

PARADISE

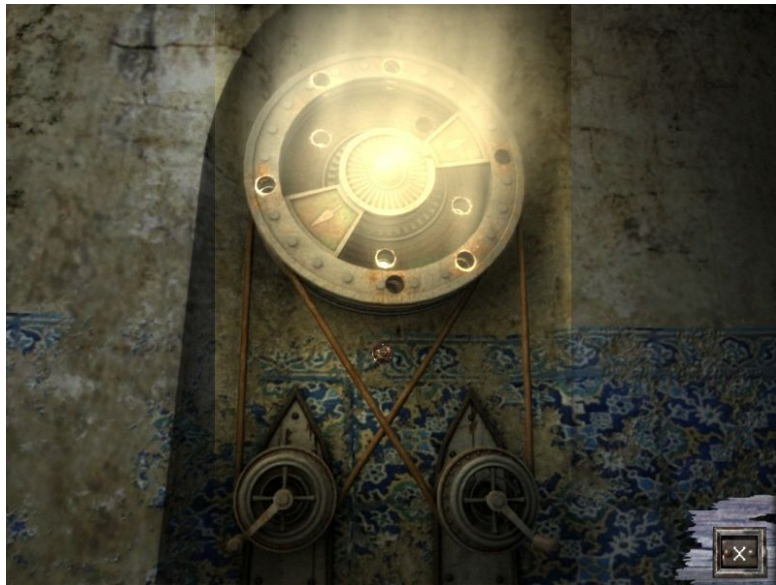


HAREM 1

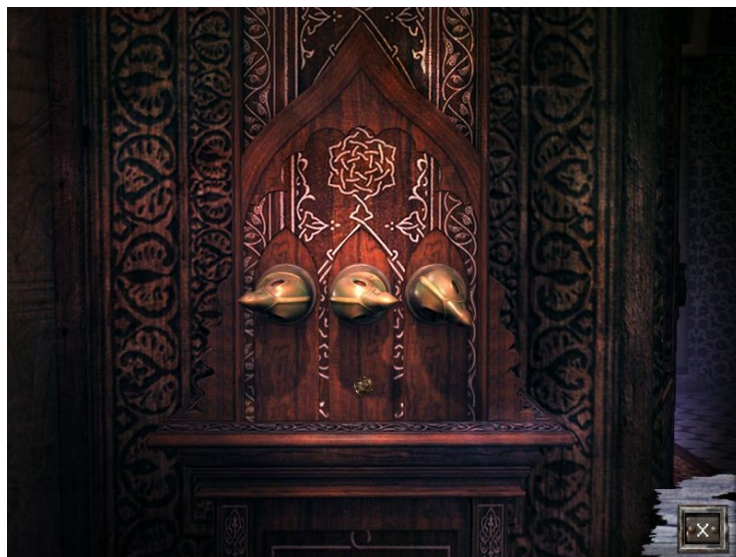
Dopo il filmato vai in basso, esamina il tavolino, leggi la lettera poi guarda fuori dalla finestra. Quando arriva Aicha apri l'inventario e leggi il libro che parla degli animali. Parla con la ragazza, regalale il foulard, parlaci ancora finché non andrà via e ti lascerà una chiave. Esci dalla porta, esamina lo scaffale a dx e prendi il vasetto di olio e l'accendino. Vai in basso, prosegui a dx, parla con la guardia, torna indietro e questa volta prosegui in alto davanti a una porta. in alto a dx c'è una lampada che devi accendere con l'accendino e a seguire usa la chiave dell'harem sulla porta. Vai avanti, entrerete all'interno della cesta grande a sx e vedrai uno strano aggeggio di fronte. Esci, interagisci con questo per due volte, vai avanti e scendi le scale. Parla con la donna seduta poi vai in basso. Esci dalla porta in fondo poi prosegui per l'uscita a sx che porta al giardino. Esamina la panchina, prendi il bastone sotto, vai avanti e parlate con il giardiniere. Passa il cursore sulla parte bassa a dx dello schermo, osserva la porta e prendi il bastone. Torna dov'eri, vai a sx, passa il ponticello, vai a sx, prendi il bastone vicino all'albero, vai a dx, interagisci con la gabbia a sx poi Torna indietro e sali le scale. Vai a sx, prosegui a sx, parla con la ragazza sulla panchina fin quando se ne andrà. Prosegui a sx, entra nella torre, esamina il libro a sx, esamina il tavolino al centro e prendi l'acqua. Sul tavolo a dx se vuoi puoi mettere l'acqua dentro l'apertura in alto. Adesso vai verso dx e troverai un cannocchiale: guardaci dentro poi esci. Fai ritorno nell'harem, parla con Aicha, raggiungi la Favorita nella stanza degli uccelli a sx sotto le arcate: parla con lei. Torna nell'harem, sali le scale e parla con la donna. Scendi, raggiungi la Favorita, parlaci, torna nell'harem e raggiungete le ragazze vicino al divano: in terra sopra un vassoio prendi la grossa brocca vuota, torna indietro nell'inquadratura poi usa la brocca per riempirla di acqua. Vai nei pressi della bilancia (si trova prima di entrare effettivamente nella stanza degli uccelli), esamina più a sx e vedrai due sacchi: usa sul primo di fronte l'acqua, esamina la bilancia e prendi il dolce leggero. Torna a riempire la brocca di acqua e ritorna dove ci sono i sacchi: questa volta usa l'acqua sul secondo. Vai a prendere il dolce al miele medio. Esamina i sacchi, tira il gancio in alto a dx, esamina la parte superiore della bilancia e prendi il dolce pesante. Torna dalla Favorita e dagli tutti i dolci. Chiedetele che cos'è l'hammam e avrai il suo amuleto. Torna nell'harem e vai a controllare la parte a sx dove ci sono 2 stanzette, in quella di sx c'è un macchinario: attaccato alla macchina c'è uno straccio sporco da prendere. Qui sotto puoi vedere dove si trova.



