

Jack Keane



Capitolo 1

Sei legato su una sedia con davanti due energumeni. Parla con uno qualsiasi e insultalo fino a farti colpire facendo uscire il pugnale. Insultalo ancora in modo da avvicinarti di più al coltello, osserva la scena e sarai fuori. Vai a sx e osserva tutto in particolar modo il rullo e più in alto la linea di sicurezza. Sciogli il nodo sulla dx per scendere: il contrappeso dei due uomini ti farà risalire, prendi la scopa e usala sul barile per risalire e bloccare i due uomini. Raccogli il panno in terra e vai a dx verso la porta, entra ma per errore la porta viene chiusa. Vai a dx e vedrai il tuo coltello nel nido di un uccello, osserva gli escrementi di uccello e risali, vai a dx verso il secchio e usaci lo straccio per inzupparlo, ritorna dall'uccello e usa lo straccio sugli escrementi, scendi e prova a prendere il coltello: l'uccello te lo impedisce.

Vai a sx e prendi il sacco di sabbia sulla balconata, usalo su uno dei due uomini in basso che romperà il vetro dell'orologio facendo scappare l'uccello: prendi il coltello dal nido. Risali e ritorna alla piattaforma, usa il coltello sulla linea di sicurezza per scendere. Osserva il dialogo con Eric e Lawrence. Purtroppo a Lawrence cade un mappa così i due aguzzini sanno dove è diretto Jack.

Capitolo 2

Vai a sx ed entra nel negozio di "Avventura", osserva tutto e poi tira la tenda verde vicino alla finestra dove una ragazza si sta cambiando: arriva un avventuriero, parla delle Canarie e di provargli che è stato là: ti darà una bottiglia di rhum: accettala. Ritorna dai tuoi amici e consegna il rhum. Osserva la barca e sulla sx in basso alla torretta di corde prendi i soldi e un pezzo di legno marcio, vai a sx e parla con il messicano che in realtà è Montgomery un'agente segreto. Parla di tutto e saprai di una piantagione di tè del Dottor T. e avrai un pacchetto. Vai a dx e osserva la barca che non può navigare perchè imbarca acqua. Vai a sx e parla con Amanda, la ragazza dentro la tenda di prima, parla di tutto e accetta di andare con lei: ti darà una lettera. Vai a sx e parla con l'uomo vestito di nero che in realtà è Cookster, ex capitano della nave: parla con lui di tutto. Vai a dx e sali sulle casse e poi sulla sporgenza, vai a sx e poi scendi per trovarti dalla parte opposta al negozio. Scendi e prendi 3 contenitori del tè (per i Bonus), risali e osserva nella finestrella la ciotola blu assediata dalle vespe. Ritorna indietro e parla di nuovo con Cookster, dagli il pezzo di legno e potrai prendere la pipa sopra il barile. Ritorna sulla balconata alla ciotola blu e usa la pipa per allontanare le vespe e poi prendi la ciotola di cereali. Scendi e posiziona i contenitori di tè sugli altri 3 per avere un Bonus.

Ritorna alla barca che imbarca acqua e usa la ciotola di cereali per riempirla d'acqua, nell'inventario usa la lettera di Amanda con la ciotola per far staccare il francobollo e quest' ultimo con il pacco. Ritorna al negozio e metti il pacco nella cassetta della posta vicino alla giraffa. Esci dal negozio e vai dritto sotto l'arco dai tuoi amici, parlati per la riparazione della vela ma nessuno dei due vuole farlo se non prometti il pagamento: promettilo e poi vai al negozio, parla con il

proprietario e poi osserva gli articoli in vendita sul bancone, compra 3 oggetti che vuoi (io ho preso tutto meno che la bussola) e torna dai tuoi amici, parla degli oggetti presi e poi ritorna nel negozio. Parla con Montgomery e poi esci e davanti alla nave vedrai i tuoi amici, sali e parti: ti arenerai in un'isola.

Capitolo 3

Montgomery distruggerà un tempio sulla montagna. Osserva l'asse nell'acqua a sx e dietro di te prendi la stella e l'elefante, parla con Montgomery che ti darà un fusibile e un rocchetto di corda. Entra nella caverna davanti e sulla sx osserva il baule: prendi il vecchio fucile e osservalo da vicino per avere della polvere nera. Avanza di poco a sx e in terra prendi un'altra stella per avere un bonus. Avanza a sx verso la vegetazione e usa il coltello per tagliarla, avanza e prendi 2 stelle: una davanti e una a sx in fondo e poi sali la scalinata ostruita da un grande masso. Osserva la roccia a cono alla sx del masso e poi nell'inventario unisci: l'elefante con la polvere nera e il tutto col fusibile, metti il composto nella parte centrale della roccia a cono e poi accendi con l'accendino(se per caso non l'hai preso usa il coltello con la bussola). Salta dall'altra parte e Montgomery ti seguirà.

