

BROKEN SWORD 2.5 – IL RITORNO DEI TEMPLARI

In Strada

Dopo il dialogo con Nico ti ritrovi fuori dalla porta, scendi le scale e sentirai Nico parlare al telefono. Scendi e parla di tutto con la fioraia finchè non ti dà un giornale, cliccalo tante volte nell'inventario finchè non avrai 3 euro. Vai a sx e dalla mappa seleziona: Parco Rouge.

Parco Rouge

Bussa al finestrino e parla col gelataio per avere un gelato dandogli i 3 euro. Esci dal cancello e sulla mappa seleziona Cafè de la Chandelle Verte.

Cafè de la Chandelle Verte

Osserva il cartello in fondo sulla colonna con il tasto dx e poi entra nel caffè, parla con la cameriera e poi siediti al tavolino in mezzo ai quadri. Parla con André e rispondi positivo quando ti chiede di Nico, termina il dialogo e poi esci dal caffè. Avanza in fondo e sulla mappa seleziona France Nationale.

France Nationale

Vai nell'entrata davanti dell'edificio e cliccala col dx per leggere l'avviso. Osserva la porta a sx ma è chiusa. Ritorna indietro e sulla mappa seleziona Rue Jarry.

Rue Jarry

Ritorna in casa di Nico e sul ripiano a dx prendi il cacciavite, sul tavolo clicca più volte nella borsetta per avere: forbici, una forcina e uno slip viola. Prendi il bigliettino sotto il tavolo e leggerai MET. Osserva la segreteria telefonica che lampeggia e ascolta i messaggi. Prendi il bigliettino sulla bacheca per leggere Bapho. In inventario unisci i due bigliettini e avrai: Baphomet. Osserva il computer che ha una password e usaci il biglietto ricomposto. Sul letto prendi il pullover. Esci e scendi le scale, vai a sx e sulla mappa seleziona Montfaucon.

Montfaucon

Sali la scalinata e parla con il vagabondo, dagli gli slip e avrai la torcia. Scendi in piazza e osserva la scatola dei fusibili a dx, usaci il cacciavite e se provi a mani nude a prendere le batterie devi rispondere con pollice verso. Invece usa il pullover per prenderle e usale con la torcia. Vai a sx per la mappa e seleziona France Nationale.

France Nationale

Vai alla porta a sx e inventario usa il tasto dx sulla forcina per allargarla, usala sulla porta, entra e vedrai degli scaffali con le date 2002-2003, osserva la zona 2003 e clicca sul penultimo scaffale in basso, il giornale dice che Nico è coinvolta in un omicidio. Scoppia un incendio, usa il cacciavite sull'estintore a sx e quest'ultimo sul fuoco. Ritorna a dx per la mappa e seleziona Rue Jarry.

Rue Jarry

Usa il computer e avrai informazioni con il nome dell'Hotel Ubu. Esci e dalla mappa seleziona Hotel Ubu.

Hotel Ubu

SALVA IL GIOCO, potresti morire. Entra e arrivano i due gangster. Parlaci e appena escono delle persone dall'hotel entra. Parla col ragazzo che gioca con la pallina, vai a sx e parla con l'uomo della reception. Sali le scale e in terra alla seconda porta a dx prendi il foglio della prenotazione di Ferdinand Irvine. Scendi e usa il foglio raccolto sul ragazzo, andrete alla reception e avrai la chiave della stanza. Sali le scale e usala sulla porta dove c'era il foglio in terra, entra e guarda nella valigetta per osservare delle foto. Esci dall'hotel e sulla mappa seleziona Rue Jarry.

Rue Jarry

Parla con gli spettatori e poi usa le forbici sul palloncino in mano del bambino, entra nel vicolo che si è liberato, usa il gelato sul cane e entra nel cancello per l'appartamento di Nico.

Appartamento di Nico

Nico ti dice la versione dei fatti. Esci e sulla mappa seleziona L'aeroporto (la freccia rossa in alto a dx.)