Usalo con la punta a dx, mettilci sopra l'olio poi esci dall'inquadratura e esamina a dx: c'è un interruttore, mettilci sopra in alto il medaglione e abbassa la leva. Prendi il biglietto con i forellini. Esci dalla stanza e vai in quella vicino. Esamina la macchina a dx, metti in cima il foglietto e alza la leva. Ora devi far combaciare i buchi dei cerchi con le piccole luci, quindi fai come nella fotografia qua sotto.



Torna nell'altra sala e usa l'accendino sullo straccio. Una volta nell'harem parla con Suafi, sali le scale e vai a nasconderti dentro la grossa cesta e dopo il filmato esci per poi sbloccare il meccanismo in questo modo:



Aperta la porta entra, nell'angolo in alto a sx tira la corda. Parla con la ragazza. Torna nell'harem, parla con Suafi, sali le scale, raggiungi la guardia e arriverà il tramonto. Torna indietro, rientra nella stanza e mettiti a dormire sul letto. Il leopardo è stato liberato e ora prendi il suo controllo. Puoi fare quello che vuoi e quando decidi che la notte può finire clicca sul tasto ESC.

HAREM 2

Esci dall'harem e vai in giardino. In terra vicino alla panchina prendi il fiore di Madargandro, prosegui a sx, passa il ponticello e vai fino ad arrivare nei pressi della pianta, apri l'inventario e unisci i 3 bastoni. Usa la pertica sopra le foglie dell'albero, prendi le mandorle e prosegui fino nella torre. Sul tavolino al centro metti all'interno della macchina le mandorle, gira la manovella, prendi la polvere e vai al tavolo per le pozioni. Insieme all'acqua che hai messo prima metti anche la polvere di mandorle e il fiore. Usa l'accendino sulla parte inferiore dell'ampolla, poi prendi il profumo e uniscilo al vestito nero. Torna all'entrata dell'harem,

parla con Aicha. Recati dove si trova la guardia, scendi le scale, vai a dx, parla con il principe e alla fine vai a sx e esci dalla porta in alto. Esci dall'harem e passa dalla porta a dx della fontanella.