Sulla roccia davanti puoi salire ma ora vai sulla passerella in legno, osserva il pennone della nave e usa il coltello sulla corda per combinare un disastro. Ritorna sotto e vai a dx verso la nave, cammina sull'albero che fa da ponte, prendi il sacchetto blu, il verme e la canna da pesca. Vai a sx ed entra nella caverna, esci dall'altra parte e nell'inventario unisci la canna da pesca con la corda del rocchetto e con il verme, avanza e usa la canna per prendere l'asse che galleggia a sx. Ritorna sopra da Montgomery. Posiziona l'asse sulla colonna e sali la roccia dietro, parla con Montgomery, clicca l'asse e farai saltare Montgomery ma senza risultato, parla con lui che ti farà saltare aggrappandoti al terreno superiore. Prendi il cuneo di roccia e la ruota delle preghiere che farà rotolare la testa. Osserva il baule e poi sali le scale a sx , in terra prendi la cera per capelli, avanza e raccogli 2 pezzi di pietra: uno davanti e uno più in fondo. Vai a sx vicino all'argano e prendi la stella e il gancio, prova a usare l'argano ma è arrugginito. Per farlo funzionare usa l'olio se l'avevi comprato oppure apri il sacchetto con la cera con le forbici o il coltello, fai scendere la corda e scendi, prendi il pezzo di pietra, osserva le ostriche sulla nave e risali dalla corda. Ritorna sulla sporgenza e parla con Montgomery convincendolo a togliersi i vestiti. Metti le 3 pietre nel baule che rotolando farà saltare Montgomery di sopra. Nel frattempo è arrivata Shari: parlaci e ti dirà di trovare il suo Tiara.

Sali le scale e usa il gancio per aprire la porta, entra e prendi la spezia indiana in terra vicino ai contenitori, vai a sx e in terra prendi il portagioielli senza la gemma e osservalo.

Più a sx osserva la specie di gancio sulla roccia, rientra nella porta e prova a dare il portagioielli a Shari che rifiuterà in quanto manca la gemma, risali le scale e scendi la corda dell'argano, usa la spezia sull'ostrica sulla chiglia della nave per avere una perla, raccoglila e uniscila col portagioielli. Risali e consegna la perla a Shari che stavolta accetterà e ti lancerà un ramo di vite, raccoglilo e parla con Montgomery. Ritorna sopra ed entra nella porta, vai a sx e usa il ramo di vite con il gancio in fondo a sx e sarete sopra:osserva la scena.

Capitolo 4

Avanza per il villaggio e vedi che è disposto in due basi: superiore e inferiore. Avanza e osserva la statua nella nicchia sulla dx, arrampicati e osserva l'iscrizione sulla dx, prendi lo stick di incenso dalla statua. Scendi e vai sul ponticello di assi, avanza e parla con le due guardie britanniche per sapere di un autodromo del Dott.T. e per farti passare ti serve un'autorizzazione.

Vai a sx ed entra nell'hotel di sx, guardati intorno e osserva tutto poi suona il campanello sulla reception per parlare di tutto col titolare: saprai che Montgomery ha una stanza nell'hotel, che è fiero della stella incollata sul bancone e fatti dare un bicchiere d'acqua. Usa il bicchiere sul camino a dx per spegnere il fuoco, quando il titolare va sul camino vai verso i prodotti di pulizia e invertili di posizione, usa lo stick d'incenso con la stella sul bancone per scurlarla: il titolare prenderà il

prodotto sbagliato e invece di pulirla la staccherà, raccogli la stella. Parla ancora col titolare che ti darà la chiave della stanza N°7, sali le scale e usa la chiave nella porta, entra e sulla dx prendi il pacchetto segreto, aprilo nell'inventario e troverai il tesserino di Montgomery e un atto. Avanza verso il letto e in terra prendi il calzino rosso, esci dall'hotel e ritorna dalle guardie, mostra il tesserino e poi devi rispondere in modo corretto per dimostrare che sei britannico.

Come prima risposta devi dire: corvi

Seconda risposta dove si nomina il treno: ora puoi passare.

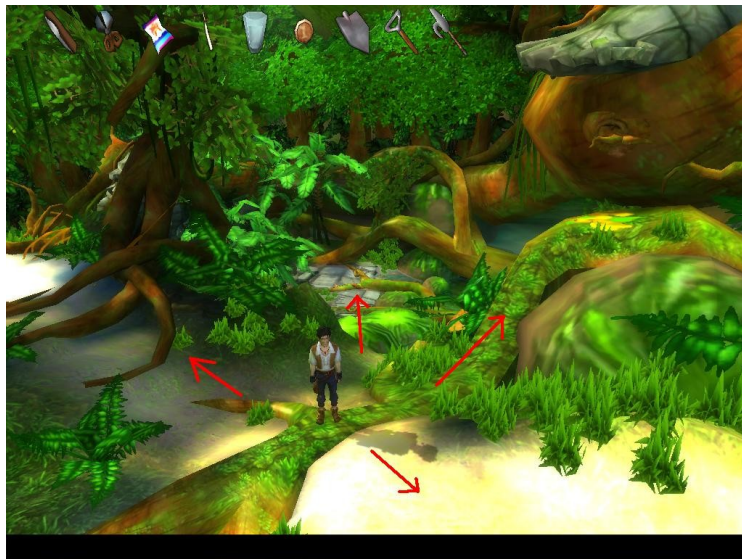
Avanza e sulla sx osserva la pianta chiusa in prigione, avanza e vai nella prima strada a dx dove incontri il sign. Gopesh, parlaci e potrai solo entrare nell'arco a dx, ritorna indietro a sx e poi avanza verso la piazza del mercato, prendi l'opuscolo a sx. Parla con Ruphia a sx e poi dalle l'atto in cambio delle chiavi della casa N°3, parla ancora con lei e poi con Louise più avanti che ti darà un vasetto di marmellata. Di fronte parla con Shari e il piccolo uomo, vai a sx e dai l'opuscolo al macellaio e parlaci. Ritorna indietro e scendi le scale alle spalle di Shari. Avanza dritto verso la palude ma il portone è chiuso, prendi la candela sulla tomba. Ritorna indietro e vai sulle assi a dx, sali le scale e apri la porta con le chiavi, prendi la candela e ritorna da Rupiah e parlaci: ti darà dei soldi: 10 pounds e un shilling. Osserva il filmato.

