

L'occhio del Kraken

Guarda il filmato iniziale e al termine ti ritroverai nella tua stanza a bordo della nave.

Parla con Aboubakar che ti darà un piccolo calamaro di legno che ha trovato sul ponte,e ti dirà di chiedere al capitano la lista dei passeggeri per poter così capire chi possa averlo perduto. Ti chiederà anche di tenerlo informato su come procedono le indagini. Aboudubakar si trova nella cabina numero 6. Consulta l'inventario. Ci troverai un diario,dei soldi,una lettera chiusa che devi consegnare al termine del viaggio e un messaggio di Titien Granzoub,un tuo amico che ti informa che gli è stato rubato un manufatto molto prezioso(l'occhio del kraken appunto...)e che il ladro si trova certamente a bordo della Glutomax. E' tuo compito ritrovarlo. Esamina la cabina e prendi la teiera sul tavolo e la scimitarra a lato del letto. Osserva il baule e noterai che non è il tuo ma è pieno di sacchi di cereali. Esci sul corridoio e bussa alle varie stanze.

Nella cabina numero 2 c'è Fitzcarraldo,un eccentrico imprenditore irlandese specializzato in opere dalle dimensioni spropositate. Parla con lui,poi osserva la strana macchina e Fitz ti spiegherà che serve a fare il ghiaccio. Torna a parlare con lui e potrai chiedergli come funziona. Servono acqua,sale e salsiccia. Prendi le banane sullo scrittoio e osserva tutto quello che c'è nella cabina. Prendi dall'inventario il kraken di legno e fallo vedere a Fitz. Lui ti dirà che assomiglia a un souvenir che ha anche lui e te lo regala visto che a lui non serve. Perciò ora nell'inventario hai due calamari di legno. Esci dalla cabina e vai alla numero 6,quella di Aboubakar.

Osserva il giradischi e se vuoi cambia la canzone,poi guarda il binocolo sullo scrittoio e vedrai che non puoi prenderlo. Parla ancora con Fitz del binocolo,e lui accetterà di prestartelo se riuscirai ad ottenere che la cantante lirica nella cabina accanto alla sua dia un piccolo spettacolo.

Entra nella botola in terra e osserva tutto quello che trovi,prendi una palla di cannone,dopodichè entra nella cabina del capitano. Assisti alla discussione con il marinaio e scopri che i tuoi vestiti sono finiti nella sua cabina,mentre nella tua c'è il mangime dei suoi piccioni viaggiatori. Assisti allo scambio e ti ritrovi nella tua cabina,a questo punto esci e torna di nuovo nella cabina del capitano.

Osserva tutto quello che c'è nella cabina,usa il periscopio,dopodichè parla di tutto quello che c'è nella lista con il capitano. Otterrai così la lista dei passeggeri. Fai vedere la statuetta del Kraken al capitano,ma lui non sa di chi possa essere. Esci dalla stanza del capitano e sali le scale che ti trovi di fronte. Arrivi così in un piccolo ballatoio,sali ancora le scale che trovi sulla tua destra. Nel piccolo solarium osserva la pianta,lo spazzolone,e usa la sdraio. Parla con Olaf,vichingo in vacanza,e mostragli la statuetta del Kraken,ma nemmeno lui sa a chi appartenga. Scendi al ballatoio e prendi le scale a sinistra che ti conducono sulla prua della nave. Osserva le ancore e il cannone e osserva il poeta Villon che vomita. Sali di novo nel ballatoio e entra nella porta davanti alla scala,il ristorante. Prendi la saliera sul tavolo e un gamberetto dalla mensa. Chiedi un bicchiere di vino e parla con il cameriere,uno dei 4 gemelli Zork,fagli vedere la statuetta. Parla con il generale Rasputin che ti spiegherà come combatte il mal di mare e mostragli la statuetta.

Vai da Villon e avvisalo del rimedio anti-nausea,lui andrà subito al ristorante. Seguilo e parla anche con lui di tutto,mostragli la statuetta.Esci dal ristorante e sali di nuovo nel solarium dove c'era Olaf. Ora lui non c'è più ma ci sono Aboubakar e Ofelia,una danese in vacanza. Parla con lei e mostrale in Kraken,e parla di nuovo anche con il tuo amico. Scendi di nuovo nelle camere e bussa alla 4. E' la camera di Olaf,guarda tutto quello che c'è nella cabina,usa il corno,e poi torna al ristorante.

Parla con Rasputin di Ofelia dicendo che secondo te ha delle buone possibilità con Aboudubakar,e farai scattare la gelosia di Villom,che è fidanzato con lei e si precipiterà da loro. Tu finisci di chiacchierare con lui e poi segui Villom. Sali le scale e parla con Ofelia,che è lì da sola perchè Aboudubakar è stato picchiato da Villom e il comandante lo sta medicando.

Entra nella cabina di Aboudubakar e lì il capitano ti chiederà del ghiaccio per evitare che rimanga sfigurato per sempre. Vai allora nella cabina del comandante e usa la teiera nella vasca da bagno,poi torna sul ponte a parlare con Ofelia. Chiedile della salsiccia e lei andrà a prenderla.

