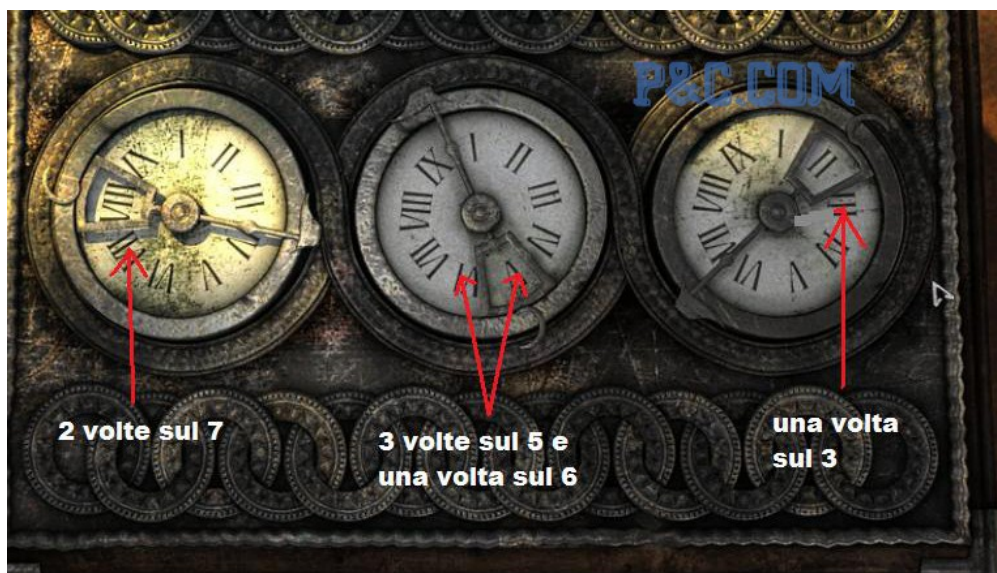


Chronicles of Mystery - L'Albero della Vita

Bretagna – Museo - Laboratorio di Marcel

Parla di tutto col direttore del museo e quando va via osserva tutto nella stanza. Vai al passaggio a sx e osserva il foglietto sul tavolo e poi il forziere. Esci e vai alla sala d'esposizione, parla di nuovo col direttore ma per la combinazione e la stampante devi aggiustarti. Vai a dx verso Claire che sta osservando un quadro e parlaci di tutto. Esci dalla schermata e vai verso le scale in fondo per tornare al laboratorio, vai al tavolo e apri il cassetto a sx per prendere le pinzette e il registratore, cliccalo col dx in inventario per zoomarlo e vedrai che non c'è la memory card. Ritorna sotto e parla con Claire, avrai la memory card. Termina il dialogo e ritorna in laboratorio, in inventario unisci la memory col registratore e ascolta, se vuoi riascoltare usa il tasto dx sul registratore e poi il sx su play. Per aprire il forziere serve: bufera, giovedì e l'ultima cifra la sa Claire. Ritorna sotto per parla con Claire che non c'è più, avanza in basso per il cortile e la vedi vicino al pozzo, parlaci e la terza cifra sembrerebbe un "2". Entra da dove si uscita, cioè dalla porta marrone in alto, osserva la volta sopra e vedrai un affresco, cliccalo e Giove è il quinto pianeta del sole, risali le scale per il laboratorio e osserva la bacheca, sulle due uniche riproduzioni agibili, su una c'è un 5 e sull'altra un 8.. Marcel ha detto la bufera e tra 5 e 8 la più violenta è "8", riosserva il disegno a mano di un becco di una brocca in ceramica. Alla fine dei conti abbiamo: **8** la tempesta, **5** Giove il quinto pianeta e il **2** di Claire. Vai a sx per il forziere, cliccalo e metti le lancette come da disegno sotto, i numeri interessati devono stare dentro la borchia della lancetta con una raccomandazione: mettete il cursore come indicato dalle frecce e cliccate per il numero di volte indicato facendo posizionare nelle borchie **VIII – V – II**



Clicca il forziere e prendi la pistola e la chiavetta della pistola. Osserva di nuovo il foglietto sul tavolo e noti che hai tutto meno il frammento di ceramica e che lo scovolo è scritto separatamente dalla pistola, quindi clicca col dx la pistola in inventario e separerai lo scovolo come da lista. Osserva il lato del forziere e noti una serratura in basso, usaci la chiave della pistola per sbloccarla e apparirà un cassetto però bloccato, usa lo scovolo nel foro a sx del forziere e dal cassetto prendi il vecchio manoscritto.



Cliccalo col tasto dx nell'inventario e vedrai che alcuni frammenti sono cuciti, sfoglialo e poi esci dalla schermata, in inventario usa le pinzette sul manoscritto, riapri il libro, clicca il primo pezzo di mappa e li avrai tutti in inventario: ora devi ricomporla. Clicca col dx i pezzi di mappa e ricomponili come vedi sotto. Attenzione che ogni pezzo hai due facce, quindi devi ruotarlo per trovare quella giusta e ogni pezzo è ruotabile di 360°