Ritorna dalle guardie e parla con Pandu il taxista, poi parla con le guardie riguardo all'elefante e poi dagli le 10 pounds. Ritorna alla piazza del mercato e parla con Louise di tutto: la vedrai andare verso le guardie: osserva il dialogo.

Vai a parlare con Shari e l'uomo al suo fianco, consegna il vasetto di marmellata a Shari che ti ridarà il vasetto vuoto che devi combinare con la candela e il tutto sul calzino rosso, vai dell'elefante e usa il tutto sul fanalino posteriore rotto.

Ritorna a parlare con Louise se non lo hai fatto prima. Parla con le guardie per avere un Bonus e poi con Pandu: osserva il filmato.

Avanza a sx e sali fin dove la strada è bloccata dai tronchi, osserva i tronchi e la corda, ritorna sotto e nel baule vicino all'elefante prendi gli oggetti: il manico della pala, la pala e un pungolo. Ritorna dove la strada è interrotta ma non salire: di seguito il disegno con le direzioni possibili.



Vai nella direzione dell'acqua ma un serpente ti blocca il passaggio, ritorna alla posizione iniziale e vai a dx sulla radice, arrampicati per trovarti sotto il piede della statua, arrampicati sul piede e avanza dove sulla sporgenza a sx c'è un grossa ghianda: prendila, guarda in basso e vedi il serpente. Sali per la statua fino ad arrivare all'altra uscita, vai a dx sul braccio e supera le cascate: arrivi ad una strada, scendi e prendi il pezzo di legno in terra, ritorna indietro e sali fino in cima dove vedi una rete elettrificata. Prendi il cacciavite vicino al topo morto, ritorna sotto e ritorna sul braccio della statua, avanza fino alla bocca e osservalo: mettilci dentro la ghianda, vai a sx e nel buco sul

ramo metti il pezzo di legno trovato prima, sali, avanza e arrampicati ancora, avanza a sx fino ad una capanna dove una scimmia sta pedalando. Usa il cacciavite per aprire la porticina della casetta svitando le viti e prendi la grata. Usa l'asta uncinata per suonare la campanella fuori della porta e vedrai la scimmia uscire, ritorna indietro e scendi, percorri la scala di pietra fino alla metà dove c'è la sporgenza di pietra a sx, vai sopra e in basso usa la grata dove c'è l'anaconda per bloccarla. Scendi e attraversa il ramo dove ora l'anaconda è bloccata. Vai a sx sulle mattonelle e osserva le rovine e poi col coltello prendi il ramo di vite, vai a sx osserva la statua dell'elefante specialmente la testa. Agisci sulla proboscide per rompere la ghianda che avevi messo nella bocca della statua, vai a sx ma la vegetazione ostruisce il passaggio: usaci il coltello e poi avanza, segui la strada e osserva gli scheletri in terra facendo attenzione alla pianta carnivora. Usa il ramo di vite sulla pianta per bloccarla, nell'inventario unisci il manico con la pala per averla intera e usala sulla pianta carnivora per raccoglierla. Ritorna indietro e ritorna alla capanna della scimmia che pedala: quando passi davanti alla bocca raccogli il pezzo di ghianda. Nell'inventario unisci il pezzo di ghianda con la pianta carnivora, metti il tutto sulla veranda e poi usaci il coltello. Ora usa l'asta uncinata per suonare il campanello e ciao scimmia (sarà subito risputata). Ritorna indietro ed entra nella cascata, sali la strada e scavalca la recinzione che ora non è più elettrificata, parla con Miss Gristle e poi vedrai che Amanda parla col Dottor T.

Capitolo 5

Hai il controllo di Amanda.

Vai a dx e osserva il cartello e il telescopio, guardaci dentro e vedrai la veranda dell'hotel, vai a sx verso la strada bloccata e usa il fucile sulla corda in alto per liberare il passaggio, scendi e parla con Pandu del cliente che lo sta aspettando e che la strada è libera, ma Pandu non può muoversi perché mancano attrezzi dal baule. Vai dietro l'elefante per il villaggio, sei davanti all'hotel, spara sulla corda in alto e da terra raccogli l'ombrello e il pezzo di giarrettiera. Entra nell'hotel e osserva i contenitori per la pulizia sul carrello, parla col titolare e poi osserva la lettera della regina a dx ma non puoi prenderla, esci e vai a parlare con le guardie. Avanza all'indietro e percorri la passerella, vai alla statua nella nicchia e prendi il bastoncino d'incenso. Ritorna dall'elefante e dai a Pandu l'ombrello, parlaci e in cambio ti darà un apribottiglie. Vai a sx e sali dove c'è il cannocchiale, usa l'apri bottiglia sul cannocchiale per averlo in inventario dove devi unire il fucile con la giarrettiera e il tutto con il cannocchiale per avere il fucile telescopico. Appoggia il fucile dove c'era il cannocchiale, usalo e spara sul vaso a fianco della porta: vedrai il gestore uscire fuori e mettere un cuneo sotto la porta, spara di nuovo sul vaso e poi sul cuneo sotto la porta che si richiuderà lasciandolo fuori. Entra nell'hotel e prendi il contenitore sopra il carrello e poi la lettera della Regina sul bancone, usa il bastoncino d'incenso sul camino. Sali le scale e vai nella stanza davanti, apri la lettera della Regina e se provi a leggerla non vedi nulla ma senti odore di limone. Usa sulla lampada vicino alla finestra la trementina e il bastoncino d'incenso, usaci la lettera e la leggerai. Usa la lettera per Jack sul tavolo e poi esci: la lampada si accende bruciando la tenda!!!!.

Capitolo 6

Controlli Jack.