MADARGAN

Vai a dx, vai in alto osserva le bancarelle. Nella seconda a dx togli il tessuto per vedere dalla parte opposta un'officina. Prosegui verso dx, dopo il filmato continua a dx e nella locazione dopo vai a dx. Entra nella locanda a dx, su un tavolino a dx prendi e leggi il giornale, alla fine avanza e parla con il locandiere. Esci a vai dal parrucchiere a sx, parla con la persona all'interno poi dai un occhio al ventilatore e al pavimento vicino alla sedia. Esci dal negozio. Torna nella strada principale, prendi l'altra strada sotto l'arco, a dx c'è una porta, prova ad aprirla, prosegui, vai in alto e proseguite per un paio di locazioni fino ad arrivare alla piazza del paese. Vai a dx e prova ad uscire. Parla con l'uomo, torna indietro fino a dove hai visto il venditore di tappeti la seconda volta e vai in basso. Prosegui a dx ed entra nel garage. Parla con Hassan, vai in alto, quando il meccanico si alza e si allontana dalla macchina interagisci sulla corda attaccata alla macchina. Torna nel garage e vai a dx, prendi la pompa a mano a sx, esamina poi l'interno dell'aereo: prendi la batteria, la molla che esce dal sedile e sopra il cruscotto prendi e leggi il documento. Finito tutto torna alla macchina, parla con il meccanico dell'aereo poi usa la pompa a mano con il barile a dx e interagisci con il tubo in terra. Apri il motore della macchina: nella parte dx inserisci la batteria, fatto questo esci dal garage.

Recati a parlare con il barista della locanda, esci e vai dal parrucchiere, parlaci, metti nel pedale che hai alzato prima vicino alla sedia la molla poi esamina il ventilatore, spegnilo, aprilo e prendi l'elica. Esci, recati subito al garage e troverai il meccanico a terra morto. Apri il motore della macchina e sopra la batteria metti l'elica. Esci dal garage e torna alla porte della città. Esci e vai alla banchina, osserva i copertoni legati, prova a prenderli, a sx parla con il ragazzo. Torna al garage, vai alla macchina, esamina il posto di guida e interagisci con la levetta in alto. Interagisci con la pompa a mano, esci dal garage e raggiungi la porta chiusa. Aprila con la chiave e una volta dentro osserva il macchinario a dx della porta: abbassalo una volta. Vai a dx ed esamina il macchinario a sx. Apri il primo cassetto e leggi il libro. Ora sviluppa le foto nel seguente modo:

- Abbassa ancora una volta l'interruttore vicino alla porta;
- Esamina la macchina di prima e metti il rullino in alto a dx;
- Attiva il timer a sx;
- Prendi il rullino e vai al macchinario più a dx;
- Vai ad abbassare la leva nell'altra stanza poi torna al macchinario di dx;
- Infila il rullino sviluppato nella fessura al centro;
- Prendi un foglio di carta fotografica a sx e mettilo sotto alla macchina;
- Attiva il timer a dx;
- Una volta che il timer è scaduto prendi il foglio e mettilo nella bacinella per avere le fotografie e dopo un po' riprendile.

Unisci le foto al lasciapassare. Esci e torna al palazzo, raggiungi il principe, parla con lui, torna in giardino, raggiungi Mustafà e parla con lui. Vai nella parte alta del giardino e raggiungi la serratura della gabbia (dove hai parlato la prima volta con la Favorita). Inserisci la chiave, entra, prova a interagire con le leve, esci e torna dove c'è il giardiniere. Vicino a lui a dx guarda la valvola, girala per 2 volte poi torna al pannello. Tira la leva grande a dx, osserva il pannello a sx. Devi cercare di allineare la passerella in modo che il leopardo possa passare, quindi numera da sx a dx le linee sul pannello dove c'è la freccia grossa poi:

- clicca sulla 6° linea poi sulla leva a dx;

- clicca sulla 3° linea poi sulla leva a dx.

Torna dal principe e parlaci. Raggiungi la macchina e parti.