Se ruoti la mappa ci sarà un altro disegno. Esci e vai alla stampante 3D, esaminala e osserva tutte le luci rosse che indicano mancanti: elettricità, resina e inchiostro. Tira la maniglia nera a sx e prendi il contenitore vuoto. Vai alla fotocopiatrice, solleva il coperchio e dovrai pulire prima il vetro per poterla usare, apri il coperchio anteriore e prendi la cartuccia del toner scarica. Vai alla sala d'esposizione e parla col direttore che ti dirà di chiedere ad Antoine tutto cosa ti serve. Vai sul tavolo a dx e prova ad aprire la scatola ma devi chiedere il permesso a Claire. Parla con Claire che ti darà il permesso, prima di allontanarti, senza uscire dalla schermata, prendi la corda sulla nave vikinga. Ritorna alla scatola e prendi il panno, il pennello e la vernice indurente. Esci nel cortile e vai nella porta marrone di fronte all'auto, suona la campanella e Antoine ti darà la cartuccia del toner ma non sa dove si trovi la resina, continua il dialogo e ti farà attendere, (ritorna nella sala e

poi esci per vederlo di nuovo), ti darà il contenitore con legame, parlaci e per la polvere del toner puoi usare polvere di patata, cioè farina. Termina il dialogo e poi vai nell'arcata a sx per la scogliera, parla con l'oste che ti darà l'amido in cambio di un secchio d'acqua del pozzo. Ritorna al museo e vai al pozzo nel cortile, sposta la grata, in inventario unisci la corda col secchio e il tutto nel pozzo. Ritorna dall'oste e parlaci per dargli l'acqua e avere la farina, ritorna al museo e poi sopra al laboratorio. Vai alla fotocopiatrice, apri il coperchio e pulisci il vetro con il panno, apri il coperchio frontale e inserisci il toner. Sul vetro metti la mappa e copiala, poi riprendi l'originale e scendi nella sala d'esposizione. Parla col direttore dandogli la mappa e il manoscritto, poi con Claire che ti darà la chiave dello scrittoio. Ritorna in laboratorio e vai allo scrittoio, usa la chiave sulla serratura in alto e prendi in alto a dx il contenitore con colore, leggi la lettera del conte Saint-German e il libretto di Marcel. Vai alla stampante 3D, in inventario unisci l'amido col contenitore vuoto (quello con l'etichetta rossa), apri il coperchio a sx e metti il contenitore con polvere (la spia diventa verde). Apri il coperchio centrale in basso e metti il contenitore con legame (la spia diventa verde), apri il coperchio a dx e metti il contenitore con colore (la spia diventa verde). Premi il pulsante "print" in alto e poi prendi la copia del beccuccio della caraffa. Osservalo col dx in inventario e devi rinforzarla, esci dalla schermata e inventario usa la vernice indurente con il pennello e il pennello col beccuccio della caraffa. Ritorna sotto e poi in cortile, vai alla scogliera e prima di uscire ascolta il dialogo del direttore al telefono. Parla con l'oste e poi osserva la recinzione in legno, prendi il filo e poi esci dalla schermata. Osserva a sx il muro di pietra e vedi una moneta d'oro, usaci il filo per prenderla, osservalo in inventario da entrambe le facce. Ritorna al museo, parla col direttore per Venezia.

Venezia – Cultural Society

Parla di tutto con l'organizzatore e poi vai in avanti alla tenda rossa per la sala riunioni, appena arrivi vai in alto verso la nicchia, prendi la scala e poi osserva la parte inferiore del bassorilievo sulla dx, osserva la parte superiore del bassorilievo e poi di nuovo alla parte inferiore del bassorilievo, usa la scala sul pavimento (dove c'è la cornice marrone orizzontale), osserva la parte superiore del bassorilievo e devi mettere a posto le scritte. Per prima cosa toglie la lastra indicata dalla freccia:

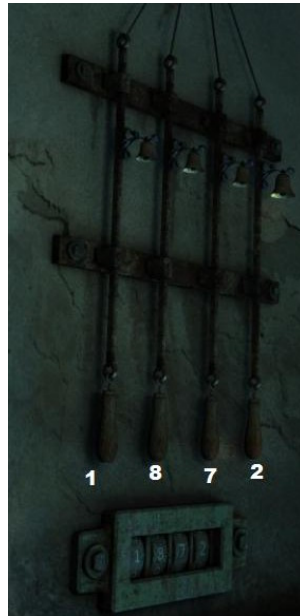


Ora muovi le lastre fino a comporre come vedi sotto. (Disponibile un savegame per chi non riesce).



Infine inserisci la lastra di pietra nel posto dove l'hai tolta, scendi e le colonne si possono girare, gira quella di sx per 2 volte e 4 volte quella a dx. Osserva il nascondiglio, togli la grata e prendi i semi secchi. Ritorna alla sala riunioni e parli con un messaggero del conte Sain-German che ti darà un cronometro. Filmato e segue dialogo con l'organizzatore della conferenza. Osserva col tasto dx il cronometro nell'inventario, aprilo e delle scritte sono illeggibili perché sporche. Vai alla scrivania a sx e prendi la penna, un libro, il solvente per unghie, lo smalto per unghie e il dischetto struccante. Esci dalla schermata e vai verso la porta sigillata, rimuovi il nastro con il solvente per unghie e poi entra, vai in fondo a sx verso le vetrinette. In terra tra le sedie prendi la moneta d'oro e sulla sedia i documenti. Osserva le due vetrinette e vedrai che sono chiuse, ritorna nella Hall e parla con l'organizzatore, gli darai documenti e avrai le chiavi. Ritorna alla vetrinette e usa le chiavi sulla prima prendendo tutto. Ritorna alla Hall e osserva la porta che conduce alla sala riunioni, usa lo smalto per unghie sul nastro della polizia per rimetterlo a posto. In inventario usa il dischetto struccante con il detergente per argento e poi il dischetto con il cronometro che però è diventata illeggibile. Esci dalla schermata e in inventario usa il pennello con l'argento patinato e poi il pennello sul cronometro che osservandolo in inventario è nero, esci dalla schermata e usa in inventario il panno sul cronometro e poi la lente sul cronometro: "Mary Celeste 1872 – Benjamin Spooner Briggs". Parla con l'organizzatore, avrai il documento con la descrizione del forziere. Ricevi una telefonata da Saint-Germain che ti dice di raggiungerlo e che l'indirizzo è sul cronometro. Esci all'esterno e poi vai verso la piazza, parla con l'uomo e la donna mascherati e poi ti avvicini in automatico all'uomo mascherato sul ponte, vai verso il bidone dell'immondizia a sx e prendi la bottiglia vuota di champagne, il nastro della polizia e dalla scatola verde per attrezzi prendi le pinze e le forbici. In inventario osserva il libro, aprilo e firmalo con la penna, parla di nuovo con i due mascherati, dagli il libro firmato e avrai una maschera e dei fuochi d'artificio. Rientra nella scuola e poi nella Hall, vai verso il distruggi-documenti alla dx del tavolino, inserisci la maschera, apri il coperchio e prendi i pezzi di maschera. Sali le scale, osserva il tavolino, prendi la tovaglia e la tenda rossa: avrai anche l'embrasse per tenda. Esci dalla schermata e osserva la botola a sx sotto i quadri, prova ad aprirla ma è bloccata, usa le pinze per togliere i chiodi, apri la botola che ricade dalla pesantezza. In inventario unisci la tovaglia con le tende e poi metti l'embrasse sulla botola per tenerla aperta, clicca sullo spazio dove vedi l'acqua del mare per avere una zoomata e usa la corda che hai creato con tovaglia e tenda sulla cerniera: scendi. Osserva la gondola e prendi i fiammiferi, la chiave della porta (serve per rientrare nella Hall nel caso hai