Vai a dx, avanza fino al fiume e sentirai chiedere aiuto, sali la radice a dx fino alla statua e vedrai Murphy appeso ad una valigia. Parlaci e poi usa il coltello per tagliare le corde, scendi e parla ancora con lui. Ti trovi davanti all'hotel, prendi il catrame sulla dx, entra nell'hotel e sali le scale, entra nella stanza e prendi la carta bruciata sul tavolo, leggila e poi sul muro a dx prendi i 3 chiodi. Esci dalla locanda. Scendi sotto e parla con le guardie del 1871 e ti daranno una cronologia da quel periodo, osservalo nell'inventario e scoprirai che mancano delle pagine. Parla con le guardie a riguardo e ti diranno che Gophes, Rupiah e Louise l'hanno usato.

Vai al supermercato e parla con Gopesh che ti dirà che ha restituito la cronologia. Vai nella piazza del mercato e parla con Rupiah che ti dirà che l'ha restituito in perfetto stato. Parla con i tuoi due

amici e poi con Louise non credendo a cosa ti dice e ammetterà di aver preso le pagine: le avrai in inventario, leggile. Ritorna indietro dove sono le guardie e parla con Murphy, che sta davanti alla prigione con la pianta, osserva il filmato e parla ancora con Murphy che ti accompagnerà se trovi una barca. Ritorna alla piazza del mercato e vai verso la palude e osserva la barca che ha il fondo bucato, risali e vai a sx dal macellaio, dagli l'opuscolo (se non l'hai già fatto prima) e poi entra nel supermercato, sullo scaffale a dx osserva il martello e il pennello, parla con Gopesh che ti dirà che gli oggetti sono associati a Luigi e Loretta e se lo aiuterai potrai prenderli: inizia col scegliere Luigi. Vai dal macellaio e parlaci, conferma che è per Luigi e avrai un pezzo di salsiccia. Ritorna all'entrata del villaggio e sulla dx scendi la piccola scalinata di pietra, osserva i pesci nell'acqua e usaci le salsicce in modo da catturarne uno, vai alla prigione della pianta e prendi l'asse appeso a sx, ritorna da Gopesh al supermercato, dagli i pesci (Luigi è il suo gatto) e prendi il martello. Ritorna alla barca e usaci il martello: in automatico metterai l'asse e i chiodi. Ritorna da Gopesh, parlaci per avere il pennello. Vai da Rupiah, parla di Loretta e ti darà una chiave, ritorna alla barca e con la chiave apri la botola: prendi Loretta, consegnala a Gopesh e prendi il pennello. Ora vai dove c'è la gabbia con la pianta, sulla dx c'è una sporgenza sulla roccia, sali e avanza fino al camino fumante, butta dentro il pezzo di catrame; una delle guardie toglie la pentola col catrame fuso, scendi e prendilo. Vai alla barca e usaci la pentola di catrame per isolarla e avere un bonus. Agisci sulla barca e arriverà Murphy. Osserva il filmato. Parla con Murphy che ti darà dell'olio e poi usa il coltello sulle felci per averne qualcuna. Sali e vai a dx verso il campo si zucche, prendi il crick da sotto il carretto e poi la ruota, usa il coltello su tutte le zucche per avere un bonus, osserva la prima zucca a dx quando entri e prendi del terreno. Esci e vai a sx verso la casa, osserva il cartello e prendi l'imbuto da terra. Sali il percorso e osserva il cancello della stazione botanica, usa l'olio sul crick e poi lo stesso sul cancello, avanza e sulla sx osserva gli attrezzi, avanza e sulla dx prendi il fertilizzante, avanza e osserva i rampicanti che non possono essere tagliati col coltello. Ritorna dove hai preso il fertilizzante e sulla dx taglia col coltello i rampicanti che ostruiscono il passaggio: avanza nel laboratorio e prova ad accendere la lampada a sx ma non c'è corrente, gira il rubinetto a dx ma non c'è acqua. Esci all'esterno e sulla sx in terra prendi il manuale del giardinaggio:leggilo, prendi anche il contenitore per i fiori. Alle spalle osserva le pale del mulino rotte e nell'inventario unisci la ruota con la felce per improvvisare delle nuove pale da mulino, unisci il tutto sul palo davanti per dare energia. Vai alla dx della serra, in fondo vedi dei tubi, sali e osservali: sono arrugginiti. Vai a dx e supera il ponte, entra nell'ascensore e fai un giro nella stanza: sei nel magazzino dove vengono fatte le consegne. Vai alla dx dell'entrata e gira la manovella per far scorrere l'acqua, ma essendo i tubi arrugginiti uno si romperà. Prendi la cassetta degli attrezzi a fianco. Vai a sx fino in fondo e vedrai un cartello appeso: osservalo e poi osserva quello più a dx. Tira la leva e apparirà una piattaforma, sali e osservalo. Ritorna fuori e vai al tubo rotto, usa gli attrezzi da idraulico sul tubo di dx per avere un flusso d'acqua verso una direzione, agisci sul tubo di dx per concentrarlo sull'altro tubo, usa l'imbuto sul tubo di sx per far scorrere l'acqua nel tubo e ritorna al laboratorio di botanica dove c'è il macchinario. Sulla sx vedi due bauli, vai su quello più a sx e prendi i semi marroni e su quello di dx prendi dei due tipi di semi rossi. Vai al tavolo e posaci il contenitore dei fiori, mettili dentro il terreno e poi 3-4 manciate i semi, metti il fertilizzante nella macchina dietro, apri il rubinetto dell'acqua e osserva la pianta: prendila. Esci e vai a dx dove il passaggio è ostruito dalle piante: usaci la pianta appena creata e vedrai una specie di cassaforte, usaci il coltello e prendi il libro che leggerai in automatico, prenderai anche un tubetto di liquido verde: smeraldo 13 da portare al Dot.Umbati a Calcutta e l'anello della famiglia Keane. Esci e parla con Murphy, poi vai a dx verso l'ascensore, entra e vedrai arrivare un dirigibile che combinazione va a Calcutta, entra nella cassa che si è aperta.

