla tinozza , poi usa il pezzo di ghiaccio , la torcia accesa e infine la catena. Esci da uno dei due passaggi e seleziona la grotta Nord. Avvicinati al sarcofago e usa la torcia poi entra nel passaggio a sx, metti la pietra cubica sul piedistallo a dx.

Controlla Fenton

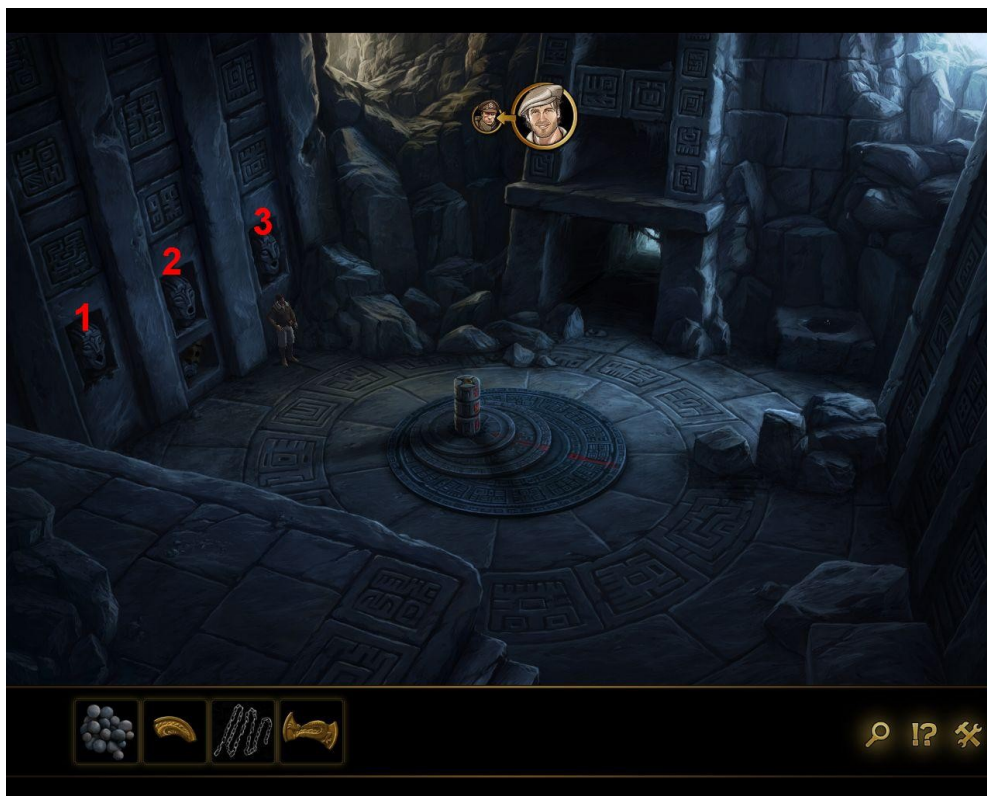
Avvicinati al sarcofago, aprilo e prendi l'osso. A dx , accanto alla cascatella, ci sono dei sassolini, prendili. Entra nel passaggio a dx, a Shambala. Osserva la Contessa Hagenhild che tiene prigioniera Kim, legata ad un palo (fai osservare a Kim il tavolo davanti a lei con sopra la bottiglia).

Alla tua sx prendi 3 cristalli in terra. Davanti a te, a sx e a dx , osserva le piattaforme dove ci sono i soldati nazisti con le armi. Torna indietro e poi entra nel passaggio alla tua dx, seleziona la grotta sud-est.

Osserva gli incavi sulle pareti.