MAURANIA

Vicino al muso della macchina prendi il pezzo di vetro, prosegui verso il basso, avvicinarti al tronco, prova a passare, prendi il vetro e usalo sopra le sterpaglie. Prosegui fino a un bivio di tronchi, vai a dx, torna indietro e prendi l'altra strada a sx. Interagisci con la corda sul ramo, tornate indietro e vai dove il tronco si è rotto e scendi tramite la fune. Vai avanti: ti ritroverai tra degli animali poco socievoli, però ogni volta che passa l'aquila questi si nascondono. Quindi devi passare quando questi animali si nascondono sotto terra.

Una volta passato osserva il tronco a sinistra: interagisci con esso per due volte, scendi per il tronco e affronta ancora gli animali nello stesso modo di prima. Vai poi a dx, prosegui in basso e arriverai davanti a uno stagno: devi raggiungere la parte opposta passando sopra le foglie che reggono il tuo peso e se ne incontri una che non ti regge non ti preoccupare perché tornerai indietro di una foglia. Continua finché non arrivi dalla parte opposta. Una volta arrivati vai avanti fino a che non trovi un uomo: parla con lui. Finito il dialogo continua ad andare avanti fino a che non vedrai il leopardo. Avvicinati alla staccionata e slegala, raccogli i rami e prosegui verso l'alto entrando in un tronco. Rientra nel tronco dopo il filmato, metti i rami in terra, usaci sopra l'accendino, rientra e sali. Vai a sx, in terra vicino a dei vasi prendi un manico, uniscilo al pezzo di vetro, vai a sx e sarai vicino ad una passerella: da dove sei osserva la corda o il pezzo di legno che scende dalla capanna, usaci sopra la lancia, prosegui e una volta sotto c'è un pezzo di legno: prova a salire. Esamina poco più in alto a dx un muro: quello che devi fare è usare la lancia nei posti dove è possibile interagire con il muro per creare una scala artificiale. Fatto questo vai a dx.

I MOLGRAVI

Entra nella capanna a dx e parla con la regina. Ti ritrovi in un'altra capanna. Parla con lo stregone, esci dalla capanna, vai a dx, prosegui fino ad arrivare al posto in cui sei precipitato. Vai in basso poi a sx, vai verso il personaggio e vicino attaccato ad un ramo prendi del foglio. Torna indietro, vai però stavolta a dx per due volte e arriverai nei pressi di una capanna. Poco sotto c'è un vaso appeso: alzalo con il rullo e da dentro prendi il grasso. Da dove sei osserva a dx una strada che porta sotto: prendila e prosegui fino ad arrivare davanti a uno strano aggeggio. A sx Sali sulla scala, esamina il tamburo, torna indietro dove hai raccolto il grasso e vai a dx poi a sx. Vedrai un recinto con delle gazzelline. Entra ed esci dalla parte opposta. Sali le scale e raggiungi un'altra capanna. Ascolta le notizie alla radio poi parla con il ragazzo. Torna indietro, attraversa il recinto e prosegui in basso. Vai sempre avanti fino a raggiungere il pescatore a sx: parlaci. Alla fine della conversazione raggiungilo nella capanna, parla con Goodmorning e finita la chiacchierata recati a usare l'attrezzatura da pesca. Per spostarti devi usare le leve a dx e sx. Sulla dx vicine ci sono le esche: per pescare questi animali devi usare le esche che sono colorate. Ogni esca che getti ha un effetto particolare ed è possibile che se ne stiano alla larga, oppure si possono avvicinare ma non mangiare l'esca. Quello che devi fare è trovare l'esca giusta cliccando sul colore che preferisci finché non trovi quella giusta; lo capirai quando gli animali inizieranno ad avvicinarsi e a muoversi in modo strano verso l'esca.