dimenticato qualcosa) e il remo rotto. Risali e prendi lo stick (bastone), in inventario uniscilo col remo e il tutto col nastro della polizia per avere un remo completo. Taglia i fuochi d'artificio con le forbici e mettili dentro i pezzi di maschera, metti i fuochi artificiali nella bottiglia. Entra nella gondola e metti la bottiglia nel porta-bottiglia, accendi i fuochi artificiali con i fiammiferi per avere la luce mentre navighi. Al termine sei a Piazza Celeste, osserva la grata e vedrai delle campane azionate da maniglie e un sistema a combinazione. Il Conte ha detto che la "chiave" è nel cronometro e siccome la combinazione sul muro vuole 4 cifre l'unica è la data: 1872



È sufficiente tirare per una volta la prima leva, 8 la seconda, 7 la terza e 2 la quarta. L'inferriata si muoverà ma qualcosa la blocca. Se osservi la catena in alto vedi una pietra, rimuovila con il remo. Nel giardino osserva lo stagno, prendi l'innaffiatoio e usalo sull'acqua per riempirlo, prendi la coppa verde a sx. Esci dalla schermata e osserva il prato a sx, prendi i guanti, esci dalla schermata a prosegui a sx per parlare di tutto con il Conte. Vai a dx verso il tavolo e osserva l'asse, usa la spatola sulla parte centrale scrostata per vedere un'iscrizione, esci dalla schermata e osserva sotto il tavolo, prendi: la spazzola abrasiva, l'acetato polivinilico e la soda caustica. Ritorna al tavolo e usa il pennello con l'acetato polivinilico e poi il pennello sull'asse, metti la soda caustica nella coppa verde, unisci i guanti con la spazzola e usa il tutto nella coppa verde e poi la spazzola sull'asse, usa l'innaffiatoio sull'asse e infine la spatola sulla macchia centrale. Osserva il rilievo sul pavimento e poi parla col Conte. Vai a sx sotto il ponteggio in ferro verso una finestra e prendi 4 pezzi di pietra in terra, ritorna al rilievo sul pavimento e cliccalo, clicca la centro e noti che manca un frammento, inseriscine uno che hai nell'inventario (solo quello giusto entrerà), ritorna indietro una volta e senti il commento di Sylvie che le lastre sono maldisposte. Ora bisogna posizionarle bene e osservando si vedono 4 cerchi concentrici che devono essere ruotati tutti in senso antiorario e si muoveranno in coppia. Bisogna trascinare uno scatto col mouse e poi rilasciare.



Sposta di 3 scatti in senso antiorario il N°1, sentirai un rumore.

Sposta di uno scatto in senso antiorario il N° 2, sentirai un rumore.

Sposta il N° 2 in senso antiorario fino a completare il disegno dell'albero.

Dopo il filmato clicca su ogni lastra ai lati del rilievo ma solo una cavità conterrà i semi uguali a quelli trovati nella scuola (quella in alto), prendili. Parla con il Conte e sarai al Cairo.

Cairo

Parla con il ragazzo e dopo entra nella porta sopra i primi scalini per la tua stanza. Sposta il paravento e osserva lo specchio, togliilo e nella nicchia metti il beccuccio della caraffa e la mappa. Esci dalla stanza e dall'albergo e sulla strada vai in alto per la piazza dove ci sono due ulteriori piazze: piazza del pozzo e piazza del mercato, vai alla piazza del pozzo. Parla con l'antiquario che ti darà un foulard. Ritorna all'albergo e prima di entrare osserva le cianfrusaglie sulla sx e prendi la stringa. Entra nell'albergo e vai nella tua stanza, vai al lavandino e prendi il sapone e il pennello da barba, in basso prendi il lavabo e le mollette. Usa il lavabo col rubinetto e poi metti nel lavabo il sapone, metti nel lavabo il foulard per lavarlo a mano. Esci dalla schermata e osserva l'attaccapanni a dx, in inventario unisci le mollette con il foulard e metti la stringa sull'attaccapanni, metti il foulard sulla stringa sull'attaccapanni per asciugare. Ritorna sulla strada e parla con lo sconosciuto in fondo vicino alla tenda, vai alla piazza e poi dall'antiquario che ti ha dato il foulard, parlaci . Ritorna alla strada per l'albergo e poi entra nella caffetteria a dx oltre la tenda, parla col proprietario e poi entra nella tenda a dx in alto, parla con la sconosciuta che ti chiede di giocare prima di parlare. Il gioco consiste di avvicinarsi il più possibile a 50 punti e ho trovato un trucchetto, naturalmente ognuno avrà un suo sistema:

Per i primi due tiri lancia tutti i dadi, selezionandoli tutti in modo da avvicinarti al 30, per il prossimo tiro seleziona solo 3 dadi, al prossimo solo un dado. Dovresti vincere in pochi tentativi. Ricorda che se sei vicino al 50 puoi passare la mano per evitare di sforare. Ritorna indietro e parli col proprietario, in automatico ritorni nella saletta ma Fatima non c'è più. Ritorna indietro e ti offri

di pulire in cambio del caffè, sulla dx prendi la scopa e ritorna nella saletta, pulisci l'immondizia in terra, osserva il pavimento e prendi la moneta e le due carte di caramella. Esci dalla schermata e vai al tavolino a dx e prendi i biscotti e le due Kanaka con fondi del caffè. In inventario versa da ognuna delle Kanaka i fondi del caffè nei pezzi di carta, ritorna indietro e dopo la conversazione col proprietario ritorna all'albergo. Prendi il foulard ormai asciutto e ti serve latte e acido, scendi parla col ragazzo che non ha nulla di tutto questo. Esci e vai alla piazza, poi piazza del mercato, parla col mercante di cammelli per il latte ma non può mungere il cammello, ti darà una pentola. Usala sul cammello e dovrai prima riempirla di acqua, vai nella piazza del pozzo, osserva la pompa del pozzo e posiziona le leve come vedi sotto seguendo la numerazione da 1 a 6



Il cammello berrà l'acqua e ora puoi usarci la pentola per avere il latte. Osserva la pianta di limoni e prova a prenderne uno ma è troppo alto, parla col mercante che ti darà una frusta, usala per prendere il limone ma è ancora troppo in alto. Parla ancora col mercante che ti dirà di salire sul cammello, usa i fondi del caffè sul cammello per farlo avvicinare, sali in groppa e usa la frusta per prendere il limone. Ritorna all'albergo e nella hall vai all'angolo cottura, prendi la brocca, il coltello e il bicchiere, metti il latte nella brocca e quest'ultima sul fornello, pochi secondi e hai latte caldo. Vai in camera e sul tavolino prendi i dischetti struccanti, vai sul tavolo vicino alla finestra (devi cliccare sul tavolo) e mettici il foulard, in inventario usa il coltello con il limone e usa gli spicchi sul bicchiere per avere il succo, usa il pennello da barba sul bicchiere e poi sul foulard. Usa il dischetto struccante con il latte caldo e poi sul foulard, riprendi il foulard pulito che devi ricopiare sulla mappa. Scendi e parla col ragazzo, ti darà una matita e poi termina i dialoghi. Ritorna in stanza, togli lo specchio e prendi la mappa, vai alla finestra e usaci la mappa, metti lo specchio sul tavolo e la mappa sul foulard sulla finestra: usaci la matita. Riprendi tutto, clicca la porta e Sylvie metterà alcune cose nella nicchia. Vai in strada e poi alla piazza del pozzo, parla con l'antiquario, gli darai la sciarpa e saprai dell'appuntamento. Ritorna nella tua stanza e troverai Fatima, parla di tutto e sarai chiamata sotto, scendi e parla col ragazzo. Esci e vai alla piazza del mercato, parla col mercante e appena ti chiederà il tuo nome, digli quello vero: Sylvie Leroux e riavrà i tuoi documenti, *(se dici quello falso poi devi farti aiutare dall'antiquario nell'altra piazza, tornare in albergo e parlare col ragazzo per averli.)* Ritorna in albergo (filmato), parla col ragazzo e poi in camera per dormire. Filmato.

Mar Mediterraneo

Dopo il dialogo con il Conte vai a dx per la mensa, prendi il termos di the e la tazza, in inventario versa il the nella tazza, osserva la credenza in basso, aprila e prendi i sonniferi che devi mettere nella tazza. Osserva la credenza a sx, aprila e prendi la carne in scatola, apri il cassetto vicino al forno e prendi l'apriscatole. Vai a sx e apri la porta dove è andato prima il Conte, metti la tazza sul comodino. Osserva sulla sx lo stipetto sotto il quadro vicino alle scale, aprilo e prendi la gomina, il cacciavite e la colla di resina. Ritorna alla mensa e prosegui per il ponte di comando, usa la radio a dx, clicca su pannello per parlare con la polizia. Non uscire dalla schermata e usa il cacciavite sulle viti del pannello e poi strappa i fili. Usa il cacciavite sul pannello per riavvitarlo, ritorna alla porta dove c'è il Conte, aprila e devi cercare di farlo uscire. Ritorna a dx sul ponte di comando, clicca sul pannello di controllo e poi sul pannello davanti dove è segnata la rotta per cambiarla. Vai dal Conte e informalo, in questo modo hai accesso alla sua cabina. Osserva la scrivania a sx e prendi gli oggetti sulla valigetta, apri il cassetto a dx e prendi la pistola. Esci e vai al ponte di comando, parla col Conte. Ritorna nella stanza principale e alla dx della poltrona prendi il bastone da passeggio, osserva il tavolino per zoomare la brocca, usaci la spatola e il pennello e poi la colla, metti il beccuccio e poi i fili elettrici. Prendi la brocca. Filmato.