Osserva la tinozza e prendi la ruota dentata che ha lasciato Richard. Metti tre cristalli negli incavi. I raggi di luce che ne scaturiscono faranno sciogliere il ghiaccio in un punto della parete, osserva e prendi il, primo pezzo dell'amuleto del Drago. Esci da un passaggio e vai alla grotta Nord. Entra nel passaggio a sx e prendi la pietra sul piedistallo a dx , le gocce d'acqua le hanno praticato un incavo. Esci e vai in basso verso il sentiero, seleziona la grotta sud- ovest. Osserva la pianta accanto alla statua e osserva i simboli sotto di essa. Usa l'osso sulla ciotola sx (simbolo della morte), usa la ruota dentata congelata con la lava e poi usa la catena con il blocco di pietra. Il tutto usalo sulla lava. La pietra con l'incavo pieno di lava mettila nello spazio al centro della statua, quello che il simbolo del fuoco. Prendi il secondo pezzo dell'amuleto del Drago. Esci e seleziona la grotta Nord, entra nel passaggio a sx. Ora devi muovere i dischi affinché i simboli rossi siano tutti allineati. Metti la ruota dentata nello spazio sotto la testa di pietra centrale. Getta un sasso alla volta nelle bocche delle statue in questo modo:



1 - 1 - 1 - 3 - 3

Prendi il terzo pezzo dell'amuleto. In inventario unisci i tre pezzi. Esci e poi vai nel passaggio a dx. Usa l'amuleto sul campo di forza davanti a te. Arriva Richard che ti dice come devi usare l'amuleto. Filmato.

Hai risvegliato il drago, i soldati sono terrorizzati e la Contessa non riesce a tenere sotto controllo la situazione

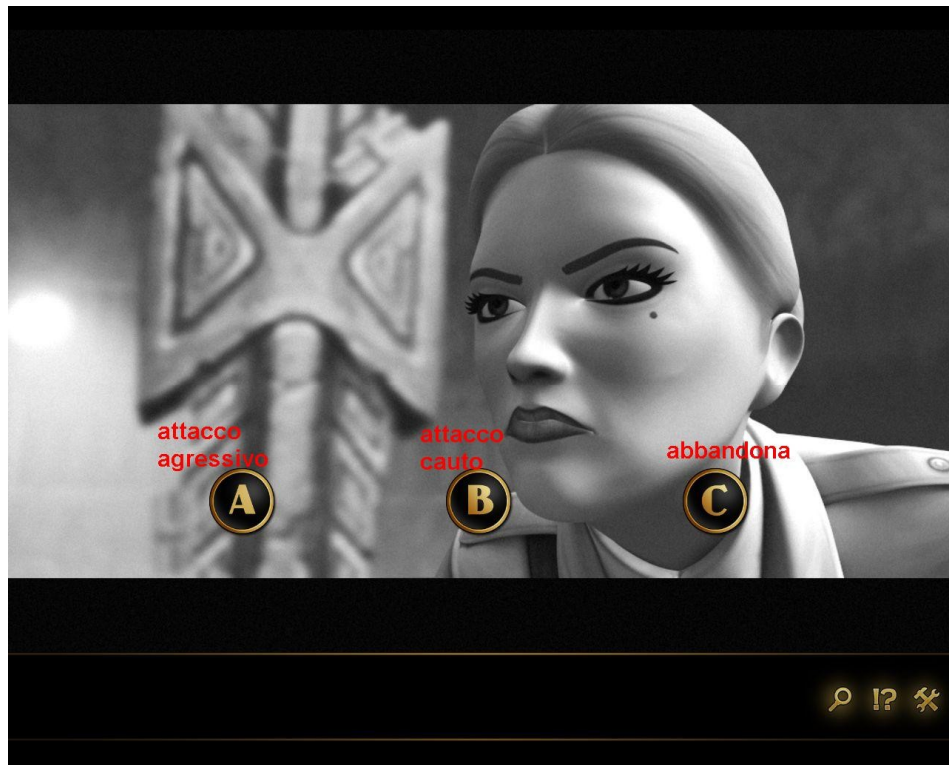
Kim : agisci sul tavolo davanti a te per far cadere la bottiglia di vetro e poi agisci sui frammenti di vetro

Fenton : usa l'amuleto sulle due piattaforme a sx

Kim : agisci sul frammento di vetro in basso, accanto al palo di legno per prenderlo poi usalo sulle corde che ti legano i polsi

Fenton : usa l'amuleto sulle due piattaforme a dx. Tutti soldati scappano, rimangono Kim e la Contessa Hagenhild.

Seguirà un combattimento di Kung Fu tra le due donne. Attacca la Contessa in modo Aggressivo per due volte e una volta Cauto.



Assisti al bel finale!

Soluzione di Loretta