Capitolo 7

Osserva il filmato tra Amanda e il Dot.T

Controlli Amanda.

Sei al dirigibile e ti accorgi che Jack è fuggito dalla cassa e sta provando ad uscire dalla porta dell'ascensore. Vai verso la porta dell'ascensore ma è chiusa, vai dietro la cassa e osserva la scaletta ostruita dalla cassa, vai dalla parte opposta dello squarcio nella cassa e aprila notando dei contenitori di nitroglicerina. Vai a sx fino in fondo e prendi le due schede perforate dalle mani delle scimmie e le due sfere, prendi una cassa e un pezzo di condotto. Vai a dx e leggi il cartello delle istruzioni: scarica, spegni la luce e manda il segnale.

Tira la leva sotto per fare uscire la pedana (se non l'hai già fatto con Jack), metti la cassa sulla feritoia e tira la leva per rompere la cassa, prendi l'aerostato dentro la cassa. Ritorna davanti alla cassa aperta del dirigibile e prova a girare la valvola a dx, usaci il fucile per far uscire l'elio: usaci l'aerostato. Ora osserva bene le parti terminali gialle della cassa della glicerina, inserisci una scheda perforata per parte: la cassa ora è libera dalle catene e non capita nulla perché l'aerostato gonfiato fa da cuscino. Fai un giro e vedrai che ci sono 5 lampade appese: usaci il fucile su tutte, nell'inventario unisci le due sfere (pompom) e mettili sulla pedana con la "X", clicca sulle sfere unite per far salire il dirigibile. Scendi la scaletta che era ostruita dalla cassa e osserva il filmato.

Capitolo 8

Sei prigioniero del Dott. T e sei legato ad un contenitore di Kerosene. Usa il seme rosso su te stesso per liberarti dalle corde, prendi lo stoppino dal contenitore, osserva i vetri che sono sporchi, usa lo stoppino sui vetri per pulirli e vedere delle scale, clicca sul vetro e ti trovi sotto. Vai a dx e sulla collina illuminato da una lampada vedi il piccolo uomo che era al villaggio, parlaci per chiedere aiuto e ti butterà una cinghia, ritorna indietro e usala sull'asse che va verso il vuoto, cliccala e ti ritrovi al piano inferiore. Vai a dx e prendi la coppa viola per un bonus, vai a sx e osserva il pellicano e poi prendi la coppa d'argento per un altro bonus. Entra nella porta e al centro osserva la botola, avanza verso le scale e prendi la coppa azzurra per un altro bonus. Vai alla dx della porta e metti le coppe come da disegno sotto per unire tutti i bonus.



Sulla dx prendi il grande fiammifero, vai a dx e osserva il contenitore in alto sullo scaffale , osserva il grande nodo sulla scala e poi la rete per i pesci nel mobile a vetro. Usaci l'anello per tagliare il vetro e prendere la rete. Esci e usa la rete con il pellicano che ti sputerà fuori una lattina, ritorna dentro e usa la lattina sul nodo per tagliarlo e agisci sulla scala che spostandosi a sx farà cadere il contenitore, osservalo e troverai della dinamite che devi mettere sulla botola, accendi il fiammifero sulle fiamme delle scale e accendi la dinamite per far esplodere la botola: scendi.

Sei fuori, vai a sx e parla col piccolo uomo: l'edificio crollerà. Avanza e il piccolo uomo ti parlerà di Daniel, avanza e attraversa il ponte per andare al tempio, parla col sacerdote e poi vai a sx sopra i tappeti: dove luccica il punto sul piedistallo arrampicati. Ora hai 2 possibilità: premi la barra spazio per avere lo spazio, per avere il tempo aspetta qualche secondo. Scendi e parla ancora col sacerdote, vai sulla statua a sx e arrampicati, prendi l'ombrellone, il flauto e scendi. Entra nel tunnel a sx e parla con l'altro sacerdote. Avanza un po' a sx e sul tubo arancione prendi il pezzo di tubo appeso, vai a dx e prendi l'altro pezzo di tubo dietro quello arancione. Usa il primo tubo preso sul macchinario verde più avanti, metti l'ombrellone nel foro a dx del rullo. Vai a sx e sali le scale verso il macchinario, sulla sx usaci l'ultimo tubo rimasto, vai ancora a sx e in mezzo alle due manovelle metti il flauto. Gira le due manovelle per aprirle e poi sali le scale e apri le due manovelle più piccole: sentirai scorrere dell'acqua. Richiudi queste due valvole e prendi il tubo curvo appoggiato sulla ringhiera a dx e mettilo dove perdeva l'acqua e poi riapri le valvole. Parla con i due sacerdoti e ti ritrovi fuori, parla ancora con loro. Entra nel tronco cavo e poi nella grotta a forma di tigre, prendi la fiaccola sul muro a dx e avanza. In terra prendi una bottiglia di liquore e non puoi avanzare perché il ragno te lo impedisce. Metti la bottiglia di liquore sulla ragnatela dietro e il ragno si ubriacherà. Avanza e prendi un'altra bottiglia di liquore, avanza e osserva il carrello appeso e il punto luccicante dietro sulla roccia, arrampicati e osservalo da vicino. Scendi e vai a dx: osserva la stalattite in alto e vedi che è instabile: cliccala più volte per farla vibrare di più fino a farla cadere, salta dall'altra parte e più avanti prendi le armi antivampiro e il barile di liquore. Avanza a dx e vedrai la tigre morta e Mortimer che gioca a carte. Parla con lui e poi prendi un altro barile di liquore, ritorna al carrello appeso e metti i due barili di liquore sulle due ragnatele e il ragno li metterà nel carrello. Sali la sporgenza sotto il carrello e inserisci la monetina nella parte alta per farlo cadere, scendi sotto e prendi i dischi dei barilotti. Risali e prendi anche il carrello, ritorna alla tigre e unisci nell'inventario gli attrezzi antivampiro con i dischi, usa il carrello intero sulla tigre e sul carrello i dischi uniti. Nel filmato scegli un verso della tigre per simulare che è ancora viva. Parla con i due sacerdoti e avrai una chiave per il trono, parla con quello più alto e poi prendi lo sceriffo bug sotto il tronco cavo.

