

SOLUZIONE GABRIEL KNIGHT 2

Fattoria Huber

Appena ti svegli osserva la borsa in fondo e prendi i documenti, il pugnale e il tuo portafoglio, leggi tutti i documenti. Avanza nella stanza e sul tavolo leggi il giornale, memorizza il nome e la posizione dello zoo ed il nome del commissario Leber. Ritorna sul tavolo e scrivi una lettera a Grace. Guarda dietro di te e leggi il biglietto appeso alla parete che ti dice dove sono le chiavi e come muoverti in città: in basso alla specchiera davanti prendi le chiavi della macchina ed esci. Vai a dx verso il tronco ed osserva la grande macchia alla sua sx dove troverai un'impronta: osservalo. Avanza oltre il tronco e davanti al bosco osserva la macchia ai tuoi piedi dove troverai dei peli che naturalmente dovrai prendere. Ritorna alla macchina e vai a sx, entra nel garage ed avvicinarti al lavandino, sulla mensola in alto prendi il cemento ed in automatico farai un impasto che devi usare sull'orma trovata vicino al tronco. Riporta nel garage il secchio e vai a prendere il calco dell'orma, ritorna alla macchina ed usaci le chiavi per partire verso lo Zoo di Thalkirchen.

Zoo di Thalkirchen

Osserva il cartello davanti a te che parla di lupi, poi clicca oltre il recinto a dx e vedrai dei lupi: clicca su uno di questi, prova a chiamarlo, poi esci dalla schermata ed arriverà il custode: parla con lui di tutto. Vai a sx ed entra nell'ufficio di Klingmann, parla con lui di tutto ed assicurati che pronunci il nome Thomas. Esci, ritorna indietro verso la metropolitana e scegli: Lochham (corrisponde alla fattoria degli Huber).

Fattoria Huber

Entra e clicca sull'icona della cassetta e fai queste azioni: clicca su quella con il nome Klingmann e poi il tasto "Piastra A"; clicca una cassetta vuota e poi il tasto "Piastra B"; clicca su "Splice" e leggi la trascrizione vocale del dialogo con Klingmann. Clicca sulle parole in questo ordine per formare una frase: "Thomas sono Herr doctor Klingmann fa esaminare i lupi a Mr. Knight", poi premi su "trasferisci". In questo modo hai copiato la voce di Klingmann con una frase per ingannare Thomas il custode.

Zoo di Thalkirchen

Entra in macchina, ritorna allo zoo e vai nell'ufficio di Klingmann. Prendi un foglio dal suo impermeabile e leggilo, usa il nastro registrato sul trasmettitore a dx sulla scrivania e guarda il filmato dove Thomas ti condurrà dai lupi. Accarezza il lupo sulla guancia dove è evidenziato un pelo nero: in questo modo prenderai del pelo. Ritorna alla metropolitana e scegli Lochham.

Fattoria Huber

Entra ed esamina meglio il foglio preso nell'impermeabile di Klingmann: clicca per osservarlo dietro e vedrai una scritta invertita: quale miglior modo per leggerlo se non davanti ad uno specchio? Usa il biglietto sullo specchio e scoprirai un indirizzo. Esci, entra in macchina e vai a Marienplatz.

Marienplatz

Vai a sx e poi verso l'entrata, leggi il cartello a sx che ti indica lo studio di Ubergrau che richiedeva una tua visita come da lettera nell'inventario. Parla con lui di tutto e poi torna indietro nel sottopassaggio della metropolitana e scegli Universitat.

Universitat

Parla con il biologo e dagli il pelo trovato nello zoo, il pelo trovato nella fattoria e il calco dell'impronta. Clicca sull'uscita ma il biologo ti fermerà dicendo che gli esiti delle analisi sono già pronti: "efficienza tedesca"! Esci e vai a Marienplatz.