Torna nella capanna e dai la preda all'uomo e il foglio. Esci, torna al posto dove sei caduto e vai in basso. Sali in cima alla scala e prosegui in basso a dx. Entra nella capanna, esamina i vasi in terra, prendi il gancio e le noci dietro (fai attenzione a controllare anche a dx e sx dei vasi di dx perché di queste noci ce ne sono 2 poco visibili). Esci, torna dove sei salito, questa volta vai in alto a dx, guarda il cartello a dx poi entra nella capanna. Dentro ci sono tre macchinari. Esamina il primo a sx, e scoprirai che il tuo peso è 2 noci e mezzo. Osserva il secondo macchinario, metti una noce e tira la leva a dx, ripeti la stessa operazione una seconda volta e per la terza dopo che hai messo la noce clicca il suo centro della stessa poi tira la leva. Esci dall'inquadratura e vai al terzo macchinario, giralo e prendi la corda elastica poi esci. Prosegui a sx per la strada che non hai ancora percorso, vai alla capanna in alto e prendi del foglio. Torna dal pescatore per

darglielo. In più consegnagli il grasso. Recati all'attrezzatura da pesca, scendi per la scala, ti cadrà il gancio: usa la corda elastica sul legno sotto la scala e recupera l'oggetto. Usa il gancio con il filo appeso al centro del tronco, risali e torna nella capanna del pescatore: prendi la pelle appesa e recati a montarla. Torna dal ragazzo, parlaci, torna al tamburo e interagisci con la pelle, ritorna dal ragazzo e prendi la preda appesa. Ora torna alla trappola, aggancia il Polopolo al gancio e tira la leva a dx, interagisci con i rami a sx e risali le scale. Adesso prendi il controllo del leopardo, quindi come prima, quando vuoi che la notte del leopardo termini clicca su ESC. Una volta risvegliato raggiungi la capanna della regina e parla con lo stregone di fronte. Dopo il filmato apri l'inventario e leggi il foglio. Vai in alto verso la macchina rotta, prendi una tanica e torna indietro. Vai a dx verso il ponte e prosegui fino a vedere una barca. Torna indietro e questa volta vai verso il basso a dx per poi proseguire sulla banchina. Usa la tanica sopra l'acqua, ma non basta. Torna alla macchina e prendi una seconda tanica, vai alla barca e usala sull'acqua. Serve un'altra tanica, quindi vai a prendere l'ultima e usala sull'acqua. Recati dalla gazzellina e cliccaci sopra. Raggiungila e clicca sui suoi piedi.

ZAMARAT

Vai avanti, prova a parlare con i due uomini, vai a sx, entra nell'ascensore, prova a schiacciare l'interruttore a sx. Esci e prosegui sempre per sx, prova a parlare con i due minatori. Torna indietro dove sei arrivato e prendi la strada verso dx. vai sempre dritto fino ad una locazione dove devi salire delle scale e ti ritrovi davanti ad una casa. Entraci, interagisci con la porta chiusa in alto, parla con l'uomo e finita la conversazione esci. Cerca di parlare con l'uomo ferito, rientra nella casa e torna a parlare con l'uomo. Esamina gli scaffali a sx della porta, prendi la tuta da minatore e da sotto alcuni attrezzi. Recati in basso a sx e usa la tuta sul paravento. Appena fuori nota un ragno che corre verso un buco. Esaminalo. Devi cercare di togliere le assi e per fare questo devi trovare la canna da minatore giusta. Dal tuo inventario unisci il bastone ad un pomello e provalo sul legno. Fai questo procedimento finché non trovi la combinazione giusta di bastone/pomello. Una volta fatto esamina la testa del rinoceronte a dx della porta. Esci, raggiungi l'ascensore e con l'interruttore scendi nelle miniere.