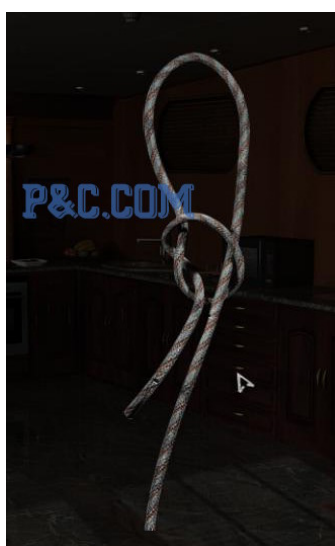
Gibilterra 1° Febbraio

Vai verso il monumento e prendi l'anello di metallo da terra, esci dalla schermata e vai a sx per la strada, avanza fino in fondo per il cimitero. Appena dentro osserva la panchina a dx e apri la cassetta degli attrezzi, prendi la spazzola metallica. Esci dalla schermata e avanza lungo il viale, all'incrocio osserva la tomba sotto l'albero a dx, sulla stele usaci la spazzola metallica ma non si legge ancora, prendi la candela e usala sulla stele per poter leggere. Esci dal cimitero passando in alto a dx, avanza fino alla piazza del pozzo, vai verso l'edificio in fondo dove ci sono le due macchine ed entra nella stazione di polizia. Vai nel primo cancello del distratto di polizia, parla con l'ufficiale di polizia e poi con il conte: devi prendere le sue medicine. Esci e poi avanza verso dx per il molo, sali nello Yatch, avanza fino al ponte di comando e prendi la medicina sul ripiano. Ritorna indietro e ti accorgi che c'è qualcuno, avanza fino alla porta della stanza del conte e bisogna bloccare la porta. In inventario fai click col dx sulla gomina e tramite le frecce devi fare un nodo da marinaio, segui i disegni sotto. Se sbagli premi la freccia blu per ritornare indietro fino all'inizio. Premi le frecce colorate indicate dalla freccia bianca.





Otteni la corda col nodo giusto:



Sei davanti alla porta del conte, **TRA POCO PARTIRA' UNA SEQUENZA A TEMPO, DEVI CORRERE A SX, SALIRE LE SCALE E USCIRE DALLA PORTA.** Se hai già fatto il nodo hai tutto il tempo.

Apri la porta e dopo il filmato clicca sulla porta per zoomarla, usa il bastone sulla maniglia e poi la corda: corri a sx per le scale e poi esci. Vai alla stazione di polizia, parla con l'ufficiale di polizia, parla col conte e dagli la medicina. A dx osserva il distretto doganale, apri la finestra, osserva il

tavolo e prendi la canna da pesca. Esci dalla schermata e osserva la scrivania dopo il telefono a sx, vedrai il pacco: usaci la canna da pesca. Esci dalla schermata e clicca il pacco per leggere l'indirizzo. Esci dalla schermata e dalla stazione di polizia, Filmato. Avanza a sx per la marina e poi per la strada a sx, entra nel cancelletto come indicato sotto.

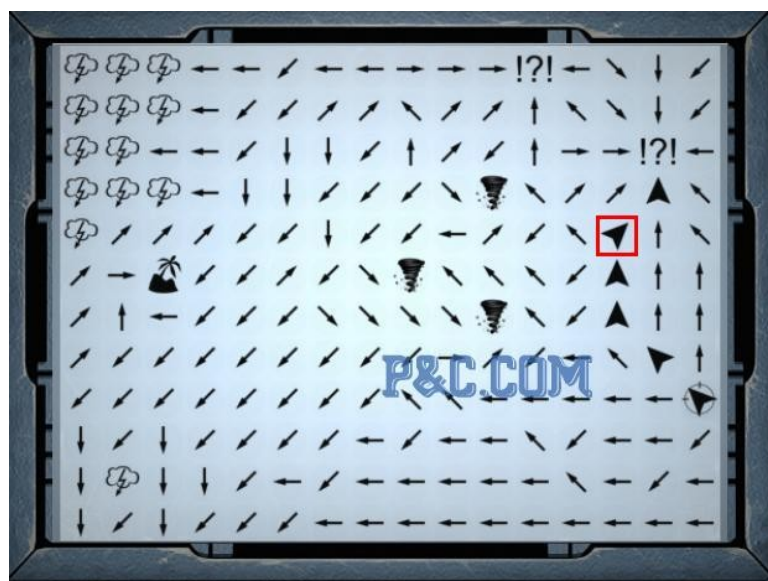


Sei davanti un cancello chiuso, clicca la pietra in terra alla dx del cancello e sotto vedi una chiave, prendila. Usala per aprire il cancello, avanza e nell'altro cancello c'è un cane che sbarra la strada: bisogna distrarlo. In inventario usa l'apriscatole con la lattina ma qui non puoi darla al cane, quindi devi fare così: (memorizza bene il percorso per tornare al cancello dove c'è il cane perché poi dovrai tornarci correndo). Ritorna davanti alla stazione di polizia, vai al cancello a sx, cliccalo, metti la lattina e corri al cancello di prima e poi entra. Metti l'anello di metallo sul cancelletto e ora hai tutto il tempo. (Se non riesci ritorna allo Yatch e prendi un'altra lattina di carne e rifai la procedura). Vai verso la porta, bussa e parla con la donna. Dopo il dialogo apri il cancelletto a dx e avanza, avanza a dx e incontri di nuovo Sara, entrate nel capannone del dirigibile e poi parla ancora con Sara che lo vuole vendere al conte. Ritorna alla stazione di polizia, parla con l'ufficiale e poi con il conte che accetta di comprare il dirigibile pagando in contanti e assegno che si trovano nella cassaforte dello Yatch che ha per combinazione il mese e anno di nascita di Briggs a rovescio. Esci e vai a dx per il molo, sali lo Yatch e vai nella cabina del conte, prendi la moneta sul tavolo e poi vai verso il comodino a dx, aprilo e leggi la diagnosi. Osserva esposta il quadro sopra il letto e troverai la cassaforte, inserisci le cifre: **538140** e conferma con #