Marienplatz

Davanti all'entrata della metropolitana vai a dx fino al tipo che suona la chitarra, avanza fino ad arrivare a Dienestrasse, clicca sull'entrata alla dx delle 3 persone in fondo per entrare nell'ufficio postale. Sei davanti alla porta: nell'inventario prendi la "Busta da Gabriel a Grace", usala sulla porta e la spedirai: appena esci vai avanti e clicca sul portone marrone sotto l'insegna ed entrerai nel Club di Caccia. Parla di tutto con il receptionist ed alla fine ti chiederà di provare che appartieni ad una blasonata famiglia tedesca. Esci e ritorna indietro dall'avvocato chiedendogli dei documenti della famiglia Ritter: siccome ci vorrà del tempo per averlo, esci ed entra nella metropolitana per andare a Prinzregentenplatz alla centrale di polizia. Parla con il poliziotto di turno ma siccome non vi capirete esci e ritorna a Marienplatz dall'avvocato dove saranno pronti i documenti della famiglia Ritter. Ritorna al Club di caccia e mostra i documenti al receptionist che ancora non ti farà entrare perché ci vuole un invito da un socio che infatti appare e ti porterà con lui all'interno del club. Dopo le presentazioni di rito ti darà un suo biglietto da visita.

GRACE PARTE 1

Hai il controllo di Grace e sei nella stanza di Gabriel. Scendi sotto e parla di tutto con la segretaria: una conversazione "amichevole". Esci dalla porta sulla dx ed appena fuori scendi a sx della casa, sulla piazza vai a dx ed entra nella porta dove c'è l'insegna: Goldener. Parla di tutto con l'oste e poi esci. Bussa al portone blu a dx e parla di tutto con il sindaco. Ritorna a casa e sali nella camera, apri l'armadio dietro di te ma lo trovi vuoto, avanza e prova ad aprire la porta alla sx del letto ma è chiusa. Scendi sotto e parla con la segretaria chiedendole della porta chiusa in camera, risali e clicca sul caminetto a dx: vedrai una pietra scavata, osservalo e vi troverai un foro, abbassa lo sguardo e nella cassetta degli attrezzi prendi il cacciavite ed usalo sulla pietra appena esaminata: farai scattare un meccanismo. Apri l'armadio ed entra nel passaggio che si è aperto, avanza nel passaggio davanti e nella stanza osserva tutto ed in special modo l'armadio alle tue spalle prendendo la chiave appesa. Esci dalla stanza, sempre passando attraverso l'armadio, e ritorna nella stanza di Gabriel dove potrai aprire la porta chiusa con la chiave appena presa ed entrare nella libreria. Prendi il libro sui licantropi nella colonna centrale sul secondo scaffale dal basso ed arriverà la segretaria con la quale avrai un'animata discussione. Terminata la sfuriata osserva la lettera contenuta nel libro e poi clicca sulla colonna più a dx e prendi il diario di Victor Ritter che ovviamente dovrai leggere: ritorna sulla stessa colonna e prendi il diario di Christian Ritter, anche questo da leggere. Siediti alla scrivania ed osserva nel tuo inventario il numero di telefono di Barclay, chiamalo e dopo la conversazione vai alla libreria sulla colonna di dx m nona puoi prendere nulla perché è tutto in tedesco. Esci dalla casa e torna in paese alla taverna, parla di tutto con l'oste e poi vai dal sindaco che dopo il dialogo ti condurrà nelle prigioni: dalla finestra osserva la costruzione e poi osserva anche il letto. Esci e dialoga ancora con il sindaco che ti darà un foglio con degli appunti, osservalo ma è in tedesco. Vai a sx ed entra nella costruzione che hai visto dalla finestra delle prigioni: entrando capirai che si tratta di una chiesa. Appena dentro dai il foglio che ti ha dato il sindaco al sacerdote al tuo fianco che in cambio ti darà i registri della chiesa. Avanza verso l'altare e poi a dx delle scale ed osserva le bare. Esci dalla chiesa cliccando a sx del portone di entrata, ritorna dal sindaco e dagli i registri per farti tradurre. Torna nella stanza di Gabriel e poi nella libreria, vai alla scrivania e clicca sulla macchina da scrivere per scrivere una lettera a Gabriel. Dopo aver inserito nel pacco tutto quello che hai trovato scendi sotto ed usa il pacco appena confezionato sulla segretaria per farti dare l'indirizzo di