York-Biblioteca

Scegli la biblioteca e parla con la bibliotecaria, nel dialogo puoi scegliere diavolo o angelo, il succo non cambia. Vai a dx e parla con lo studente, ritorna a sx e raccogli la palla rossa da terra. Scendi nel seminterrato alla dx della bibliotecaria, sulla sx prendi la divisa rossa sullo scaffale e osserva il bocknotes dove spiega l'ordine esatto per i fusibili:

- 1) Interruttori premuti in ordine crescente
- 2) La somma del secondo e del terzo deve essere 7
- 3) L'ultimo deve essere un numero dispari.

Leggendo queste note si deduce facilmente l'ordine da premere: 1-2-5

Usa il cacciavite per aprire il vano fusibili a sx , osservalo e hai davanti 5 pulsanti in alto, numeriamoli da sx a dx con 1,2,3,4,5 e premi 1-2-5

Ti ritrovi sopra e la bibliotecaria se ne va, osserva lo schedario sulla scrivania per trovare un'altra locazione. . Esci e sulla mappa seleziona Rangersfield Hall.

Rangersfield Hall

Suona il campanello sul muro sotto l'arco, sarai accompagnato. Appena arrivi bussa sulla porta a dx e ascolta il dialogo. Uscirà Andrè, esci dalla casa e ti cattureranno. Parla con il prigioniero e avrai il controllo di Nico.

Aeroporto

Nico

Usa il telefono a sx e poi prova ad entrare nella porta alla sx della guardia che naturalmente te lo impedisce. La guardia entra per cercare la tua borsetta, prova a rientrare per farla uscire. Parla con la guardia in fondo davanti alla vetrata e poi parla con la coppia a dx. Mentre distraggono la guardia entra nella porta dello "Staff". Sul tavolo prendi il tesserino di riconoscimento, sulla panca l'asciugamano e la chiave che appare dopo averlo preso. Prendi l'uniforma nell'armadietto ma è stretta, prova a uscire ma la porta è chiusa, usaci la chiave ed esci. Vai dalla guardia in fondo e mostragli il tesserino. Quando sei a York vai al museo di Storia Antica.

York-Museo di Storia Antica

Entra nella via laterale dove c'è l'erba, osserva il fango e usaci l'asciugamano, entra nella finestra e parla con la donna tra i bambini che ti accompagnerà a **Rangersfield Hall**

Rangersfield Hall

Vicino al laghetto a sx prendi la manichetta e sulla panca in pietra il cacciavite, osserva la finestra in basso del seminterrato e avrai un dialogo con George, usa il tubo e cacciavite sul camion e clicca col sx il camion per salire. FILMATO!

Metro

George

Da terra prendi la medaglietta, parla con la ragazza cieca che ha perso il cane. Parla con il ragazzo a sx, osserva il cane per due volte e avrai il fischietto, osserva l'oggetto sospetto in terra per scoprire che è una bomba e che hai 30 minuti prima che esploda. Usa la medaglietta sulla bomba per prenderla. Parla col vecchio a sx e poi usa il fischietto sul cane finché non si accovaccia ai piedi della bambina. Ritorna dal vecchio, parlaci e poi morirà. Osservalo e avrai una foto e una lettera, osservalo di nuovo e avrai un rotolo di nastro adesivo, uniscilo alla bomba in inventario. Ritorna indietro e osserva la porta semiaperta, usa la bomba sulla fessura, parla con Miranda per avere il fischietto e usarlo sul cane.

Farmacia

Entra in farmacia e parla con il farmacista, prova a prendere le fiale e parla ancora col farmacista. In inventario clicca col dx il giornale per cercare informazioni, usa il giornale col farmacista che ti darà la fiala. Esci e vai al locale bar sulla dx.

Locale Bar

Parla col barista e poi sali le scale, usa la chiave sulla porta ma non funziona, scendi e parla con Mike e Steven, dopo la sfida a braccio di ferro parla di cosa stanno bevendo, sul bancone prendi la saponetta e usaci la medaglietta per tagliarlo. Dal bicchiere prendi un ago e usa la fiala su Mike e Steven. Prendi il bicchiere sul tavolo e usalo su tavolo per versarlo, usaci il sapone. Esci e rientra subito, parla di nuovo e stavolta vincerai la sfida. Sali le scale e inserisci la chiave nella porta.

Parigi

Appartamento di Nico

Esci e sulla mappa seleziona Musèe Crune.