Capitolo 9

Vai a dx, poi avanti ed attraversa il ponte per il tempio. Entra ed vai a sx. Apri la porta accanto al piedistallo con la chiave per la sala del trono. Parla con il piccoletto e al termine del dialogo vai a sx ed esci dalla porta posteriore. Vai a dx, entra nella palude e da lì raggiungi il villaggio. Vai dai soldati e mostra lo sceriffo bug. Dirigiti al mercato e parla con Rupiah, mostrandole il certificato. Sei nella parte superiore del villaggio. Avvicinati al signor Gopesh e prova a prendere la tazza da tè, Parla con lui e dopo il filmato sali le scale e parla con Vincent. Prendi le bende accanto a lui, scendi e parla con Louise, soprattutto di ciò che riguarda le nozze. Al termine del dialogo torna nella parte inferiore del villaggio e parla con il macellaio. Fatti dare l'autorizzazione per prendere la copia della poesia custodita nel tempio. Recati al palazzo passando per la foresta e per la palude. Entra nella sala del trono e avanti fino all'atrio. Parla con il sacerdote mostragli l'autorizzazione. Prendi la poesia ed ascoltate ciò che vi dirà il sacerdote. Lascia il tempio e torna nella parte superiore del villaggio. Vai a parlare prima con Montgomery poi con Murphy, sali le scale alle spalle di Murphy e vai a sinistra, avvicinati alla palma da cocco, prendi una noce di cocco e questa cadrà a terra : raccogli il tutto. Attraversa il ponte alle spalle di Gopesh ed entra nella torre. Vai sulla terrazza a dx ed entra nel padiglione. Parla con Shari poi dalle la poesia, fai una protezione per le orecchie combinando le due mezze noci di cocco con le bende, dalle a Shari. Al termine del filmato prendi l'abito da sposa a sx e la tazza da tè sul tavolino, sali le scale alle spalle di Murphy ed apri la prima porta a destra. Entra in farmacia, parla con la farmacia voltati verso l'uscita e leggi il poster a sx. Esci, vai a sx e raggiungi la parte superiore della piazza (la porta subito a sx). Parla con Rupiah e dalle la tazza, aspetta che si allontanano e prendi la pianta poco comune sul lato sx della ringhiera. Scendi e vai a sinistra, prendi la pianta poco comune accanto a Vincent, torna nella farmacia e dai la

pianta alla farmacista, in cambio fatevi dare il filtro d'amore. Clicca sull'abito da sposa e la farmacista ti aiuterà a travestirti. Esci dalla farmacia, vai a sx, entra nella torre ed avvicinarti a Vincent. Dagli la pozione d'amore, poi torna nella farmacia e togli l'abito da sposa (cliccando ancora sull'abito in inventario). Esci dalla farmacia, vai a dx e scendi le scale. Parla con Murphy e prendi la padella dal suo zaino. Vai sulla terrazza a destra dentro alla torre, colpisci Shari con la padella e guarda il filmato al termine del quale tornerai al tempio. Parla con il sommo sacerdote, esci a sinistra ed entra nel vecchio laboratorio a dx. Da questo momento impersoni il piccolo Jack. Prova ad arrampicarti sullo sgabello a dx, posto accanto alla finestra. Vai verso l'armadio, aprilo e prendi il mattoncino colorato; ci sono altri due mattoncini: uno sullo scaffale, dove dovete prendere anche una scatola a sorpresa lì vicino, Prendete ed il terzo mattoncino si trova di fronte a quelli impilati a sx. Torna allo sgabello e mettili sopra i mattoncini e la scatola a sorpresa. Arrampicati e prova ad aprire la finestra, ma è bloccata. Torna giù ed avvicinarti al lettino. Prendi i due montanti e dirigiti verso lo scaffale. Prendi il lazo e la piccola scatola chiusa. Vai a destra e prendi il libro di fiabe di fronte al tavolo. Arrampicati sulla sedia, poi sul tavolo e prendi la pistola giocattolo, osserva l'attaccapanni e metti i due montanti nei buchi a sx, dopodichè mettili sopra il libro di fiabe. Sali sul gradino e arrampicati sullo scaffale. Sali sopra l'armadio e prendi il modellino della nave pirata. Combina il lazo con il ciuccio con la pistola giocattolo e con la piccola nave pirata. Usa gli oggetti combinati sul candeliere, Torna giù ed avvicinarti al cavallo a dondolo. Metti davanti al cavallino la scatola chiusa e rompi interagendo con il cavallo. Sali di nuovo sull'armadio e lancia la nave. Scendi, arrampicati sullo sgabello e sulla finestra, usa il coltello sulla corda, esci dalla finestra.