Gabriel. Esci e torna in paese, entra nell'ufficio postale alla sx dell'osteria, suona il campanello e dai il pacco alla postina che naturalmente vuole dei soldi per spedirlo: clicca sul tuo portafoglio e daglieli. Sei seduta alla stessa scrivania della segretaria quando arrivano due logorroici turisti americani di nome Smith che vogliono vedere lo Schattenjager.

GABRIEL PARTE 2

Sei nella fattoria degli Huber dove hai fatto un sogno. Avanza nella stanza e leggi il giornale sul tavolo per sapere che il lupo ha ucciso di nuovo, esci e vai a Marienplatz.

Marienplatz

Vai a sx dall'avvocato che ti darà il plico che Grace ti ha spedito: aprilo e leggilo, parla con l'avvocato di tutto. Esci, vai una volta a dx e clicca sull'ultima vetrina a dx dove ci sono orologi a cucù, entra e compra quello sul bancone vicino alla mano del venditore: pagandolo ovviamente. Esci e vai a dx verso il club di caccia notando delle macchine della polizia: infatti l'ultimo delitto è avvenuto nel vicolo vicino. Avvicinati e clicca sul commissario davanti a te voltato di spalle, cerca di parlargli ma non ti darà ascolto, allora usa il foglio degli esami sulla giornalista alla tua sx, ed in questo modo attirerai l'attenzione del commissario che ti inviterà alla centrale di polizia; ma non subito, prima c'è altro da fare. Esci dalla locazione ed entra nel Club di caccia, parla di tutto con Xaver e poi entra nel salone. Vai nel passaggio ad arco a dx e ti trovi in un corridoio con una pianta, apri la porta in fondo ma ti riporterà sulla strada, allora prova ad aprire la porta a sx ma è chiusa: bisogna trovare le chiavi. **SALVA IL GIOCO.**

Prendi il cucù appena comprato, caricalo e posizionalo dietro la pianta, ritorna alla reception ed aspetta che si metta a suonare: mentre il tipo si allontana vai dietro al banco e dal cassetto prendi le chiavi, ritorna davanti al banco ed aspetta il ritorno di Xavier. Appena ritorna vai alla porta chiusa ed aprila con la chiave appena presa, riprendi il cucù e poi riposizionalo di nuovo dietro la pianta per rimettere la chiave al suo posto in modo che Xaver non si accorga che le hai prese. Prima di entrare nella porta che hai aperto riprenditi il cucù e poi entra, osserva il quaderno nero sul mobile dove vedrai dei nomi e dei numeri: a questo punto osserva tutto quello che è appeso alla parete ed i quadri sulla parete di dx, sarai scoperto da Von Zell, parlaci ed assicurati di porre come ultima domanda quella che riguarda i "trofei nello scantinato". Ritorna alla reception e parla di tutto con Xaver, esci e vai alla metropolitana selezionando Perlach: se non fosse evidenziato esci dalla metropolitana, leggi il biglietto da visita di Von Glower e rientra, Perlach sarà attivo.

Perlach

Parlate con Von Glower di tutto e poi clicca sulla maschera sopra il mobile per sapere che è una maschera indiana presa in Brasile. Ritorna alla metropolitana e seleziona Prinzregentenplatz per parlare con il commissario.

Prinzregentenplatz

Parla con il commissario di tutto: finito il dialogo osserva la mappa sul muro e specialmente il foglio a dx dove c'è un indirizzo ed un numero di telefono.