Ora che hai tutto quello che ti serve vai nella cabina di Fitzcarraldo,e metti il sale,la salsiccia e l'acqua nella macchina del ghiaccio. Ora avrai un cubetto di ghiaccio da portare al capitano nella cabina di Aboudubakar. A questo punto il capitano ti chiede di lasciarlo solo,allora torna sul ponte,parla con Ofelia di tutto,poi scendi al ristorante e parla di tutto con Villon e Rasputin.

Torna allora nella tua cabina e ci troverai una lettera anonima. Leggila e sali sul ponte a mettere il

kraken nel cannone sul ponte. Ma prima di mettercelo è meglio trovare un modo per sorvegliare chi andrà a ritirare il calamaro di legno. Vai al ristorante e troverai Ingrid, la cantante, seduta al tavolo. Chiedile tutto, soprattutto di fare uno spettacolo sulla nave e lei ti dirà che senza il suo copricapo di scena non può cantare. Si tratta di un elmo con le corna, uguale a quello che ha Olaf nella sua cabina. Vai da lui e chiediglielo in prestito, e una volta ottenuto torna al ristorante a darlo a Ingrid. A questo punto la cantante decide di fare il suo concerto nella sua cabina l'indomani, allora vai da Fitz e diglielo. A questo punto lui deciderà di prestarti il binocolo!

Torna sul ponte e a questo punto puoi mettere la statuetta nel cannone, dopodiché in automatico assisti al filmato. Sei stato drogato... non sei riuscito a vedere chi è andato a ritirare il kraken... il cameriere che era di turno è nella sua cabina, perciò vai a cercarlo.

Bussa alla porta, e non ottenendo risposta, entra. Trova il cadavere vampirizzato di un fratello Zork. Esamina la stanza. Guarda il bucato, le sacche, la foto del capitano, lo zerbino, e cogli un fiore dalla pianta. Vai nella stanza del capitano e parlagli della foto, del tuo avvelenamento e del vampiro. Il capitano ti darà il passepartout per esaminare tutte le cabine della nave e trovare il colpevole.

Entra nella cabina numero 10, e ci troverai una bara... bussala e conversa con il conte Vlad. Osserva la targa e i candelieri, poi esci. Entra nella cabina di Villon, la numero 9. Osserva bene tutto prendi il formaggio e i dadi sulla tavola. Prendi una salsiccia appesa al muro.

Poi entra in quella accanto, la numero 8. Osserva tutto e cogli alcuni funghi nella cassetta sotto al letto. Vai dal capitano e riferiscigli che hai trovato il vampiro nella cabina numero 10, parlagli con l'opzione "bla bla bla" e saprai che studia le rune.

Torna al ristorante e ci troverai Rasputin da solo. Parla con lui e scoprirai che i funghi che hai trovato nella cabina sono funghi soporiferi, poi usa con lui i dadi e giocaci un pò, ma perderai sempre. Vai nella cabina di Olaf e usa il taccuino con la roccia con le rune.

Torna nella cabina del capitano e dagli il foglio con le rune copiate, il capitano le farà tradurre entro breve. Vai nella cabina di Aboubakar e assisti al filmato. Una volta aggiornatolo sul procedere delle indagini, lui ti chiede di trovare il modo di farlo rimanere solo con Ofelia questa sera, e di controllare nella sua stanza per vedere se l'occhio del Kraken sia lì da lei, nascosto da Villon.

Vai nella cabina di Ofelia, cerca dappertutto e poi torna da Aboubakar. Usa i dadi con lui ed egli ti darà un amuleto... al contrario, cioè un amuleto in grado di far perdere ai dadi chiunque lo indossa.

Sali al ristorante, dove troverai Ofelia, Villon e Rasputin al tavolo. Parla con loro e metti i funghi soporiferi nel piatto di Villon. A questo punto è l'ora dello spettacolo di Ingrid, assisti al filmato, dopodiché vai nella cabina di Fitzcarraldo a parlare dello spettacolo.

Scendi nell'atrio della cabina del capitano, troverai Rasputin svenuto a terra, (segno che i funghi soporiferi sono finiti nel piatto sbagliato) esamina il corpo e ci troverai una piccola chiave. Quando ti chinai a perquisirlo scoprirai che nella capsula sottomarina c'è Villon, perché ha picchiato di nuovo Aboudubakar e il capitano l'ha chiuso lì. Vai nella cabina di Aboudubakar e il capitano vuole nuovamente del ghiaccio. Vai nella cabina del capitano a riempire la teiera nella vasca, dopodiché vai nella cabina di Fitzcarraldo e usa la salsiccia, il sale e l'acqua con la macchina. Una volta ottenuto il ghiaccio torna nella cabina di Aboudubakar e dallo al capitano.

Vai nella cabina di Rasputin e usa la piccola chiave con lo scrigno. Otterrai un foglietto, leggilo e poi torna nella tua cabina. Ad attenderti c'è un'altra lettera anonima, il kraken che avevi messo nel cannone era quello sbagliato e stasera devi mettere quello giusto alla stessa maniera. Torna al ristorante e parla di tutti gli argomenti con Ofelia.