Capitolo 10

Ora giochi con Amanda. Osserva il piccione d'argilla dietro ad Amanda. Vai a sx e prendi il fango sulla panchina. Entra in casa ed osserva i ritratti appesi, vai a dx, supera l'ufficio del Dottor T., apri la porta in fondo al corridoio ed entrate. Clicca sull'armadio e ti accorgerai che l'anta sx è bloccata. Torna nel corridoio e spostati verso il basso. Osserva l'orologio a pendolo ed apri il quadrante con il coltello. Prendi le lancette e torna in camera. Avvicinati all'armadio e sblocca l'anta con le lancette, osserva lo scheletro nell'armadio. Esci dalla camera e guarda il filmato. Esci e parla con la signora Gristle (in particolare chiedile della limonata). Mentre la governante si allontana prova ad entrare nell'ufficio del Dottor T, ma la signora Gristle arriverà con la limonata. Scendi le scale e sveglia il gorilla sul divano, combina il fango con la limonata ed usa il tutto sui piedi del gorilla. Sveglialo di nuovo e l'animale sporcherà tutto il pavimento, attirando la governante. Torna in cima alle scale ed entra nell'ufficio del Dottor T. Osserva la pianta carnivora, la cassaforte ed i dischi appesi. Voltati verso la scrivania ed apri il mappamondo alle spalle del dottore. Esamina le statuette sulla scrivania ed il grammofono nello studio, poi prendi la fotografia del gorilla. Parla con il dottore poi esci dallo studio e torna dove ci sono i quadri. Scambia la foto della signora Gristle con quella del gorilla. Torna giù, parla con la signora Gristle, al termine del filmato raccogli il secchio vuoto vicino alle scale, torna di sopra ed esci sulla terrazza. Avvicinati al rubinetto e riempi d'acqua il secchio. Rientra e scendi nella biblioteca. Versa l'acqua dentro il camino e prendi un pezzo di carbone. Torna di sopra e usa il pezzo di carbone sul ritratto della signora Gristle poi torna giù e parla con lei. Ritorna di sopra ed entra nello studio del Dottor T, prendi dal mappamondo la bottiglia di grappa, il disco di musica classica sullo scaffale a dx della pianta carnivora e mettilo sul grammofono. Gira la manovella e non appena riprendi il controllo d'Amanda, corri verso la pianta carnivora e versa la grappa nella fioriera. Esci dallo studio e vai nella biblioteca. Prendi il kit medico appoggiato sulla libreria a dx ed esci sulla terrazza. Spara al piccione d'argilla poi metti il kit medico sul piedistallo. Spara alla valigetta e prendi lo stetoscopio. Ritorna nello studio del Dottor T ed usa lo stetoscopio sulla cassaforte, prendi e leggi la lettera di licenziamento.

Capitolo 11

Giocate di nuovo con Jack. Vai a dx ed avvicinarti al rubinetto, aprilo, entra in casa e prova ad entrare nello studio del Dottor T, scendi e usa la corda della campanella a sinistra del caminetto. Sali le scale a sx poi vai a destra. Jack si nasconderà.

Osserva l'orologio a pendolo: vedrai il tuo coltello. Vai a dx ed entra nello stanzino. Chiudi la persiana ed il gorilla si alzerà e staccherà la persiana dalla finestra. Esci passando dalla finestra ed entra in camera di Amanda. Tira il cassetto in basso dell'armadio poi apri l'anta sx, prendi i vestiti a sx, esci sul cornicione e torna in camera del gorilla. Prendi gli analgesici e la statua del gorilla sullo scaffale a dx. Esci dalla stanza passando dalla porta e dirigitisi sulla terrazza. Prendi l'annaffiatoio a dx e riempi di acqua con il rubinetto. Prendi anche la sega da giardiniere lì vicino. Torna sul cornicione ed vai a sx. Prendi il vecchio ombrello fuori della camera d'Amanda, vai dietro il Dottor T e ruba il mazzo di chiavi attaccato alla sedia dov'era prima con l'ombrello. Rientra in casa e scendi, raccogli la fibra dello spazzolone a sx, vai a dx verso la porta d'ingresso e prendi la calamita attaccata alla lavagnetta a dx. Combina la fibra con la calamita ed usatela con l'orologio a pendolo. Entra nell'ufficio del dottore, apri la porta con il mazzo di chiavi, avvicinarti alla scrivania e prendi la penna stilografica per terra. Combina la penna con la lettera di licenziamento, apri tutti i cassetti con il mazzo di chiavi e prendete le tre teste delle statuette, sistemale sulle relative statue, avvicinarti alla pianta carnivora, metti gli analgesici nell'annaffiatoio e versa il tutto nella fioriera della pianta carnivora. Usa la statuetta del gorilla con la pianta carnivora e troverete la testa mancante. Mettila sulla statua del Dottor T dopodiché girate la testa d'ogni statuetta cliccando una volta su ognuna. Si aprirà un pannello segreto dietro la libreria. Leggete il progetto a sx e nella cabina telefonica tagliate il cavo del telefono con il coltello. La signora Gristle entrerà nello studio e dalle la lettera di licenziamento. Esci dall'ufficio e guarda il filmato. Dopo che il gorilla cercherà di bloccare l'uscita fai parlare Amanda chiedendo al gorilla di lasciarti passare. Dopo il filmato, appena prendi il controllo di Jack, sali sul tetto dell'aereo, usa il coltello per tagliare la base dei depositi a dx e a sx. Scendi e Apri lo scomparto dx e prendi la tanica di benzina e il manuale. Apri il cofano e vedrai che c'è solo un tubo. Sali, prendi la tuta della scimmia e tagliala con il coltello ed avrete un altro tubo. Torna giù ed usa il tubo sul cofano, poi la tanica con il motore. Prendi il montante rotto a dx del motore, vai a dx e colpisci Jerry con il montante. Vai alla parte centrale dell'aereo e tira la cordicella del paracadute di Jerry. Vai sulla parte posteriore dell'aereo e prendi il cacciavite. Un po' più in dietro c'è il carrello d'atterraggio: cliccaci sopra con il cacciavite. Ora vai in fondo verso il timone di profondità, usaci il cavo del telefono e la barra del carrello d'atterraggio.