Nell'inventario prendi il tuo taccuino e segnati l'indirizzo. Esci e vai a Lochham.

Lochham

Entra in casa ed usa il foglio con il numero di telefono di Grossberg sul telefono a fianco del divano per chiamarlo ma parlerai con l'assistente. Vai sul tavolo e scrivi una lettera a Grace. Esci e vai a Marienplatz dall'avvocato.

Marienplatz

Parla con Ubergrau di persone scomparse. Esci e vai all'ufficio postale vicino al Club

di caccia e spedisce la “busta 2 da Gabriel a Grace”, avanza verso il Club ed entra. Vai nel salone e parla con Von Zell di tutto, terminato il dialogo ci sarà molta gente. Parla con tutti quelli che puoi e poi avvicinarti a Von Zell seduto vicino al caminetto con un altro socio, ma sarai allontanato bruscamente perché la loro conversazione è riservata. Quale modo per sapere cosa si stanno dicendo se non usare il registratore? Ritorna da Von Zell e poni la domanda “volevo solo prendere una rivista”, prendila e combinala con il registratore, rimetti la rivista dove l’hai presa. Segui il filmato.

GRACE PARTE 2

Sei di nuovo nei panni di Grace. Avanza nella stanza ed entra nella porta a sx del letto per entrare in libreria, osserva la colonna dei libri di sx fino a trovare il libro “Ludwig II”, leggilo tutto fino in fondo: è importante. Esci, vai alla locanda in paese e parla con l’oste e poi con la signora Smith che ti farà i tarocchi per te e per Gabriel. Esci e vai alla posta per ritirare la lettera di Gabriel: leggila. Vai a sx ed entra nella chiesa, avanza fino in fondo a sx e parla con la segretaria di Gabriel. Torna a casa e sali in camera, entra nell’armadio e vai nel passaggio, scendi le scale dietro di te e ti ritroverai all’aperto. Prendi le rose e torna in chiesa per offrirle a Gerde, la segretaria di Gabriel, per scusarti del tuo comportamento. Durante il dialogo ti darà le chiavi della macchina, ritorna davanti a casa e sali in macchina, sulla cartina seleziona Neuschwanstein.

Castello di Neuschwanstein

Esplora bene tutto il museo, in ogni stanza osserva tutti i quadri ed ascolta sempre il “Tour Tape”. Quando sarai in un grande salone osserva il quadro dove è dipinto un lupo e dalla parte opposta ascolta il Tour Tape che ti dice dove Ludwig ha trascorso l’infanzia. Esci dal museo e sulla mappa seleziona: Herrenchiemsee.

Herrenchiemsee

Parla con la receptionist ed acquista un biglietto per guardare il museo, osserva tutto e poi parla ancora con la receptionist. Esci e sulla mappa seleziona la statua di Wagner: se non la vedi è perché non hai letto ed osservato tutto nel museo. Appena arrivato il receptionist ti dirà che il museo è chiuso ma ti farà entrare ugualmente. Gira per il museo ed osserva tutto, poi parla ancora con il receptionist ed esci, sulla mappa seleziona Rittesberg.

Rittesberg

Vai alla locanda e parla con l’oste chiedendogli di chiamarti gli Smith, parlaci e poi torna a casa. Parla con Gerde che ti dirà che ha telefonato Barclay, sali in libreria ed usa il biglietto da visita di Barclay sul telefono per parlargli: ti dirà il nome di Dallmeier ed il suo numero di telefono, chiamalo per un appuntamento. Esci e sali in macchina, sulla mappa seleziona la nuova icona a forma di croce per andare a Starnberger See.

Starnberger See

Vai a sx e supera le panchine, incontrerai Dallmeier, parla con lui di tutto. Finito il dialogo osserva la croce sul lago. Torna alla macchina e vai a Rittesberg.