LA MINIERA

Vai a sx, entra nella casetta per parlare con William. Esci, vai in alto nel cunicolo, prendi in terra la corda, prosegui a sx, esamina la catena e torna a parlare con William. Finito il dialogo esamina il cassetto e prendi la chiave inglese e le 2 zeppe. Torna dall'elefante, esamina la catena e usa la chiave inglese. Torna all'ascensore e osserva la pedana sopra l'ascensore. Apri lo sportello, esamina a sx e inserisci nei 2 buchi le zeppe. Scendi, interagisci con l'interruttore, entra nella parte sotto, usa sulla maniglia al centro la corda. Vai sotto, esamina il pannello: gira la chiave una volta e abbassa la leva. Vai avanti e parla con Dada. A questo punto hai il controllo dall'animale, quindi puoi cliccare su ESC. Una volta in piedi vai in basso a sx, prendi la lampada rotta in alto a sx, osserva il detonatore a sx poi il palo di legno a dx. Usa sopra l'aggancio del lucchetto la lampada e l'accendino. Esamina la cella e premi l'interruttore in alto. Osserva a dx della cabina: raccogli degli smeraldi. Vai a sx, osserva il contenitore e prendi la miccia. Sali ancora di un livello, a sx prendi il martello pneumatico, torna nella cabina e osserva la macchia scura in alto. Colpisci l'animale con gli smeraldi almeno per 3 - 4 volte. Scendi in fondo e vai a prendere un candelotto di dinamite. Sali in cima, metti nel buco il candelotto poi la miccia, scendi in fondo e prendi l'estremità della miccia a sx della cabina. Vai al detonatore e attacca la miccia poco sotto poi usa il detonatore. Vai avanti poi torna nella casetta a parlare con William. Esci. Parla con l'unica persona rimasta viva poi prosegui a dx.

LO SCRIGNO NERO – FINALE

Prova a parlare con la guardia. A dx c'è un ramo che puoi prendere e a sx c'è un alveare che puoi utilizzare: per raggiungerli devi oscillare mettendo il cursore a destra o a sinistra della gabbia. Datti una spinta prima a sx poi a dx e continua fino a raggiungere una buona velocità e riuscire a prendere il ramo. Successivamente fai la stessa cosa però questa volta per interagire con l'alveare. Parla con il capo. Alla fine prendi i documenti

dal tavolo, leggili ed esci dalla tenda poi vai dietro. C'è un cespuglio di rovi: prendi la spina e torna davanti alla tenda. Vai a dx, parla con la prima guardia, prosegui avanti e parla con la seconda. Torna davanti alla tenda e prosegui in alto. Al porticciolo prendi dei giunchi e prosegui a dx. Parla con la guardia poi con il prigioniero. Prosegui a dx e poi ancora a dx . Vai in alto, torna dal prigioniero, parlaci, parla con la guardia, dai al prigioniero la spina e il giunco, esamina la sedia e prendi il coltello. Usalo sul tronco dove è appesa la gabbia. Segui l'uomo fino allo scrigno nero. Vai avanti e muoviti in questo modo:

DESTRA

ALTO

DESTRA

ALTO

ALTO

SINISTRA

ALTO

SINISTRA

ALTO

In alto a dx vicino a una saracinesca c'è uno sportello aperto: prendi la bomba fumogena poi vai a sx. Prova ad entrare nella porta sotto al cannone, butta dentro la bomba fumogena poi entra. Quello che devi fare è abbassare la leva a dx, girare il volante grosso tutto verso sx e abbassare la torretta fino in basso come da foto sotto.



Clicca sulla leva in alto a sx e poi quella sotto.

Esci, torna dove c'era la bomba e prosegui a dx. Sali le scale, scendi dal buco, clicca il pulsante della porta a sx, entra, vai avanti ed entra nella porta a dx. Osserva il pannello in alto a dx, entra nella porta vicino a dove sei entrato, vai avanti prendi la tanica di benzina in terra. Entra nella porta vicino e prosegui a sx. Vai a dx, in

basso e prova a scendere dalla scala di ferro. Prosegui in alto per tornare nella stanza di prima. Attiva il pannello e gira la chiave in alto a sx. Chiama il carrello con la leva a dx, clicca poi sull'altra leva e premi il primo pulsante a sx. Muovi la ventola un'altra volta con la leva di sx e premi il terzo pulsante. Muovi il carrello con la leva a dx per farlo tornare indietro poi premi il pulsante al centro.