Capitolo 12

Vai a sx e guarda il cartello di pietra. Prova ad attraversare il ponte sulla sx e t'imbatterai in tre piante carnivore. Prendi lo scheletro della scimmia a sx poi vai a sx. Clicca verso l'alto sul piccolo altare e ti dirigerai lì. Parla con Vincent e, al termine del dialogo, vai avanti e ritroverai la scimmia che pedalava nella capanna. Parla con lei e raccogli la noce di cocco che ti lancerà. Vai ancora avanti e vedrai la mongolfiera del Dottor T. Osserva le rocce sparse a dx e prendi la canna di bambù incastrata. Parla con Montgomery, prendi una bottiglia di birra dalla cassa, andate ancora a sx e vedrai il cartello del ponte benedetto, ma per adesso non ci andare. Prosegui e poco più avanti vedrai che c'è una fitta vegetazione da tagliare con il coltello: prendi il cartello di pietra. Torna a dx, entra nel ponte benedetto ed arriverai al relitto dell'aereo. Mettiti il cartello di pietra nell'inventario sopra il cartello che precede il ponte. Vai avanti e supera Vincent e il ponte. Scendi lungo il sentiero, attraversa il ponte e guarda giù dalle scale. Vai dall'altro lato della riva ed usa la canna di bambù sul carrello d'atterraggio dell'aereo e tira la leva. Usa lo scheletro sul letto del fiume asciutto (alla sx delle scale) e metti la bottiglia di birra nello scheletro. Tira di nuovo la canna di bambù. Prendi la bottiglia, portala a Montgomery e parlate con lui (quando ti chiederà di lasciarlo in pace,

rispondigli che siete stufo di lui). Torna al fiume e taglia l'albero con il pettine, prendi il ramo staccato in cima alla scala di pietra, poi vai a parlare con il sommo sacerdote. Vai a dx e supera sia Montgomery che la mongolfiera. Sali sulla rampa a sx ed arrampicati sulla statua. Vai a sx e spostati sul lato sx della turbina. Usa la cintura elastica sulla pietra con lo spazio in mezzo. Vai a sx ed usa il ramo staccato sulla pietra. Per finire usa la noce di cocco con la base della pietra ancestrale (quella di prima con lo spazio in mezzo) e rompi il vetro.

Torna nel ponte benedetto, prendi la manovella accanto ai pezzi dell'aereo. Torna a parlare con il sommo sacerdote. Usa il coltello sull'albero del caucciù a sx e raccogli un po' di sostanza nello stampo del rituale. Vai verso il ponte e date le ossa di gomma ad ogni pianta. Vai al portellone con le due serrature ai lati. Avvicinati alla serratura di dx ed inserisci la manovella, ma non accadrà nulla. Parla con Amanda e chiedi di aiutarti ad aprire il portellone. Arrampicati sulla sporgenza a sx ed entra nella botola. Partirà un breve filmato dove il Dottor T vi ha rinchiuso in una stanza con una bomba. Osserva i cavi sciolti sul pannello a dx, prendi la teiera in basso vicino alla sedia ed usala sui cavi sciolti. Girati verso la porta e prendi il bastone per rompere l'oblò della porta. Vai a sx e dirigiti sulla piattaforma. Prendi la maniglia a sx della porta, guarda il portello in basso a sx ed aprilo con il coltello: prendi il fusibile bruciato. Girati ed entra nella piattaforma d'accesso ai baracconi in fondo. Parla con Amanda e prendi la zeppa sul lato dx della piattaforma. Esci e torna alla piattaforma superiore. Avvicinati al portello e metti la zeppa nel portafusibili. Dirigiti alla piattaforma d'accesso ai baracconi, entra nei baracconi a dx, prendi il rotolo di filo accanto ad una delle cuccette e vai a dx per prendere la grucciona nell'armadietto. Osserva la porta a dx, vai a sx ed avvicinati al pannello. Premi il pulsante verde e la scimmia aprirà il portellone. Dopo il filmato combina la grucciona con il rotolo di filo, dai il tutto ad Amanda. Dopo il dialogo clicca sul fucile rotto in inventario.

Capitolo 13

Vai a sx ed entra nella cabina. Prendi il ferro di cavallo appeso alla parete a sx e mettilo nel forno. Prendi il cavatappi accanto al forno a sx ed usalo sul minibar. Prendi il secchiello del ghiaccio all'interno del minibar. Esci e vai a sinistra, prendi il remo d'emergenze e la corda. Rientra nella cabina e metti il remo nel forno. Raffredda il ferro nel secchiello del ghiaccio. Combina il ferro di cavallo e la corda. Esci e vai poco a dx, usa il gancio sulla leva del timone in alto e la nave si capovolgerà. Arrampicati sul divano e gira il timone. Apri la valigetta blu con il coltello e prendi i razzi da dare poi ad Amanda. Salta a destra e raggiungi la porta rossa. Prova a saltare verso il Dottore, ma non riuscirai: prendi il braccio di legno che si è spezzato. Torna sulla porta rossa e salta a sinistra poi sul divano. Vai sul lato sx del divano ed usa il braccio di legno sulla porta distrutta. Salta di nuovo verso la porta rossa e ora puoi saltare sul nuovo gradino per poi tagliare la corda con il coltello.

Guardate il filmato finale.

Soluzione di Star