Rittesberg

Parla con Gerde per sapere come avere un permesso governativo e ti dirà che l’avvocato Ubergrau potrà aiutarti e quindi scriverai a Gabriel. Sali in libreria e vai alla scrivania, scrivi una lettera per Gabriel e poi apri il libro di Ludwig che hai nell’inventario: nella prima pagina vedrai un numero telefonico, usa il libro sul telefono e l’editore ti darà il numero di Chapill che naturalmente chiamerai ma senza ricevere nessun aiuto. Esci e vai in paese sull’aiuola a dx della chiesa, clicca sui fiori ed arriverà il parroco che te ne regalerà alcuni. Vai alla posta e spedisce la “Busta 3 da

Grace a Gabriel", ritorna alla macchina e vai a Starnberger See, vai a sx verso il lago, clicca sull'acqua alla tua sx dove il cursore diventa una spada e posaci il giglio. Vai alla macchina e torna a Rittesberg, vai a casa, parla con Gerde che ti avviserà dell'arrivo di un fax. Bai in posta a prenderlo, è di Chapill che ha cambiato idea: leggilo e vai al museo di Wagner per farlo vedere a George.

GABRIEL PARTE 3

Dopo il filmato vai a Marienplatz, vai a sx ed entra nel negozio di alimentari, clicca con il portafoglio sui salsicciotti bianchi e comprane uno. Vai al Club di caccia e siediti per recuperare il registratore nascosto nella rivista. Esci e vai dall'avvocato Ubergrau che ti darà la lettera di Grace, leggila e poi parla con lui delle persone scomparse. Usa la cassetta registrata al Club su Ubergrau che te la tradurrà. Esci e vai a Prinzregentenplatz dalla polizia.

Prinzregentenplatz

Parla di tutto con il commissario e poi usa la cassetta del Club su di lui. Appena rimani solo osserva la pila di documenti sulla scrivania prendendo un foglio. Esci e sulla mappa seleziona: Buchenau.

Buchenau

Bussa alla porta davanti e parla con l'uomo che vuole i soldi che avanza da Grosberg, l'importo è quello scritto sul foglio strappato alla polizia: 14,000 marchi. Torna dall'avvocato Ubergrau e fatteli dare dal tuo fondo personale, torna a Buchenau e consegnali all'uomo. Entra e parla di tutto, avanza nella stanza e clicca sull'ultima gabbia in fondo a dx. Prendi la paglia in basso a dx e vedrai un oggetto che non puoi prendere perché una tigre te lo impedisce: usa il salsicciotto sulla tigre per distrarla e prendere l'oggetto, che osservato risulta essere delle piastrelle di identificazione. Esci e vai a Marienplatz al Club di caccia dove sarai invitato ad una battuta di caccia.

Chalet di caccia

Guarda in giro nella stanza e poi il cornicione fuori dalla finestra, esci e vedrai Von Zell che esce dalla sua stanza. Scendi sotto e parla di tutto con il socio seduto al tavolo. Risali le scale e sei in mezzo a 4 porte, vai nella prima a dx e poi nelle prime 2 a sx e parla con i soci. Terminato il dialogo esci e vai nella stanza in fondo a dx che è del socio seduto al bar: apri l'armadio e prendi la corda, avanza nella stanza, apri la finestra e guarda in basso il cornicione, usaci la corda per salirci e vai alla finestra centrale per entrare nella camera di Von Zell. Clicca sul letto per esaminarlo tutto e poi vai sul comodino, esamina il taccuino e vi troverai una lettera che dovrai leggere. Vai in bagno ed osserva il tappeto, clicca sui segni rossi per spostare il tappeto e vedrai un'impronta di colore marrone. Esci dalla finestra e rientra nella stanza di partenza, scendi sotto e nell'armadio prendi la lampada, ritorna sopra ed entra nella prima porta a sx dal socio disteso sul letto, usa su di lui le due targhette prese nella gabbia della tigre e parla di tutto. Ritorna sotto e sul camino prendi i fiammiferi. Esci dallo Chalet e vai avanti verso la stalla, prendi le forbici proprio sull'angolo dell'entrata, esci, avanza 4 volte a sx ed osserva lo spiazzo di terra al tuo fianco per vedere un'orma.