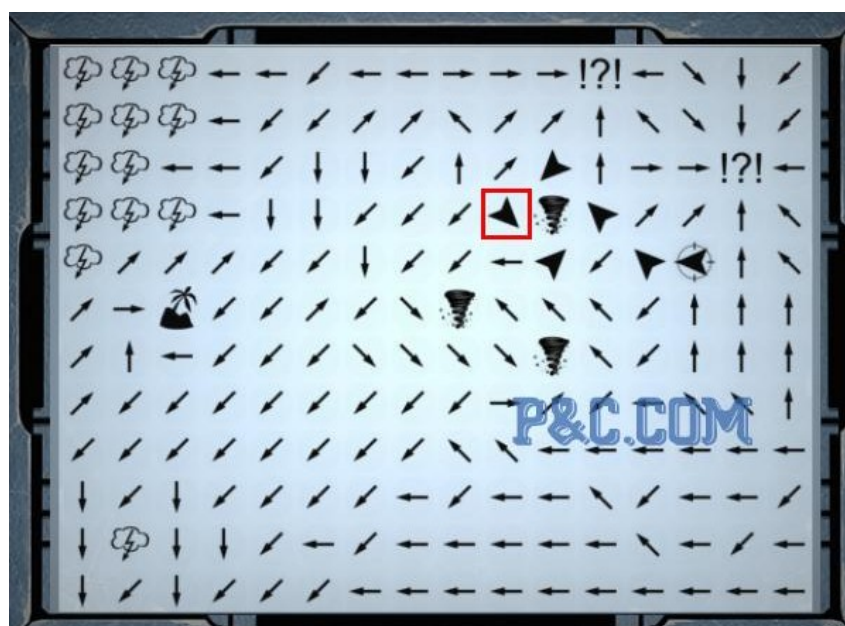
Prendi il denaro e l'assegno in bianco, esci e ritorna al dirigibile, parla con Sara e bisogna creare l'idrogeno. Sulle casse a sx prendi il cavo, collegalo sulla cabina elettrica a sx e l'altro capo su quella a dx (basta cliccare la cabina elettrica). Entra nell'hangar e osserva il " sotto pedana" alla sx delle scale e prendi il contenitore d'olio, esci dalla schermata e vai all'armadietto a sx, aprilo e prendi l'oliatore vuoto e l'ingranaggio. Esci dalla schermata e vai ai container a sx, prendi la catena a dx e la maglia della catena a sx, esci dalla schermata e sali le scale. Osserva il meccanismo verde a dx, metti la catena cliccando nel quadrato in alto a sx e poi l'ingranaggio sul perno centrale. Metti la maglia della catena sulla catena all'interno del meccanismo, in inventario usa il contenitore di olio con l'oliatore e quest'ultimo sull'ingranaggio, gira la manovella a dx per aprire il tetto. Avanza in fondo al generatore di gas, prendi la pala a dx e usala sul sale che c'è sul carrello, gira l'interruttore a sx ma non funziona, esci e parla con Sara. La valvola è alla dogana e bisogna ritirarla. Avanza e vai alla polizia, vai alla grata della dogana e chiedi del pacco, in inventario cliccalo col dx e poi col sx per avere la valvola. Ritorna all'hangar (entra nel cancello a sx appena

esci), sali le scale ma non andare fino in fondo ma clicca sulla pompa a sx, metti la valvola tra i due tubi interrotti in basso, ritorna al generatore e gira l'interruttore. Ora bisogna pensare al viaggio. Esci e parla con Sara, sarai sul dirigibile col conte. Agisci sulla console a destra e posiziona la mappa, gira l'interruttore rosso a dx, ora in alcuni punti puoi vedere cosa sono: con la "X" l'isola di Bimini, il dirigibile in basso a dx e altri punti sono i pericoli come tornado, temporale..etc.. premi la zona del dirigibile, l'isola di Bimini e tutte le altre zone interattive Ora passa al pannello di controllo centrale e vedrai diverse frecce direzionali che indicano la direzione del vento. Sulla dx una freccia ha un cerchio e corrisponde al dirigibile selezionato sull'altro pannello, sulla sx una palma che corrisponde all'isola di Bimini e tutte le anomalie. Se posizioni il mouse sul cerchio potrai ruotare la freccia che segnerà un percorso di uguali frecce nere grandi, inizia a disporla come vedi sotto ruotando la freccia nel cerchio a dx. In ogni disegno, la freccia che vedi bordata di rosso è quella che devi ruotare per passare al prossimo.

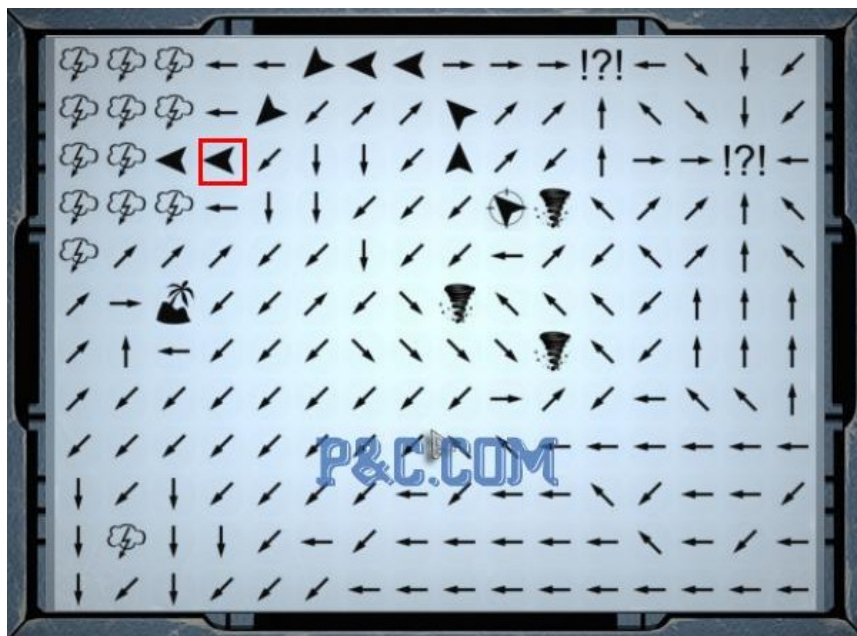
Inizia a ruotare la freccia cerchiata per ottenere questa disposizione.