Vai davanti alla bocca, metti dentro il foro sulla testa del robot la benzina e con l'accendino accendi la torcia che ha in mano. Premi il pulsante a dx che ha sulla spalla poi quello a sx. Vai al pannello che prima non funzionava e premi il primo pulsante a sx poi tir la leva sotto. Scendi dalla scala. Vai a sx, in alto e a sx dell'ascensore parla con lo stregone. Vai a sx, a dx della porta da dove sei entrati osserva il telefono. Prosegui per il centro della stanza, parla con Rudolf, osserva la statua, ma l'uomo non te lo permetterà. Dopo aver ascoltato il comunicato osserva la statua di nuovo, usa sopra la mano con il medaglione il coltello, torna nella stanza e prosegui a dx. Esamina la porta e inserisci il medaglione, entra, esamina l'altare di fronte e prendi le 4 bambole e la carta dei buoni del tesoro. Esci dall'inquadratura, esamina ancora l'altare e con l'accendino brucia la statuetta di legno. Vai a sx e da uno degli scaffali prendi la maschera. Esci, raggiungi lo stregone e dagli la bambola. Sali sull'ascensore, vai a sx, entra nella porta a sx, apri il baule e prendi la tua bambola vudù. Esci, vai in basso, prova ad entrare, torna dove c'è l'ascensore e prosegui a dx. Vai in basso e usa la valvola per aprire l'acqua, richiudi la valvola e torna a vedere in alto che non ci sono più le scimmie. Entra nella porta a sx, parla con lo stregone, poco sopra l'animale c'è un oggetto da prendere, esci e prosegui in basso a sx. Torna dove c'è il leopardo, appena sopra una candela c'è una zona attiva, interagisci con essa e lo stregone ti dirà di fare un disegno nel punto più alto. Usa sopra il gesso nel punto sotto indicato.



Adesso fai la stessa cosa con il gesso, ma in un punto indicato come nella foto sotto.



Adesso esamina il leopardo, fai un cerchio intorno poi parti dal disegno con la luna e metti una delle bambole vudù, la seconda bambola mettila in alto sulla parte alta del cerchio, la terza bambola in basso vicino allo stregone e la quarta sul sole. Esamina il leopardo, metti sull'animale i buoni del tesoro e una volta che lo stregone sarà tornato parlaci. Esci e vai in basso a sx. Entra, prosegui a dx e vai in basso. Prosegui fino a che non vedi da una porta dei letti. Entra nel dormitorio e vai a dx. Tira fuori da sotto l'armadio una valigetta, aprila e prendi le medicine, la morfina e le garze. Sui vestiti c'è un tesserino: prendilo. Segui l'animale, prova a interagire con la scimmia piccola, entra nella stanza vicino, usa la maschera sopra la telecamera, torna nella sala di prima e dai alla scimmia gli smeraldi. Torna dallo stregone e dagli la morfina, le medicine e le garze. Torna dove c'è il dormitorio ma questa volta recati a dx, nel corridoio vai a dx, torna indietro, entra a sx, vai in basso, esamina il fornello e prendi l'apriscatole. Usalo con la scatola di conserva e usa la scatola con la padella. Usa l'accendino per accendere il fornello, esci e torna in corridoio, vai avanti e nella stanza dopo apri l'armadio in alto. Leggi i fogli e osserva il foglio all'interno dell'anta.

A dx c'è una porta e in alto a dx della porta c'è un pannello: inserisci il numero del foglio (2577) e usa la chiave speciale nella fessura a dx. Sul tavolo esamina la mappa poi da sotto esce qualcosa: prendi i documenti e leggili. Prosegui a sx, sali le scale, vai a dx, prendi il documento a dx poi torna dove c'è la mappa. Scendi dalla botola vicino al tavolo, interagisci con il pannello vicino, tira la leva, torna sopra al timone, parla con la persona che ti trovi davanti. Dopo la conversazione prendi la pistola e la chiave, esci e dirigi agli appartamenti di tuo padre (quelli vicini alla tua stanza), usa la chiave per aprire la porta ed entra.

Assisti al filmato finale un po' amaro!

Soluzione di Star