Vai una volta a dx e poi 2 volte verso il basso e vedrai del terriccio sotto ad un cespuglio: osservalo e troverai un'altra orma. Clicca sul cespuglio per passare ma siccome sono rovi è meglio usare le cesoie per aprire un varco. Sei dentro ad una grotta, vai nel passaggio a sx ed ascolta il rumore continuo, avanza davanti a te e per miracolo non cadi nel buco sottostante. Siccome è tutto buio nell'inventario usa i fiammiferi con la lampada e lo spettacolo che si presenterà sarà orribile. Appena sei fuori dalla grotta vai 2 volte avanti e 2 volte a sx e sarai allo Chalet, sali sopra ed entra

nella prima porta a dx, parla con Von Glower, guarda il filmato e poi SALVA IL GIOCO. Prendi dall'inventario il talismano, vai avanti e poi a sx fino davanti allo chalet, torna a dx ed avrai davanti un lupo, usaci subito il talismano per farlo indietreggiare: ora ti indicherò le direzioni da prendere per arrivare al punto finale e prima di prendere una direzione devi aspettare che il lupo scompaia dalla schermata ed usare subito il talismano su di lui appena lo vedi. Dopo il primo incontro con il lupo vai giù/avanti/dx/giù/giù ed arriverai davanti ad un burrone: se non vedi ancora il lupo avanza una volta e poi torna indietro. Ti assalirà mordendoti ed arriverà Von Glover che ti darà il fucile per sparargli. Gustati il bellissimo filmato da dove capirai molte cose ed osserva bene dove vengono nascoste le pergamene perché dovrai riprenderle. Arriverà Grace che ti riporterà a casa.

GRACE PARTE 3

Esci e vai all'ufficio postale, ritira la lettera di Von Glower e leggila, dentro c'è anche il talismano dei Ritter. Entra nella locanda e parla con la signora Smith, prima di andar via prendi un panino dal cesto sul tavolo. Esci e vai a casa nella camera di Gabriel, dal letto prendi un asciugamano pulito e vai nella cella dove c'è Gabriel. Usa il panino sull'uccello sopra la finestra per farlo avvicinare, usaci la federa per prenderlo. Vai alla macchina e sulla mappa seleziona Altoetting.

Altoetting

Avanza e guarda tutti i quadretti appesi dei voti e le croci in legno: osserva il biglietto sulla vetrina e gli oggetti all'interno, vai a dx, entra nella doppia porta, vai nell'entrata scura a sx, avanza e prova a chiedere qualcosa al prete ma è muto. Ti darà un biglietto, leggilo e poi prendi una bocchetta da sopra il tavolo dopo previa donazione in denaro. Usa il biglietto sul prete che ti accompagnerà dove vorrai ma alla fine della cerimonia religiosa: solo che bisogna anche fare un'offerta con qualche oggetto da mettere nella vetrina. Quindi a questo punto non possiamo più fare nulla qui e torneremo solo quando avremo un oggetto. Esci e vai a Neuschwanstein.

Castello di Neuschwanstein (le 3 pergamene)

Avanza e poi entra nel passaggio a sx, vai a dx e vedrai un bimbo che sale su una sedia. Clicca sulla sedia dove è salito il bimbo e poi usaci la bottiglia d'acqua per distrarre la vigilante (puoi farlo quando sarai sola): avanza per entrare in camera da letto e alla base della parete alle spalle di Grace tra le due entrate clicca e prendi la pergamena. Esci da dove sei entrato, vai a dx e poi a dx del cigno per entrare nella grotta, clicca in basso sul muro a sx e prendi la seconda pergamena (se c'è una vigilante aspetta che se ne vada). Avanza 2 volte per entrare nel grande salone dei Cantori, avanza a sx e dovresti essere davanti ad un'arcata, usaci il piccione e il sorvegliante tenterà di prenderlo lasciandoti libera di agire. Torna indietro e ti troverai nella posizione di entrata, clicca alla destra di Grace sotto il quadro a fianco della poltrona a due posti e prendi la terza pergamena. Esci e vai a Rittersberg.