Sali nel ponte prendisole e parla con uno dei fratelli Zork, corrompilo finché controlli chi andrà a ritirare il kraken dalla bocca del cannone. Vai a dormire. Appena sveglio vai nella cabina di Aboudubakar, che non vuole essere disturbato, dopodiché vai nella cabina di Fitz che ti dice che ha bisogno di parlare con lui. Sali sul ponte, e vicino al cannone incontrerai il capitano con un naufrago, Ulisse!! Parla con lui e ti dirà di trovare uno scarafaggio per sfidare il suo. Se lo batterai ti darà delle importanti notizie sul Kraken. Vai al ristorante, parla di tutto con Rasputin, e dopo gioca ai dadi. Scommetti molto, tanto con l'amuleto vincerai sempre. Vai avanti finché lui non decide di smettere. Guarda nella ciotola dei gamberetti, e ci troverai uno scarafaggio. Se lo farai combattere contro quello di Ulisse perderai. Vai nella cabina del capitano, e prima di entrare parla con Villon che è sempre nella campana. Entra nella cabina e parla con il capitano, poi osserva i piccioni e lui ti darà un pò di guano, che metterai nella teiera. Usa il passepartout con la cabina di Villon, e rompi lo

sgabello di legno con la palla di cannone. Prendi i pezzi e la palla di cannone.
Vai nella cabina di Olaf e usa la scimitarra sull'erba sotto la pietra con le rune.
Ora metti nella teiera insieme al guano, il vino nel bicchiere, il formaggio camambert e l'erba.
Ora usa il passepartout nella camera di Rasputin e metti nel distillatore il contenuto della teiera e i pezzi di sgabello rotto. Vai nella cabina del capitano a riempire d'acqua la teiera e metti nel distillatore anche l'acqua. Usa il distillatore e otterrai la pozione per dare forza al tuo scarafaggio. Metti lo scarafaggio nella teiera diventerà verde)e poi torna sul ponte da Ulisse. Fai la sfida con lo scarafaggio e vincerai. Ulisse ti dirà che Olaf non è un vero vichingo.
Vai al ristorante e parla con tutti quelli che sono lì. Visto che Ofelia è al ristorante entra nella sua cabina e guarda il piano(azionalo),lo scenario,il quadro e il candeliere. Poi torna al ristorante e chiedi a Ingrid del quadro. Sali al ponte superiore e parla con un fratello Zork. Poi vai al cannone e infila la statuetta all'interno. Scendi alle cabine e automaticamente andrai a dormire.
Entra nella cabina di Aboubakar e prendi la dentiera sul tavolo. Bussa alla cabina di Villon e ti aprirà Ofelia. Sali su ponte superiore e invece dello Zog ci troverai Aboubakar. Vai al cannone e troverai che la statuetta è stata presa!
Parla con Ulisse e lui ti darà un anello magico che farà dire la verità a chi lo indossa.Verrai trasformato in maiale. Per tornare normale vai nella cabina di Villon (bussa alla porta)e Ofelia ti darà una salsiccia. Ora che hai l'anello provalo con tutti,mano a mano che ci parli. Vai a cercare lo Zog in cabina e troverai anche lui vampirizzato. Torna al ristorante,parla con il fratello Zog e Rasputin,poi sali sul ponte superiore e dai la dentiera ad Aboubakar.
Scendi nella cabina del capitano e fatti dare la traduzione delle rune. Dai la colpa ad Ulisse delle vampirizzazioni. Sali al ristorante,prendi dall'insalata un Minotauro disidratato e fallo vedere a Rasputin e a Fitzcarraldo. Vai nella cabina del capitano e immergi il Minotauro nella vasca,sali sul ponte inferiore e guarda Ulisse che è al largo con la sua zattera.
Vai nella cabina di Olaf e parlagli delle rune. Una volta fuori dalla cabina dirigiti verso quella di Vlad e vedrai in terra una botola.Entraci e parla con i neo-pasticciatori.
Apri la porta della cabina di Vlad con il passepartout e guarda i ratti morti e la bara aperta,poi scendi di nuovo dai neo-pasticciatori e parla di nuovo di Vlad con loro. Vai nella cabina di Aboubakar,vedi l'animazione(al termine saprai che ti serve un anemone) e fatti predire il futuro con le conchiglie che ha sopra il tavolo. Torna dai neo-pasticciatori e chiedi loro dell'anemone.
Vai alla campana per le immersioni e usa l'insetto per portarla sul ponte,poi getta l'ancora e chiama Aboubakar per aiutarti nell'immersione. Parla con la prima murena a sinistra,poi con quella a destra. Una volta ottenuto l'anemone vai a letto.La mattina vai da Aboubakar e fate il rito.
Vai nella cabina di Olaf,raccogli il kraken che c'è in terra.
Esci e vai a origliare alla porta di Rasputin.
Torna nella cabina di Olaf e usa la statuetta con il mappamondo.
Al termine dell'animazione sali sul ponte e...assisti al finale!!

Soluzione di Mukka