Musèe Crune

Parla delle manette con l'uomo legato e poi del resto sempre in questo ordine (con le manette come argomento iniziale) fino ad esaurire i discorsi. Alla scelta tra te e Nico rispondi Nico. Sulla panchina a sx osserva l'apparecchio rotto. Ritorna alla mappa seleziona ancora Musèe Crune e avrai le altre locazioni. Vai al Cafè de la Chandelle Verte.

Cafè de la Chandelle Verte

Osserva la locandina sul lampione e poi parla con i due passanti. Ritorna alla mappa e seleziona Montfaucon.

Montfaucon

Vai a dx e sali le scale, avanza e parla col prete (se non lo vedi è perché non hai letto la locandina sul lampione), parlaci e rispondi in positivo. Osserva la vetrata e ritorna in piazza, clicca sul cafè per sederti e ordina un caffè. Paga e prendi la lente d'ingrandimento vicino al tombino a dx. Torna alla chiesa e usa la lente sulla vetrata. Ritorna in piazza e sulla mappa seleziona Cafè de la Chandelle Verte.

Cafè de la Chandelle Verte

Parla con i due passanti e ritorna alla mappa, seleziona Musèe Natrès.

Musèe Natrès

Parla con i cassieri, avanza a dx e parla con la guardia, parlaci ancora e appena va via entra. Prendi la rivista sul leggìo e leggi il biglietto che c'è sotto. Osserva la teca e poi ritorna alla mappa per selezionare l'aeroporto.

Portogallo

Parla col venditore di souvenirs e poi prendi il manico di scopa vicino alle scale. Vai verso il pozzo a sx e prendi l'orologio, sulla borsa a dx prendi il filo. Vai dal venditore e dagli l'orologio, in cambio avrai un'ancora, parlaci ancora e avrai l'argomento giornale, cliccalo. In inventario unisci il filo con l'ancora e il composto sul manico della scopa per avere una specie di canna da pesca. Se osservi il banco del venditore c'è del cioccolato che non ti fa prendere, dai il giornale al venditore e poi usa la canna da pesca sul cioccolato. Parla con l'archeologo e poi con il ragazzo, dagli la cioccolata. Scendi nel pozzo, osserva Baphomet e il cumulo di detriti da dove prendi una chiave. Osserva il mattone di colore diverso sopra la testa di Baphomet e usaci il cacciavite. Prendi l'altro pezzo di chiave, in inventario clicca col dx sulla canna da pesca per scomporla e usa il filo sulla chiave per unire i due pezzi. A questo punto consiglio di **SALVARE IL GIOCO**. Osserva sulla dx di Baphomet e vedrai una fessura, usaci la chiave e prendi il sigillo, arriveranno i tipacci: devi agire in fretta, usa il sigillo sulla croce scolpita a dx e potrai fuggire.

Appartamento di Nico

Leggi la lettera sul tavolo. Esci e dalla mappa seleziona l'aeroporto.

Aereo

Appena hai il controllo prendi la lattina di coca dal carrello, cliccala col dx in inventario per avere la linguetta. Osserva il carrello sia col sx che col dx e poi parla col passeggero a sx e poi quello muscoloso a sx. Usa la linguetta sul carrello e poi dalla ad Armando, dagli la coca e in questo modo ti piegherà la linguetta. Usala sul carrello, osservalo e avrai le 4 bibite, clicca quella gialla per averla in inventario, parla col passeggero a dx cliccando sempre sulla giacca blu e dagli la bibita gialla. Ritorna al carrello e clicca una bibita qualsiasi, in inventario uniscila con la bottiglia vuota e parla di nuovo col passeggero sempre usando la giacca blu, dagli la bibita che hai travasato. Ripeti la stessa operazione riempiendo la bottiglia, dagliela e finirà disteso ubriaco. Parla col passeggero a dx in fondo e poi ritorna al tuo posto. Ti viene offerto da bere, rifiuta per due volte. Quando il tuo vicino si addormenta raccogli da terra il portafogli e le monete. Osserva col dx due volte il portafogli in inventario, sarai minacciato dal tuo vicino. Parla con lui.

Finale

Dopo il dialogo vai a dx in fondo alle scale, prendi la pietra in terra e usala alla croce in inventario, parla con Arruda e poi usaci la croce.

Soluzione di Giuseppe