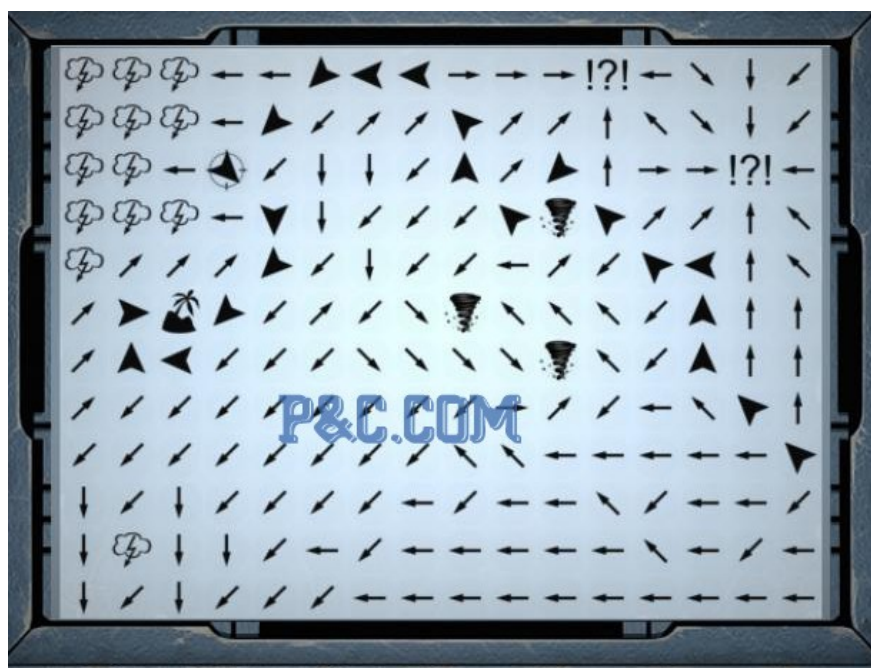
Ruota la freccia bordata di rosso qui sopra per ottenere questa posizione.



Ruota la freccia bordata di rosso qui sopra per ottenere questa posizione.



Ruota la freccia bordata di rosso qui sopra per ottenere questa posizione finale.



Spingi la leva a sx per decollare.

Isola di Bimini

Apri l'armadietto in fondo e prendi la scala di corda, il badile, il pennello e la spatola. Avanza e osserva la botola sul pavimento, aprila cliccando al centro, ora hai un'ancora a sx che devi prendere e dei ganci in basso. Il dirigibile è in movimento, quindi osserva che c'è un'asta che quando è visibile è interagibile apparendo un mirino: devi metterci l'ancora: aspetta che l'asta si posizioni in alto e appena si ferma tutto il movimento per un attimo aggancia l'ancora appena vedi il mirino. Usa la scala sui ganci e scendi. Parla con il conte e poi osserva la pietra con dei simboli vicino alla fiaccola. Esci dalla schermata e vai verso la boscaglia a dx, osserva i cespugli e prendi gli sterpi secchi. Esci dalla schermata e sulla dx prendi le erbe e il ramo secco in alto, ritorna alla zona di atterraggio. Vai verso il ponte m ai due uccelli non ti faranno passare, usa su di loro il ramo

secco e attraversa il ponte. Dopo il dialogo con il conte che vi spiegherà come preparare un succo con i frutti dell'albero della vita, vai a dx per il bivio e osserva le cianfrusaglie sulla capanna a sx, prendi il cesto di frutta, la torcia e la corda. Esci dalla schermata e vai a dx verso la pietra, sulla frana centrale usaci la pala e sulla pietra scoperta usaci la spatola e il pennello: vedrai dei simboli. Esci dalla schermata e vai alla dx delle capanne verso il limite del villaggio, osserva la parete del cratere a dx e prendi il muschio: osserva i simboli sulla parete del cratere. Ritorna indietro e continua sempre a sx fino ad un ponte, in terra raccogli la manica a vento, tira la leva per abbassare il ponte, avanza fino alla zona di atterraggio e poi oltrepassa il ponte. Osserva la pietra alla sx del grande albero centrale e vedi altri simboli, vai verso l'ascensore si aziona dal villaggio. Vai a dx verso il bivio e poi a sx per il villaggio, sali la scala dell'ultima costruzione a sx, sul palo a sx usaci la manica a vento. Scendi e attraversa il ponte a sx per la vista del mulino e vedrai un dispositivo: una leva, lato sinistro della base e lato destro della base, servono per far ruotare il mulino. La leva a sx abbassa e alza il mulino, gli altri due ruotano a sx o dx. La posizione iniziale è quella che vedi sotto e poi muovi come indicato.



Per prima cosa premi **2** per spostarlo tutto a sx finchè si blocca, poi abbassa la leva **1** tutta in basso per alzarlo al massimo.