Rittersberg

Scendi in paese ed entra in chiesa, avanza fino in fondo alla cripta e vai sulla tomba dove ci sono i fiori, clicca sulla parte dx della stessa per 2 volte e vedrai un cuore d'argento: andrebbe bene come offerta per la chiesa di Altotting ma forse è meglio chiedere il permesso a Gerde prima di prenderlo. Ritorna a casa e parla con Gerde che te lo accorderà. Ritorna in chiesa e prendi il cuore d'argento. Ritorna alla macchina e vai ad Altoetting.

Altoetting

Vai nella stanza del prete muto, usa su di lui il cuore d'argento e ti accompagnerà nella cappella. Si inginocchierà per pregare e potrai approfittarne per osservare

intorno: in alto a dx le reliquie e la sedia in basso che potrebbe servirti per prendere quella di Ludwig, ma non puoi fare nulla perché il prete ti vedrebbe. Osserva il cestino sulla balaustra alla dx del prete ed usaci il cuore d'argento come offerta ed avrai in grazia la soluzione per prendere la reliquia: infatti una candela si spegnerà e quindi per prendere la reliquia devi andare a dx ed aprire la porta, il vento spegnerà le candele ed usando la sedia puoi prendere la pergamena nella reliquia in basso a sx. Segue il filmato della consegna delle pergamene: al termine avrai un foglio per la sistemazione dei lampadari progettato da Wagner.

Dopo 2 mesi sei nel teatro Wittelsbacher, vai sul tavolo davanti e prendi il programma dell'opera che devi leggere naturalmente, osserva anche la locandina a fianco delle scale. Vai a dx per 2 volte e poi nella porta in fondo, clicca sulle foto appese nel tabellone e prendi lo schema dei posti a sedere, poi vai verso il tavolo, prendi il binocolo ed il foglio delle cose da fare che naturalmente devi leggere. Parla con Gabriel steso sul divano che ti chiederà come vanno le prove e di rendere l'ambiente più caldo. Ritorna al punto di partenza ed entra nella grande porta che conduce al teatro, parla con George e poi con gli operai in alto a sx che sistemano i lampadari e scoprirai che il teatro non ha le dimensioni di un tempo quindi i lampadari non possono essere sistemati come dallo schema. Osserva il diagramma dei lampadari nell'inventario e clicca il punto segnato con la "X", poi osserva lo schema dei posti a sedere e clicca sulla loggia centrale in alto: devi andare a vedere. Torna indietro e sali le scale, entra nella doppia porta bianca davanti e sei nel palco regale. Esci e vai a dx fino in fondo, entra nella porta ed osserva la finestra vicino al proiettore cliccandoci 2 volte, clicca sulla porta sul palco ed esci dalla schermata. Vai sul riflettore e metti il pulsante su "on", poi agisci sulla maniglia in basso per puntarlo sul palco regale. Ritorna sotto le scale e dai lo schema dei posti a sedere alla persona che hai davanti. Vai a dx verso l'entrata della platea ed entra nella porta con gli scalini alla sua sx: sarai sul palco con degli operai, clicca sulle corde dietro Grace e prendi quella centrale con un nodo. Scendi la scala sulla dx ed avanza un volta a dx, apri il pannello in fondo e prendi le chiavi, poi avanza a dx, in basso una volta e sx per 2 volte fino ad arrivare davanti ad una porta bianca, entra e vai a sx dove devi prendere il cartello con scritto: "private". Esci dalla stanza e chiudi la porta con le chiavi appena prese. Vai 3 volte a dx e due volte in basso per arrivare al locale caldaie, apri il portellone della caldaia e riempi di carbone, clicca sulla pulsantiera in basso e premi il pulsante rosso, sposta la leva su: "HOCH" e poi clicca sulla schermata in basso del teatro. Dopo averla accesa vai a sx e poi dx per ritornare nell'ingresso del teatro dove l'addetto ti dirà che bisogna aprire le porte. Vai a dx e poi nella porta in fondo dove c'è Gabriel, parlaci e lo porterai nel magazzino dove hai acceso il riscaldamento. Vai nella stanza dove c'era Gabriel, indossa l'abito nero appeso e guarda la scena. Torna alla hall e sali le scale per andare nella stanza del riflettore, clicca sulla finestrella ed usa il binocolo per vedere se Von Glower è seduto. Se lo è ritorna indietro fino alla doppia porta bianca sempre sullo stesso pianerottolo, clicca sulle maniglie e poi usaci sopra la corda, prendi il cartello "private" ed usalo sulla corda: in questo modo nessuno può entrare perché c'è il cartello che lo vieta e nessuno può uscire perché la porta è bloccata.

GABRIEL PARTE 4

Vai a sx e sposta la valigia centrale per scoprire una grata che devi aprire con il coltello, entra nel passaggio e sei nei sotterranei, avanza a nord per 2 volte e poi a a sx per salire le scale, clicca sulle corde a sx e poi sulla dx prendi il nastro adesivo ed entra nel passaggio all'estrema dx per ritrovarti in un camerino. **SALVA IL GIOCO.**

A questo punto dovrai essere molto veloce e non saltare le scene filmate: clicca sui costumi per prenderne uno e poi sull'inventario per indossarlo, vai sulla base della specchiera e clicca sul vasetto di cipria, ma gli applausi ti fanno capire che il primo atto è finito e che l'attore sta per rientrare. Quindi usa la cipria sullo specchio e poi clicca subito sul paravento per nasconderti: la cipria sullo specchio serve per opacizzare il vetro in modo che non ti si veda riflesso. L'attore inizierà a struccarsi e appena vedi che il cursore ritorna attivo usa subito il nastro adesivo su di lui. Non saltate la prossima scena dove Gabriel si trasforma in lupo come Van Glower.

FINALE

SALVA IL GIOCO perché da qui in avanti sarà dura e snervante, infatti bisogna attirare il lupo nero nella sala caldaia e per fare questo bisogna chiudere porte ciccando sulla parte bassa di ognuna, ecco la sequenza:

Dx, avanti, avanti, sx, sx, chiudi porta.

Dx, avanti, sx, sx, chiudi porta.

Dx, dx, avanti, avanti, sx, sx, chiudi porta.

Dx, avanti, sx, chiudi porta.

Dx, avanti, sx, avanti, sx, avanti, sx, sx, chiudi porta.

Sx, chiudi porta.

Sx, avanti, sx, sx, chiudi porta.

Sx, avanti, dx, avanti, chiudi porta.

Sx, avanti, dx, avanti, dx, avanti, avanti, avanti, dx, avanti, avanti, fermati e SALVA IL GIOCO.

Avanza per entrare nella stanza della caldaia, appena hai il controllo del cursore clicca su Grace e poi sulla porta della caldaia per fargliela aprire e poi clicca sul "Lupo Gabriel" per prenderne il controllo, metti il cursore sul bordo sx a metà del contenitore di carbone e quando il lupo spiccherà il balzo clicca per buttarlo nella fornace. Questa azione deve essere precisa altrimenti dovrai rifarla molte volte: il trucco sta nel ciccicare di continuo appena il lupo salterà, quando vedi che il cursore diventa una clessidra non ciccicare più. Vedrai il lupo cadere nella fornace.

Guarda il finale.

Soluzione di Mac