Premi 7 volte il **3** e poi **1** in alto fino al massimo

Premi 2 volte il **3** per farlo andare a fine corsa e abbassa **una** volta la leva **1**

Premi 2 volte il **3** e alza leva **1 una** volta in alto

Premi 2 volte il **3** e abbassa la leva **1** per **una** volta

Premi il **3** una volta e il mulino girerà

Esci dalla schermata e risali la scala del mulino, tira la leva che si trova a dx tutta a sx, ritorna all'ascensore e sali. Appena sopra vai alla piattaforma a sx e metti il cestino e poi dentro il muschio, esci dalla schermata e osserva i rami in fondo. Raccogli tutti e 7 i frutti, esci dalla schermata e osserva i rami dalla parte opposta, prendi tutti i frutti. Esci dalla schermata e osserva a dx il frutto troppo maturo ma è troppo lontano per prenderlo. Esci dalla schermata e sali la scala,

osserva i rami a sx dove ci sono 2 frutti acerbi, usaci il ramo secco per farli cadere nel cestino. Esci dalla schermata e vai al ramo dalla parte opposta, metti la corda. Esci dalla schermata e scendi la scala, osserva di nuovo il frutto maturo a dx, aggrappati alla fune per poterlo prendere. Vai al cestello a sx e prendi da dentro i 2 frutti, esci dalla schermata e in inventario dovresti avere: 10 di frutta matura, 3 troppo maturi e 3 acerbi. Vai all'ascensore e scendi, vai a dx al recipiente, metti la brocca sul ceppo e osserva il dosatore, la parte alte del recipiente: 10 fori come i frutti. Prova a metterne qualcuno ma non sai in che sequenza, esci dalle varie schermate vedendo dei simboli e poi dei pulsanti. Parla col conte e ti chiederà di parlare con l'indigeno, sali al bivio e parla col nativo americano sulla dx, dagli la moneta e ti dirà inserire i frutti: *la relazione tra i frutti acerbi e maturi su un lato del piatto, dovrebbe essere la stessa come la relazione tra mature e stramature sull'altro lato*. Ritorna al recipiente e ora possiamo mettere i frutti in questo modo:

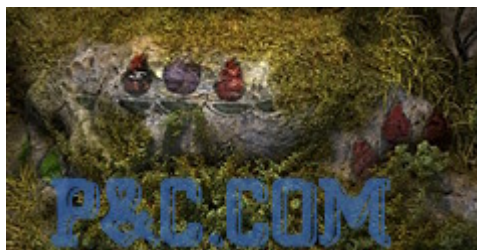
3 pezzi di frutta acerba in alto a sx

2 pezzi di frutta matura in basso a sx

3 pezzi di frutta matura in alto a dx

2 pezzi di frutta troppo matura in basso a dx

La posizione di quei superiori era indicato nel disegno visto sulla parete del cratere:



Se noti i 3 superiori sono: uno troppo maturo e due maturi.

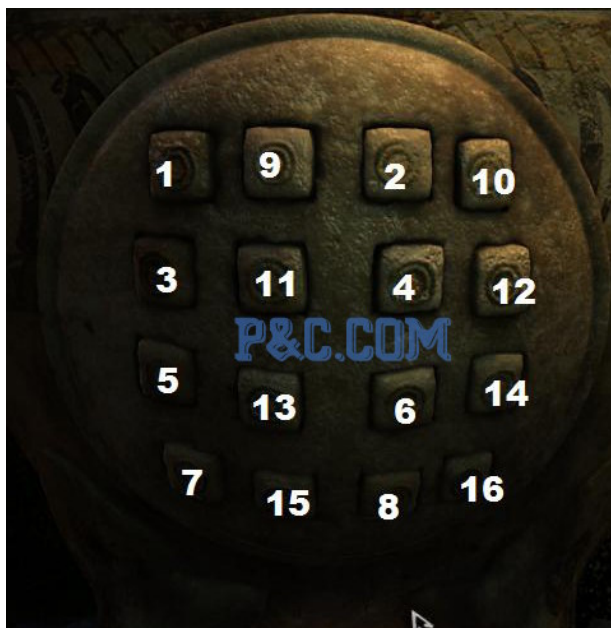
Quindi nei fori sopra andrà sui 3 centrali superiori: a sx uno troppo maturo e sui due ai lati 2 maturi. Metti le erbe nella ciotola e osserva il filmato.



Sarete catturati.

Parla col conte e poi col nativo che vi libererà. Parla col conte che ti dirà di prendere la pistola dal dirigibile, vai a sx fino in fondo, attraversa il ponte abbassato in precedenza e vai fino alla zona dell'atterraggio. Sali la scala in corda, solleva il cuscino del letto a sx e prendi la pistola. Scendi e dai la pistola al conte, vai a dx verso i membri della confraternita e alla fine devi posizionare gli anelli. Avanza in alto verso il bivio, vai a sx e sali la scala per il mulino, sposta la leva di due scatti a dx per attivare il flusso d'acqua. Scendi e ritorna alla zona dell'atterraggio, osserva la pietra e usa la torcia nell'inventario sulla torcia che arde. Ritorna al recipiente e osserva la parte inferiore dove ci sono i pulsanti, metti gli sterpi secchi nel focolare e accendi con la torcia. Dialogo.

Ritorna ai pulsanti e bisogna premerli tutti in un certo ordine, di seguito la sequenza.



Premi seguendo la sequenza da 1 a 16

Dopo il dialogo devi sistemare la parte centrale dei simboli già visti nelle steli. I segni interessati sono quelli che non si ripetono nelle varie steli e metterle nell'ordine: zona di atterraggio, bivio e sulla piattaforma. Di seguito il disegno di come impostarli tra le due frecce.



Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe