

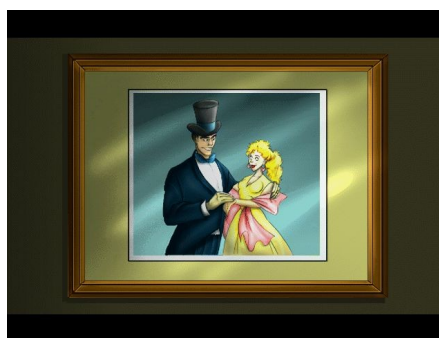
Broken sword II: la profezia dei Maya

Sono trascorsi ormai sei mesi da quando George si è dovuto allontanare da Parigi per assistere il padre morente, e ora rieccolo di nuovo accanto alla dolce Nicole, intenti a camminare verso la residenza del professor Oubier, uno studioso dell'arte Maya. Nel corso del filmato introduttivo si vedrà un'alternarsi d'immagini antiche, in cui sembra si stia svolgendo un rituale sacrificale e d'immagini attuali in cui si trovano George e Nicole. La ragazza doveva aiutare il professore a far luce sul mistero di un'antica pietra Maya, che le era stata inviata. Una volta giunti sul posto verranno accolti, anziché dal professore, da un uomo, sicuramente di nazionalità centroamericana, il quale, dopo averli fatti accomodare stordirà il povero George e, con l'aiuto di un complice, rapirà Nicole, dopo averla colpita con un dardo. Prima però di andare via, lascerà a George un ricordo, ossia, una scatola con un enorme ragno velenoso. Non contento darà fuoco alla casa. Da questo momento tocca a te!.....

Fuga da casa del professor Oubier



Indietreggiando con la sedia, arriverai vicino alla libreria, cliccaci sopra; in questo modo ti accorgerai che un piede non è stabile, così clicca sul piede del mobile, facendo cadere la libreria dritta sul ragno, che resterà vagamente spiaccicato. Dietro la libreria c'è un sostegno di metallo, cliccaci sopra, per tagliare la corda che ti tiene legate le mani. Dirigiti a sx, verso lo scrittoio, e cliccaci sopra, all'interno vi è una bottiglia di tequila, bevine un po', sputerai via il verme, lo dovrai raccogliere dal pavimento. Clicca sul cassetto nella parte bassa dello scrittoio, all'interno troverai un antico vaso. Una volta che l'hai preso accedi all'inventario e cliccaci sopra col tasto dx, ne estrarrai una chiave. Osserva la fotografia alla parete,



va verso sx e raccogli il dardo da terra, sotto la finestra c'è la borsetta di Nicole. Raccoglila, nell'interno troverai un tanga rosso, con un cuoricino nella parte anteriore e una lettera di Laubineau, piena di smancerie per Nicole, infatti il tanga era un suo regalo. In ogni caso sopra c'era scritto anche il suo numero telefonico, chissà, magari ti potrà tornare utile. Dirigiti a sx, vedrai delle fiamme. A dx di queste c'è un armadietto, clicca sopra le porte col dardo, seguirà una piccolissima esplosione che ti scaraventerà a terra.



Con i tanga rossi che hai nell'inventario prendi il cilindro rovente dall'armadietto. Sopra il mobile, sull'angolo dx c'è un sifone bianco, cliccaci sopra col cilindro che hai nell'inventario, otterrai un moderno e funzionante estintore da usare sulle fiamme. Una volta spente, esci dalla porta e scendi le scale. Accanto al telefono troverai un articolo di giornale che parla di un'imminente eclissi, la quale sfortunatamente non si poteva vedere dall'Europa, ma sicuramente dal Messico sì. Una volta nell'inventario esamina l'articolo col tasto dx del mouse, al suo interno c'è un altro biglietto arrotolato, sembra un estratto conto di Oubier, da cui risultano 5 prelievi effettuati ultimamente con grosse cifre, dalla città di Marsiglia. Prima di lasciare la casa, usa il telefono per chiamare Loubineau; gli darai appuntamento nel bar di Montfaucon. Prendi la chiave che hai trovato nel vaso e apri la porta per uscire.

Al bar di Montfaucon

Una volta al bar non vedrai alcuna traccia di Lubineau, per cui deciderai di sederti a prendere un caffè. Seduto lì accanto c'è una tua vecchia conoscenza, il gendarme che avevi conosciuto nell'avventura precedente, quando avevi scovato le catacombe. Parla con lui, scoprendo che ora non lavora più nella polizia, anche se, come allora è ubriaco. Una volta esaurito tutti gli argomenti clicca sulla fiaschetta che tiene sul tavolo, poi chiama il cameriere, e se anche la prima volta t'ignorerà, la seconda volta non accadrà e potrai chiedergli un caffè. Quando te lo porterà potrai fargli delle domande. Scoprirai che ciò che aggiunge al vino l'ex poliziotto è l'assenzio, la cui vendita però è proibita. Scoprirai anche delle cose interessanti a proposito del professor Oubier, infatti tempo prima si era sposato con un'attrice di grande successo in Francia, di nome Carol Kleimachs. Si dice che sia stato lui ad ucciderla, sparandole. Solo che grazie ad un buon avvocato e ad un alibi a prova di bomba è stato prosciolto dalle accuse. Al termine del dialogo arriverà Loubineau. Parla con lui, ti mostrerà il manufatto Maya che Nicole gli aveva affidato per custodirlo.



Dopo avergli chiesto come ha fatto Nicole a venirne in possesso André ti dirà che qualcuno l'ha spedito alla ragazza e che per quanto riguarda il professore non è un suo amico, ma solo un conoscente professionale. Alchè gli mostrerai il vaso che hai trovato. André t'indirizzerà da un suo amico, che possiede un'esposizione sulla Rive Ghauc, alla Galleria Glease. Una volta che André si

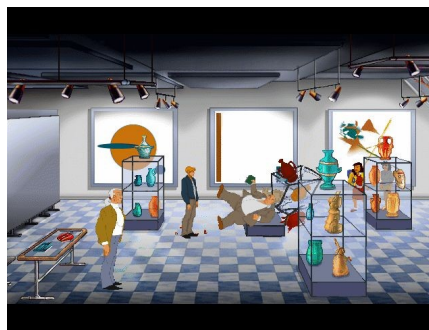
sarà congedato si vede Nicole, tenuta prigioniera da Karzac, colui che si ritiene il proprietario del manufatto.



Non appena l'immagine tornerà su di te, parla con la guardia, e non appena questa si coprirà gli occhi con le mani, rubagli la fiaschetta d'assenzio. Occhio però che non dev'esserci il cameriere lì vicino. Una volta esauriti gl'argomenti col poliziotto, bevi il caffè e parla col cameriere. Fatto ciò lascia il caffè e dirigi alla Galleria Glease.

Alla Galleria Glease

Una volta nella galleria, spostati tutto a sx, accanto alla scrivania troverai il signor Glease, il proprietario, parla con lui di tutti gl'argomenti a tua disposizione, lasciando per ultimo il vaso in tuo possesso, ti offrirà dei bei soldini per averlo, ma tu ci penserai. Poi sposta la tua attenzione sul signore grasso, poco più in alto rispetto a te, si tratta del signor Laine, un famoso critico d'arte. Parla con lui di tutti gl'argomenti e poi mostragli il vaso, che lui romperà dopo averlo disprezzato. A questo punto decidi di volgere la situazione a tuo vantaggio, infatti, dopo aver preso l'assenzio dall'inventario gliene verserai per 2 volte nel bicchiere, fino a che cadrà come un sacco di patate contro la vetrinetta alle sue spalle.



A questo punto il signor Glease correrà in soccorso del critico e tu potrai andare a vedere le casse che si trovano dietro al sipario, tutto a sx. Esaminandole troverai molto interessante un'etichetta posta sopra una cassa.



Improvvisamente tutto ti appare chiaro, Oubier aveva organizzato il rapimento di Nicole, Oubier aveva prelevato dei contanti a Marsiglia, Oubier aveva qualcosa a che fare con la Transglobal, che

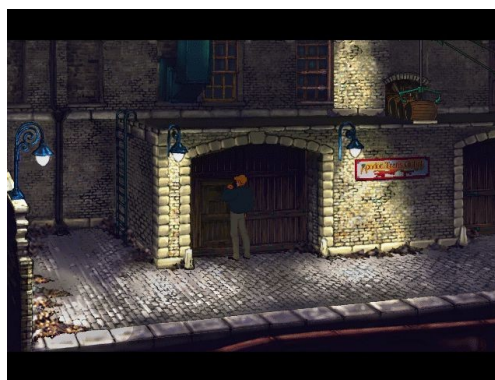
imbarcava i propri beni da un magazzino a Marsiglia! Per cui non ti resta che correre a prendere il treno per arrivare a Marsiglia.

Al porto di Marsiglia

Le tracce ti avevano condotto fino al porto. Dirigiti verso la baracca e clicca sulla finestra, all'interno vedrai un uomo grande e grosso, sta gettando da una botola una bottiglia. Parlagli, scoprirai che il porto resterà chiuso un mese per le vacanze, per cui il custode non ti farà entrare. Dato che a quanto pare non riesci a concludere nulla con lui, quando esaurisci gl'argomenti scendi gli scalini che troverai a sx della baracca. Qui troverai un mezzo – marinaio, uno strumento uncinato che serve per tirare le boe. Utilizzalo per recuperare la bottiglia che il custode ha buttato di sotto. Sali su per i gradini e tocca il comignolo, ti brucerai. Clicca con la bottiglia sul comignolo per raffreddarlo e poi prendi la parte superiore, scoperchiando in questo modo la canna fumaria. Clicca con la bottiglia sul tubo del comignolo, in modo da incastrarla e poi scendi di sotto. Quando il custode uscirà dalla baracca, tu ci entrerai passando dalla botola situata sotto quest'ultima. Una volta all'interno prendi un pezzo di carbone dal secchio e la scatola di biscotti per cani da sopra il tavolo, poi calati nella botola. Resta lì e butta un biscotto sulla passerella, e quando il cane si sarà avvicinato per mangiarlo clicca col mezzo – marinaio sulla passerella, facendo precipitare il povero animale in acqua.



Piano piano il cane nuoterà via e tu risalirai per la scala. Ora che non c'è più il quadrupede ad impedirti l'accesso scavalca il recinto e in automatico proseguirai oltre. Bussa all'ultima porta.



Ma col fracasso che c'è non ti sente nessuno, va sul fianco e sali sulla scaletta, apri la finestra situata sopra la porta e infila la faccia dentro. Usa il mezzo – marinaio sulle pale del ventilatore, in questo sistema andrà in corto circuito. Sotto ci sono 2 uomini, di cui 1 è la copia esatta di quello che ha portato via Nicole. Sentirai fare anche il nome di Karzac, senza dubbio sarà il capo. Torna sotto e bussa alla porta, ti aprirà un uomo. Parla con lui, dovrai insistere un po' di volte, fino a quando lo minaccerai. A questo punto lui ti dirà che verrà fuori ad affrontarti, non perdere tempo, quando lui chiuderà lo sportello, tu sali velocemente le scale e clicca sopra la morsa a dx, in questo sistema

l'uomo uscirà a vedere cosa sta accadendo e proprio allora, cliccando una seconda volta sulla morsa lo colpirai col barile facendolo finire in acqua.

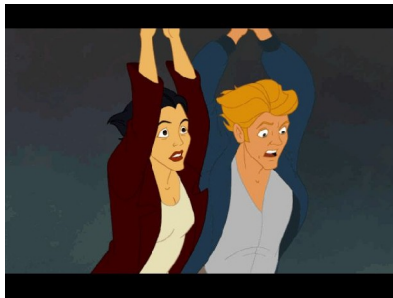


Ora scendi ed entra nel magazzino, chiudendoti la porta alle spalle. Dirigiti verso la scrivania, e clicca sui cassetti piccoli a sx, dentro ci troverai una chiave. Clicca ora sulla bacheca, la tua attenzione verrà attirata da una nota di spedizione della Condor Transglobal su cui c'era un indirizzo: Quaramonte City. Spostati verso dx, vedrai sbucare fra le casse un'indigeno, che non parla la tua lingua, ripete soltanto Quaramonte, Quaramonte! Cerca di parlargli, ma non otterrai nulla, fino a che gli mostrerai la chiave che hai trovato. A questo punto l'uomo uscirà da dietro le casse, scoprendo che è ammanettato. Una volta che lo libererai fuggirà fra le casse. Prendi l'ascensore ed una volta arrivato prontamente lo bloccherai, cliccando sulla prima cassa, così una volta spinta in mezzo alla porta non si potrà chiudere. Sulla dx c'è un pulsante, cliccaci sopra, così da accendere la luce. Spostati verso sx, sul pavimento noterai dei graffi, come se una porta fosse stata aperta e chiusa più volte. Osserva bene il muro, sulla sx troverai una porta. Cliccaci sopra, riuscendo poi ad aprirla, all'interno della stanza troverai Nicole ancora legata e imbavagliata.



Avvicinati e liberala, poi velocemente parlerete di come la ragazza è finita in un simile pasticcio. Nicole ti dirà che ha sottratto la pietra ad uno degli'uomini di Karzac a Parigi, mentre era in attesa di una partita di droga. Lei infatti aveva recitato la parte del corriere per raccogliere le prove sul traffico di droga per poi consegnarle all'ispettore Moue. Ma invece della droga trovò la pietra. Per saperne di più chiamò quello che pensava fosse il professor Oubier che le diede appuntamento alla sua residenza, finendo poi come tu ben sai. Nonostante tutto tu non riesci a capire come un narcotrafficante si dia tanto da fare per una pietra, ma probabilmente per gl'abitanti dell'America Centrale la pietra ha un simbolo particolare e Karzac potrebbe usarla per costringere i nativi a

lavorare per lui. Ora non c'è tempo però, dovete uscire di lì. Prima di uscire dalla stanza raccogli la statua e il nastro adesivo. Raggiungi Nicole nell'altra stanza, avvicinarti all'ascensore e metti il nastro adesivo sulla fotocellula, poi sposta la cassa che avevi messo fra le porte. Prendi la cassa situata sopra la cassa a fianco della statua e spostala su quella che hai levato dalle porte. Spingi ora la cassa accanto alla statua. Clicca sul carrello elevatore, sollevando la statua, poi clicca su di essa con la corda, ora clicca per la 2° volta sulla statua e come appare l'icona della corda cliccala sulla carrucola. Ora avrai appeso la statua alla carrucola. Infine clicca nuovamente sul carrello elevatore in modo da farlo abbassare. Parla con Nicole, approfondendo alcuni argomenti. La Condor Transglobal trasporta cimeli aztechi e maya dall'America Centrale all'Europa, ma è solo una copertura per il vero affare: il traffico di droga. Sembra che la base della Transglobal si trovi in America Centrale, in un luogo chiamato Quaramonte. Sembra che l'indiano che ha rapito Nicole, il cui nome è Pablo, fosse molto nervoso in presenza di Karzac. Scoprirai inoltre che l'indigeno piccolino a cui hai tolto le manette si chiama Titipoco e che Pablo l'aveva trovato nella foresta e trascinato via con sé. A questo punto chiederai a Nicole di darti una mano a spingere la statua in modo da sfondare la porta che si trova sulla sx. Una volta fatto, esci per scoprire che sembra un vicolo cieco. Osservando il cavo a sx ti viene in mente un'idea. Clicca con le manette sul cavo e poi.....



Un bel tuffo in acqua..... ma guarda un po' chi appare dietro a voi..... Venti, il cane da guardia! Come si dice: chi la fa l'aspetti! In automatico vi troverete entrambi al museo, e dopo avervi fatto dare da André la pietra, partirete per Quaramonte.

A Quaramonte City

Una volta a terra, sembra che c'è qualcuno che vi osserva da lontano..... Entrate negl'uffici della miniera, dovrai salire le scale della costruzione sulla dx, qui potrete parlare con il capo, la signora Concha Garcia. Le cose più rilevanti che scoprirai saranno, che la statua che hai preso nel luogo in cui tenevano Nicole è del dio della morte Tezcatlipoca, e sembra che porti anche male averla con sé, e che la Transglobal utilizza una vecchia nave da trasporto, la Mayan Princess. Ad un certo punto si alzerà l'impiegato, che colpirà molto il gentil sesso, dato che non indossa i pantaloni. Terminato di parlare con la donna, va dall'impiegato con le natiche al vento, t'informerà che è possibile effettuare un tour interattivo nelle miniere più profonde. Uscite e dirigiti verso dx, incontrerai due vecchie conoscenze, Pearl e il marito Duane, sembra che abbiano litigato, per cui sono separati, infatti per parlare con l'uomo devi spostarti più a dx dopo la stazione di polizia, lo vedrai seduto su un camion. Sembra che Duane faccia sempre parte della CIA. Lascia la coppia ed entra nella stazione di polizia, Nicole ti seguirà. Appena entrati vedrete un signore distinto parlare col poliziotto a proposito degli scavi alla miniera. Quando l'uomo uscirà farete la conoscenza del generale Roul Grasiento, parlando con lui scoprirete che il signore distinto che prima parlava col generale, altri non è che il professor Oubier, recatosi dal generale per avere il permesso per effettuare una spedizione verso alcune rovine maya. Al termine del dialogo chiedi a Nicole notizie riguardo il professore, ma lei non sa se chi gli ha parlato al telefono fosse realmente Obier. Prima di

lasciare la stazione di polizia clicca sulla mappa, ma il generale non sarà minimamente d'accordo che tu la veda, parla ancora col generale e poi con l'assistente. Una volta fuori, parla prima con Nicole e poi con Pearl. Dirigiti verso il camion di Duane, troverai il professor Oubier,



parla con lui, scoprirai cose interessanti. Karzac è il finanziatore della spedizione del professore. Alla domanda sul rapimento di Nicole e del perché l'abbia fatta andare nella sua residenza, troverai un completo diniego da parte dell'uomo, lui non ne sa nulla, poiché si trova lontano da casa da circa 7 mesi. Tra l'altro non ha mai assunto nessun domestico, tanto meno un centroamericano. Quando gli mostrerai la pietra vorrà acquistarla, ma non essendo in vendita non gliela darai. Sulla Condor Transglobal ti dirà che se n'è servito per trasportare reperti a Parigi, ma ora lui sa che è fallita. Palerete ancora dell'eclissi e del dio Tezcatlipoca, molto sanguinario, si dice infatti che fosse spietato e che le persone fecero tantissimi sacrifici di sangue, facendo diventare rosso sangue persino i gradini del suo tempio. Secondo una leggenda maya, questo dio tornerà. Infine gli mostrerai gli estratti conti che hai trovato. Il professore non ne sa nulla, tutta la parte riguardante la gestione del suo patrimonio è nelle mani della sua fedele segretaria, Gwinneeth. Probabilmente siete vittime entrambi dello stesso complotto. Parla ancora con Duane, secondo lui il generale è solo la marionetta nelle mani del vero detentore del potere. Assicurati di aver esaurito ogni argomento con tutti loro. Parla con i due musicisti nella piazza, scoprirai che hanno arrestato il suonatore di flauti, Miguel, perché suonava musica tradizionale e ora si trova in prigione, parla anche dell'incidente accaduto alla miniera in cui sono morte ben 30 persone. Dopo aver esaurito tutti gli argomenti a disposizione con i musicisti, recati da Duane, scoprirai che l'uomo doveva mettersi in contatto proprio con Miguel, ma poi non ha potuto perché l'hanno arrestato, lui sa benissimo che Miguel era un cospiratore, infatti mandava messaggi alla gente fuori dalla miniera tramite le poesie. Ha bisogno di un detonatore per farlo evadere. Va da Pearl e parlale del detonatore. Rientra nell'ufficio di polizia, parla col generale, poi con la guardia, scoprirai che Miguel verrà giustiziato con l'accusa di essere un cospiratore sovversivo. Recati dalla donna nell'ufficio della miniera, parla con lei e con tutti gli impiegati, scoprirai che i detonatori sono chiusi nell'armadietto alle spalle di Concha Garcia. Ora torna da Nicole, le chiederai aiuto per distrarre il generale mentre tu osservi la mappa sul muro, andrete insieme dal generale e gli dirai che Nicole lo vuole intervistare. Una volta che i due sono usciti parla con la guardia per chiederle se può fare da guida a Pearl ora che non c'è il generale e lui accetterà. Va a chiamare la donna e diglielo. Appena i due si saranno allontanati osserva la cartina, dice che a circa 60 Km all'interno c'è un'area segnalata come "Teoculcan". Torna da Concha all'ufficio miniere e dopo aver parlato con la donna prendi il detonatore nell'armadio e consegnalo a Duane. Vai nel retro della stazione di polizia, troverai le celle e potrai parlare con Miguel. Non appena avrai iniziato a parlare arriverà la guardia del generale che ti arresterà. Una volta in cella parla con Miguel. L'unica tua speranza è Nicole..... Nel frattempo la povera fanciulla si è ritrovata sola con quella specie di scimmione di generale, che si è messo addosso tanto di quel

profumo scadente da sembrare una fabbrica di gas lacrimogeno. Ora vestirai i panni di Nicole, guardati intorno nella stanza, cliccando sui vari oggetti che vedi, poi parla col generale. Ad un certo punto arriverà la madre, conosciuta come la presidenta.



La donna, una volta conosciuta la nostra Nicole, vuole che sposi il figlio.....che guaio! Nel frattempo George viene raggiunto da Duane, che cerca di far saltare la cella per fare evadere te e Miguel, fallendo miseramente il tentativo. Clicca allora sul cappio che vedi nella cella di Miguel, è un po' lontano da te, per cui parla con l'altro uomo e fatti passare il cappio. Cliccalo poi sulla finestra, in modo da legarne un'estremità e poi clicca prima sopra la corda e poi su Duane, che legherà l'altra estremità al camion. Il boato che ne seguirà darà a Nicole la possibilità di correre via, per raggiungerti. Una volta insieme correrete in automatico alla barca di Miguel, con cui risalirete il fiume.



Una volta calata la notte, un'elicottero, sicuramente del generale, bombarderà l'imbarcazione e tu ti sveglierai solo, sulla riva del fiume e con un gran mal di testa.

Al villaggio indigeno

Seguendo una strana musica ed il sentiero arriverai vicino ad un albero su cui si trova una capanna. Prendi l'intreccio di vite che vedi sulla ruota del mulino accanto a te, poi spostati verso sx al di là del ponticello. Cerca di attirare l'attenzione dell'abitante della casa, cliccando su di essa. Purtroppo non ti sentirà. Sulla dx del tronco ci sono un mucchio di foglie umide, prendi il ritaglio di giornale dell'eclissi e cliccalo sul mucchio di foglie. Prendi la statuetta dall'inventario e cliccala sulla ruota del mulino a dx del mucchio di foglie, le scintille prodotte accenderanno un piccolo fuoco e ben presto il fumo raggiungerà la costruzione. Da qui si affaccia un uomo, padre Hubert, che dopo essere sceso t'informerà che quella mattina aveva trovato una ragazza lungo il fiume, la poverina sta delirando, sembra stia per morire, dopo essere stata morsa da un serpente velenoso. Eh si!!! Si tratta proprio di Nicole. Per salvarla bisognerà procurarsi una radice. Per saperne di più in proposito dovrai parlare con lo sciamano del villaggio, ma affinché il prete ti accompagni dovrai stirargli il

collare. Ma guarda te che tipo!!!! Metti il collare del prete sul torchio a sx, prendi l'intreccio di vite e cliccalo sul torchio, in maniera tale che questi formerà una cinghia di trasmissione fra le due pietre, prendi la croce di legno e cliccala sul torchio. Il gioco è fatto! Hai stirato il colletto.



Ora raccogli il collare e portalo al prete. Ancora sarà recalcitrante a volerti accompagnare, sembra che Hubert avesse rotto i voti che aveva fatto diventando un prete, durante la danza delle scimmie si era lasciato andare ai piaceri della carne. Ma qualunque azione avesse compiuto non era più importante della vita di Nicole. Una volta raggiunto il villaggio Hubert, dopo aver parlato con i guerrieri all'ingresso andrà via. Per poter entrare e vedere lo sciamano dovrai pagare un pegno. Dai alla sentinella i biscotti per cani che hai con te e quando lui tornerà di nuovo, dicendo che lo sciamano ne vuole altri, metti la pietra maya nella scatola vuota e dalla nuovamente alla sentinella. Al suo ritorno lo sciamano ti riceverà. Lo troverai seduto in terra dinnanzi al fuoco.



Una volta che ti sarai seduto di fronte a lui, prima di poter avere la radice che ti occorre dovrai starlo a sentire mentre ti parlerà della profezia di cui tu fai parte. Nei tempi passati, un re crudele, Tezcatlipoca, prese il potere con molta crudeltà, esigendo molti sacrifici umani. Gli abitanti del villaggio costruirono una piramide dicendo a Tezcatlipoca che era per lui. Nel centro, posizionarono un immenso specchio di ossidiana perfettamente levigato. Lo attirarono nella piramide elogiandolo e adulandolo.... quindi, grazie ad un incantesimo, lo imprigionarono nello specchio. Ora, l'eclissi di cui parlava l'articolo di giornale che hai bruciato, segnerà la fine della quinta era, che calerà prima del prossimo plenilunio, cioè fra meno di due settimane. Erano state intarsiate dai saggi tre pietre, **la pietra del Coyote, quella del Giaguaro e quella dell'Aquila** che avevano il compito di chiudere definitivamente il passaggio, che avrebbe permesso a Tezcatlipoca, di ritornare sulla terra, ma purtroppo furono portate dagli spagnoli a Quaramonte City. Da qui solo una pietra raggiunse la costa spagnola, le altre due furono prese dai bucanieri. La pietra del Coyote è quella in tuo possesso, la pietra del Giaguaro fu presa da un capitano inglese, detto El Draco, sembra che ora si trovi in Inghilterra. La pietra dell'Aquila, fu rubata da un pirata di nome Ketch, di lui però non si sa molto, sembra che acquistò un'isola nei caraibi, dopo essersi ritirato dalla pirateria. Il tuo compito, sarà

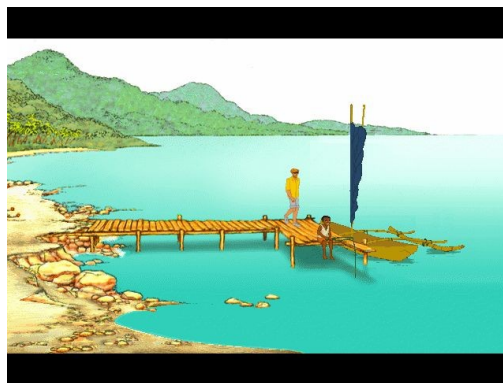
quello di recuperare le altre due pietre, per portarle poi allo sciamano. Solo allora ti dirà cosa dovrai fare. Dopo aver trascorso la notte al villaggio indigeno, tornerai dal prete con la radice. Si trova nella capanna sull'albero. Prima di darla alla ragazza dovrai estrarne il succo per poi farglielo bere. Torna sotto e clicca con la radice sul torchio, poi prendi il cono del comignolo e cliccalo sul torchio, come contenitore per raccogliere il succo andava bene. Ora prendi la croce di legno e cliccala sul torchio. Una volta ottenuto il succo sali nella capanna e faglielo bere.



Appena Nicole si sarà ripresa mettila al corrente delle pietre che devi recuperare, così deciderete di separarvi per fare più in fretta. Tu andrai sull'isola dei caraibi acquistata dal pirata, che con molta fantasia le diede il suo nome, mentre Nicole andrà in Inghilterra.

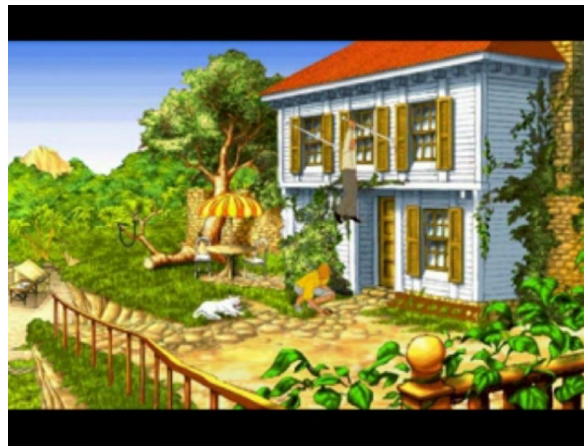
Alla baia di Ketch

Appena arrivato alla baia, parla con l'uomo che sta lavorando vicino alla tenda, si chiama Bronson ed è un geometra. Al termine del dialogo cerca di osservare i progetti che sono sul tavolo, ma Bronson ti cacerà in malo modo. Sembra che in tutti i posti in cui vai tu, dicano tutti le stesse cose a proposito del non guardare o non toccare. Dirigiti sulla dx, in fondo al pontile c'è un ragazzino che sta pescando, vagli a parlare, il suo nome è Rio, come il fiume.



Scoprirai che la casa del pirata si trova sopra la collina, ed ora è stata trasformata in museo. Purtroppo però, due signorine, i cui nomi sono: Frost e Mina Ketch lo hanno chiuso. Tutto a causa del signor Bronson, che vuole rimodernarlo. Secondo Rio però, l'uomo è solo un gran truffatore ed è pure cattivo, infatti aveva minacciato di affogarlo, solo perché gli aveva messo un pesce nel sacco a pelo. Sali lungo la scala di pietra, che ti condurrà al museo, qui conoscerai le due anziane signorine di cui ti ha parlato Rio. Parla con entrambe, che ti narreranno tutta la storia del loro antenato, il pirata Ketch. Nel corso della storia, verrete a conoscenza di molti particolari, scoprendo anche dell'esistenza della piccola Emily, la loro nipotina. Ma su di lei non vorranno dirti molto. Lascia le due anziane e torna da Rio, a cui chiederai della bambina. Torna al museo e clicca sulla porta. Le due anziane sono peggio dei mastini, non potrai entrare. Clicca sulla scala, ma ecco che le due tornano alla carica. A questo punto clicca sul gatto, poi parla con le due anziane. Adducendo la

scusa di aver visto in spiaggia Emily in compagnia di Rio le farai allontanare. Una volta solo, sali sulla scala, ma le finestre sono chiuse. Va da Rio e chiedigli di pescargli un pesce, in cambio gli darai il tuo verme. Quando accetterà fatti un piccolo giro e poi torna a parlargli. Al primo tentativo tirerà fuori dall'acqua una bici, e al secondo il pesce. Prendi la camera d'aria dalla bici e il pesce poi torna al museo. Sali sulla scala e clicca con la camera d'aria sul pennone della bandiera, poi scendi e clicca col pesce sulla camera d'aria. Il gatto, attratto dal pesce si alzerà e tu potrai recuperare la pallina. Ora sali sulla scala e recupera la camera d'aria, lasciando il pesce al gatto, poi clicca con quest'ultima sui rami dell'albero alle spalle del tavolino. Clicca ora con la pallina sulla fionda improvvisata, colpendo il segnale luminoso sopra l'asta. A questo punto Bronson salirà infuriato e si arrampicherà sulla scala per mettere il segnale luminoso di scorta. Quando vedrai che è sul pennone, clicca sulla scala e togligliela da sotto i piedi, lasciandolo appeso come un salame.



Raccogli il segnalatore da terra, va in spiaggia e prendi i progetti e il teodolite, lo strumento sul treppiede. Altro che ristrutturare il museo, quell'imbroglione voleva costruire un mega albergo sul tema dei pirati con 200 stanze! Torna al museo, dove troverai le due anzianotte letteralmente furibonde. Una volta di fronte a loro prendi i progetti dall'inventario e cliccali sulle signore. Non appena queste si accorgeranno della truffa manderanno via seduta stante il signor Bronson, permettendoti di entrare nel museo. A questo punto l'immagine si sposta a Londra, da Nicole.....

A Londra

Intanto che George si crogiola ai Caraibi tu ti ritrovi nei panni di Nicole, la cui ricerca della pietra del Giaguaro inizia dal British Museum.



Appena entri nella stanza, spostati verso dx e osserva la teca accanto alle tende rosse, contiene la pietra del Giaguaro che stavi cercando. Spostati sulla sx e parla col guardiano, a cui chiederai notizie di El Draco, il sorvegliante ti dirà che in Inghilterra è conosciuto come Sir Francis Drake, e che la pietra venne esposta insieme allo specchio traslucido, un piccolo oggetto quadrato di ossidiana levigato, appartenuto ai maya. Una volta terminata la spiegazione riguardo la provenienza te lo mostrerà. Quando vorrai approfondire il discorso sulla pietra del Giaguaro il sorvegliante ti

farà parlare col professor Oubier, sopraggiunto in quel momento. Farete in tempo a scambiare solo due parole, poi arriverà il taxi e il professore lascerà il museo con molta fretta. Chiedi allora al sorvegliante di parlarti della pietra, ma una volta giunti davanti alla bacheca scoprirete che è scomparsa. E' stato Oubier! Non posso crederci!!!! Ora nessuno potrà lasciare il museo e tu hai fretta di raggiungere il professore. Clicca sulla bacheca che conteneva la pietra, troverai la chiave. Mostrala al sorvegliante, che andrà a telefonare alla polizia. Intanto che questo è impegnato al telefono avvicinati alla teca a sx della guardia e cliccaci sopra con la chiave, prendi il pugnale sacrificale maya e parla con il sorvegliante. Clicca sull'icona con la nave, scoprirai che il professore stava andando al porto per controllare lo scarico di alcune casse, per un'esposizione di alcune sculture maya su gentile concessione di Città del Messico. L'imbarcazione si chiama Xibalba Princess. Ora hai le informazioni che ti servivano. Clicca sui tendoni rossi a dx, e una volta che li avrai sollevati clicca sulla porta con il pugnale maya, forzando così la porta. Una volta fuori l'immagine si sposta nuovamente ai Caraibi.

Nel museo alla baia di Ketch

Eccoti nuovamente nei panni di George. Una volta nella stanza, ti accorgerai che è la fedele ricostruzione della nave pirata. Prendi la piuma d'oca dal baule posto verso il centro stanza, noterai che ci sono delle ombre sul baule, come se mancasse qualcosa. Prendi la lanterna accanto all'entrata e posizionala sul calamaio. Ora prendi la mappa che vedi verso il fondo e posizionala sul baule. Tutto s'incastra a pennello. Vai vicino al timone e osserva il dipinto sul muro, si tratta del capitano Frederick Ketch nel 1570.



Ti colpirà la croce che porta al collo. Vai ad aprire il baule sotto la finestra, farai la conoscenza della piccola Emily.



Al cui collo noterai la stessa croce del ritratto. Parla con lei, principalmente di Rio e della croce, per darti quella croce dovrai dare qualcosa in cambio alla bambina. Lascia il museo, dà la piuma al gatto, che te la ridurrà a brandelli, poi va a parlare con Rio. Il ragazzino ti dirà che potresti regalare una bella conchiglia alla bambina, lui ne ha una ma deve regalarla alla sorella, per farsi perdonare. Lei vorrebbe che lui pescasse un bel pesce tigre, ma non può farlo perché gli manca l'esca giusta, le occorrerebbe una "mosca" per riuscirci. Con te hai la piuma devastata dal gatto, quella potrebbe

essere un ottima mosca. Così Rio in cambio dell'esca ti darà la conchiglia. Ora portala ad Emily che ti darà la croce. Ora clicca la croce sul porta penne accanto alla lanterna, la luce che colpirà la croce proietterà la sua ombra sulla mappa, che andrà a cadere esattamente su di una piccola isola senza nome a forma di teschio.



Emily ti dirà che quella è l'isola degli zombie, un posto mooolto pericoloso, ma tanto tu ci andrai lo stesso! Lì si nasconde il tesoro e devi trovarlo. Torna da Rio e chiedigli di accompagnarti all'isola. Una volta che salpate con la piroga del ragazzo, vedrete le due arzilla vecchiette buttare a mare Bronson. Una volta sull'isola Rio non vorrà seguirti, ti aspetterà sull'imbarcazione, si dice che l'isola sia popolata dai morti viventi e lui non ha alcuna intenzione di seguirti. Osserva la roccia sporgente e poi la piroga di Rio, è piena di reti. Chiedi al ragazzo una rete in prestito e cliccala sulla roccia sporgente per arrampicarti. Ora l'immagine si sposterà nuovamente su Nicole.

Nella stazione abbandonata della metropolitana di Londra

Dopo un bel capitombolo per la tromba delle scale ti sei ritrovata nella stazione abbandonata della metropolitana di Londra. Accedi all'inventario e col tasto dx del mouse clicca sulla borsetta, ne estrarrai un fermaglio per capelli. Avvicinati al distributore automatico blu che vedi a sx e clicca sopra la fessura per le monete nella parte alta, col fermacapelli. Prendi dalla fessura per la restituzione delle monete nella parte bassa un vecchio penny inglese. Ora clicca sulla bilancia rossa sulla dx col penny, che dopo averti pesata sputerà fuori un biglietto. Prendilo. Clicca col pugnale sull'armadietto sotto la mappa a dx della bilancia, lo sportello si aprirà di poco. Prendi il biglietto che ti ha dato la bilancia e passalo nella crepa che si è aperta fra il telaio e la porta, poi premi il pulsante rosso che si trova all'interno, ed un convoglio si fermerà vicino alla tua banchina, permettendoti di salire.



Eccoci nuovamente da George ai Caraibi.....

Sull'Isola degli Zombie

Dopo aver scalato la scogliera ed esserti ripreso dalla faticaccia, segui il sentiero sulla dx, tra le piante (vedi foto in basso).



Appena arrivi nel nuovo scenario raccogli una canna, (vedi foto A), che si trova di fronte a te e poi prendi il sentiero sulla dx (vedi foto B).



Come arriverai nella nuova locazione dovrai cliccare con la canna sulla tana posta alla base dell'albero.



Qualche strana creatura lo morderà rompendolo. Combina nell'inventario il dardo avvelenato con la canna e poi torna indietro, fino alla radura da cui sei partito e imbocca il sentiero in basso questa volta.



Prosegui verso dx, finchè ti troverai di fronte un piccolo cinghiale, che anche se a prima vista può sembrare tanto carino, in realtà è moooooooooooooooooolto inferocito. Clicca sull'animale con la cerbottana che hai nell'inventario, sparando addosso al mini cinghiale il dardo.....non la prenderà bene, anzi, ti correrà dietro!!!!



Fortunatamente proseguirà la sua corsa passandoti a fianco e tu potrai proseguire il tuo cammino fino in fondo al sentiero, arriverai vicino ad una roccia a punta su cui c'è del rampicante, prendilo.



Prendi la rete da pesca e cliccala sul rampicante, poi prendi il segnale luminoso e cliccalo sulla rete unita al rampicante, raccogli quanto hai ottenuto e cliccalo sulla roccia a punta, riuscirai a posizionare il segnale vicino all'estremità superiore della roccia. Prendi il sentiero in alto a sx, e poi quello in alto a dx, così tornerai dove c'è la tana, prosegui lungo la strada centrale a sx.



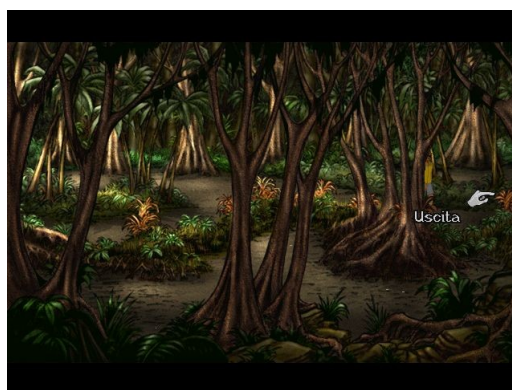
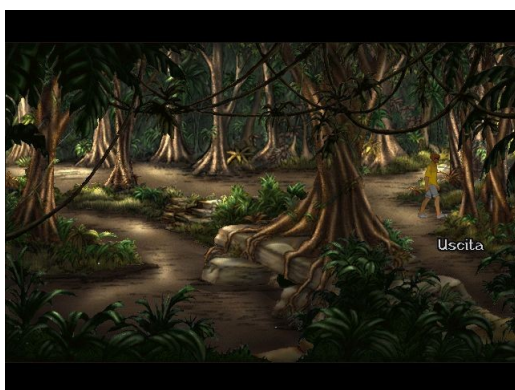
Da qui prendi il sentiero in basso a sx, ti troverai sulla sponda opposta della palude, da cui hai preso le canne.



Prendi il sentiero subito sopra sulla dx, ritrovandoti sopra la tana.



Ora prendi il sentiero centrale sulla dx, sia in questa che nella prossima schermata.



Arriverai sulla cima del monte, clicca col teodolite sui buchi e poi clicca sull'apparecchio, così potrai vederci attraverso. Sposta la visuale verso dx e continua a spostarti finchè vedrai comparire una luce intermittente.



Clicca nella parte superiore del segnale, finchè vedrai la scritta in cui George capisce dov'è il tesoro.



Ora esci dalla schermata in primo piano e prendi il sentiero sulla dx, ti condurrà alla spiaggia. A questo punto l'immagine tornerà su Nicole.

Al porto

Eccoti nei panni di Nicole, nascosta dietro una cassa al porto. Appena la guardia gira intorno alla cabina nasconditi dietro la cassa alla tua sx e poi clicca sulla scaletta. In questo modo ti arrampicherai sul tetto acquattandoti al passaggio della guardia. **Appena passa sotto di te, clicca sulla scala e sulla porta dell'armadio a sx, poi clicca nuovamente sulla scala. Attenzione i tre passaggi appena descritti dovranno essere effettuati velocemente, poiché se il guardiano si accorgerà di te ti ucciderà.** Una volta che il brutto ceffo entrerà nell'armadio per vedere come mai è aperto, scendi le scale, clicca sulla porta dell'armadio e una volta che hai chiuso la porta prendi la scopa sul fianco sx e cliccala sulla porta, assicurandoti così che lui non esca tanto facilmente. Avvicinati all'oblò arriverai in tempo per vedere Karzac uccidere Oubier, dopo aver scoperto che Karzac aveva ucciso la moglie del professore. Appena Karzac sarà uscito dalla cabina tu entrerai. Clicca prima sul professore per vedere che sia veramente morto, poi prendi la pietra del giaguaro che tiene in mano. Proprio nell'attimo in cui prenderai la pietra entrerà Karzac, che cercherà di ucciderti.



Prendi il pugnale che hai nell'inventario cliccandolo poi su Karzac, grazie ad esso ferirai il tuo aggressore riuscendo a fuggire con la pietra. A questo punto le immagini tornano su George.

Il set cinematografico

Veri pirati sull'isola? Mah.....! Nooooooooooooooooooooooooooooo! Tranquillo, si tratta di un set cinematografico, infatti vedrai piombare il regista infuriato per la tua intrusione. Fortunatamente

non sei stato ripreso. Segui il regista e parlagli, il suo nome è Carlton Hawks. Dopo aver parlato con lui.....che elemento, per la miseria!!!! Va dalla ragazza, Sharon, non appena aprirà bocca potrai notare come una camera vuota sia presente fra le sue orecchie, di sicuro il suo successo non è dovuto all'intelligenza!!!! Parla poi col ragazzino, Haiku. Ad un certo punto il regista ti sbrainerà di levarti, che devono girare. Dopo aver assistito allo scempio che loro osano chiamare recitazione, attendi che la controfigura prenda il posto di Haiku, poi parla col regista. Clicca sul cespuglio a sx della controfigura, ti accorgerai che è pieno di calabroni lì dentro, poi avvicinarti al tavolino sulla sx e prendi una frittella, una ciambella e lo sciroppo. **Nell'inventario combina la frittella con lo sciroppo e poi offrila a quel poveretto che fa la controfigura, il cui nome è Bert.** Getta il pezzo di ciambella nel cespuglio a sx di Sharon e Bert, i calabroni sembrano alquanto infastiditi dal tuo lancio. Prendi dal tavolo un'altra ciambella e lanciala immediatamente nel cespuglio, a quel punto i calabroni si lanceranno contro il povero Bert a cui non resta che darsela a gambe!!!!



Da la frittella con lo sciroppo a Bert



Butta la ciambella nel cespuglio



Butta la 2° ciambella nel cespuglio



Ecco i calabroni inferociti mentre escono dal cespuglio



i calabroni si lanciano all'inseguimento del povero Bert, a cui....



....resta solo un alternativa: la fuga

Al termine di tutto questo parapiglia ti troverai sulla spiaggia con la troupe e quel pazzoide del regista. Parla con quest'ultimo, sottolineando l'argomento della grotta e delle riprese del film. Purtroppo Bert si è fatto male alla schiena, dopo il capibombolo per sfuggire ai calabroni, e ora manca la controfigura, per cui tu ti offrirai di prendere il suo posto. Appena il regista avrà accettato parla col cameraman, il cui nome è Flash e dopo aver esaurito gli argomenti con lui clicca sulla telecamera portatile sulla sabbia accanto al cameraman. Ora torna a parlare nuovamente con Flash e poi con Hawk, a questo punto, dopo aver indossato il costume da pirata sei pronto per girare la tua scena. Una volta scalata la parete rocciosa arriverai alla grotta contenente un forziere al cui interno c'è la pietra dell'Aquila.



Al villaggio indigeno e sulla Piramide Maya

Ora la scena si sposta al villaggio indigeno, dove Nicole e George si sono dati appuntamento. Purtroppo però quando Nicole arriva trova uno spettacolo desolante, tutte le capanne sono bruciate. Tra le macerie Nicole trova gli occhiali da sole di George. L'unico essere vivente rimasto è il piccolo Titipoco. Tu ora indossi i panni di Nicole. Nella capanna sulla sx, dove c'è il barile, sotto le macerie c'è la pietra del coyote. E' troppo rovente per prenderla con le mani, prova a spingere il barile, ma è troppo pesante per te da sola, così chiedi aiuto al piccoletto per spostarlo. Una volta che l'acqua finirà sulla pietra potrai prenderla. Dirigiti a sx e prendi l'uscita da quel lato, arriverai alla piramide maya, proprio nel momento in cui stanno portando all'interno George.



Il piccolo Titipoco continua a tallonarti. Spostandoti di lato arriverai vicino al generatore. Parla con le guardie subito a sx per vedere se ti lasciano entrare, cosa che non sarà, per cui torna al generatore e raccogli il cilindro e taglia il tubo piccolo che vedi sporgere, usando il pugnale sacrificale che hai con te. Dal piccolo tubo ora fuoriesce della benzina, clicca sopra il tubo col cilindro, in modo da riempirlo. Spostati ora sulla dx, al motore. Clicca col cilindro sul tappo della benzina. Ora osserva sia il motore che l'impalcatura, poi prendi la corda in terra e clicca sul piccolo indigeno, gli affiderai il compito di arrampicarsi e buttare la corda dall'altro lato. Ora collega le due punte della fune al motore, poi premi il pulsante e tira la leva. Parla con Titipoco e chiedigli di tirare la leva per

far salire il montacarichi. Appena arriverai in cima alla piramide troverai quel rammollito del generale e Pablo pronti a sacrificare George. Meno male che non si sono accorti della tua presenza.



Prendi le munizioni sopra la cassa davanti a te, e torna di sotto. Ora va a prendere la torcia grande davanti alla scalinata e poi con essa clicca su Titipoca, che l'accenderà. Buttala nella pozzanghera di benzina davanti al generatore e poi butta il cinturone con le munizioni, creando un bello spettacolo pirotecnico. In questo modo attirerai l'attenzione di Pablo, e mentre questi scende, tu sali col montacarichi. Parla col generale e mentre Titipoco lo tiene sotto tiro libera George, cliccando su di lui.

All'interno della piramide

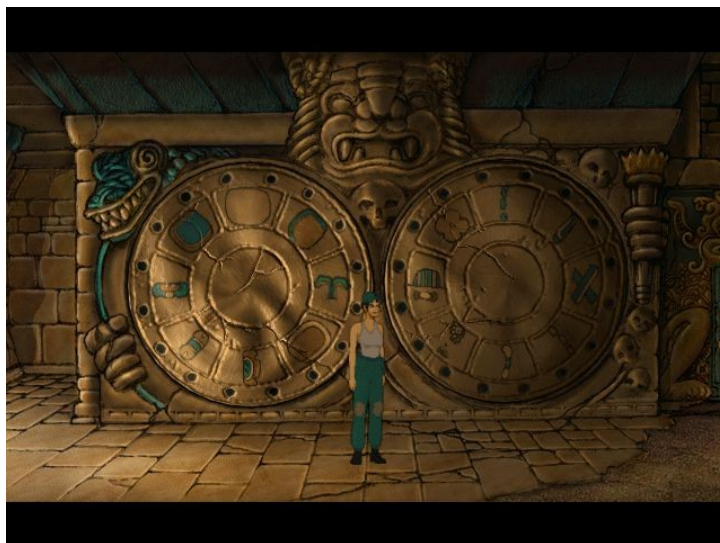
Una volta all'interno e dopo aver terminato i dialoghi, osserva la statua contro il muro, prova a tirare a turno le leve, ma non accade nulla, così parla con George, in modo che le andate a tirare simultaneamente. L'unico inconveniente è, che come tirate le leve si apre una botola che vi fa andare giù tutti e tre.



Mentre voi cadete in qualche meandro della piramide all'esterno, la madre presidenta ha una brutta discussione col figlio, il generale Roul, al termine della quale decide di farlo diventare la vittima sacrificale per l'eclissi imminente. Ora le immagini tornano su Nicole, che attraverso uno scivolo, arriverà in una camera, dove dovrà risolvere un enigma per poter uscire.

L'enigma di Nicole

Nella stanza vi sono 2 ruote, su ciascuna ci sono 8 simboli.



Sulla dx c'è una fila di mattonelle con sopra 10 figure, spostandoti ancora più a dx c'è una statua con 4 simboli. Se osservi attentamente ognuno dei 4 simboli della statua viene formato dalla combinazione di due simboli presenti sulle dieci mattonelle.



Il tuo compito consisterà nel trovare i 2 simboli, che combinati ti daranno il simbolo sotto la statua, per cui dovrai far ruotare le 2 ruote in modo da ottenere 1 simbolo fra i 10 che vedi sulle mattonelle, una volta ottenuto dovrai andare alle 10 mattonelle e cliccare su quella col disegno che hai appena fatto, in modo che questa rientri nel muro, poi ripeti l'operazione per il 2° simbolo. Infine quando entrambe le pietre sono state spostate, vai dove ci sono i 4 simboli nella statua e clicca sul simbolo corrispondente. Osservate le foto, sarà più semplice da capire.

1° simbolo nelle mattonelle della statua

Per ottenerla, devi trovare sulla ruota questo simbolo



Poi devi andare dove ci sono le 10 mattonelle e cliccarci sopra, vedrai la pietra spostarsi indietro



Ora procedi col 2° simbolo che compone la figura, ossia:



Fatto ciò va alle dieci mattonelle e clicca l'immagine corrispondente a quella trovata.

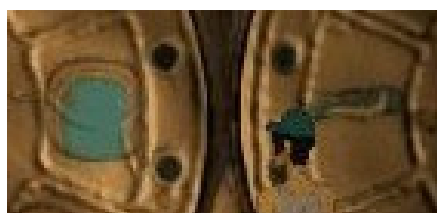


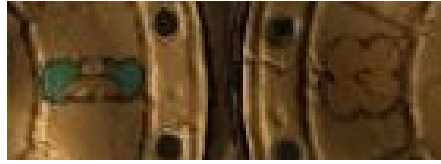
Se tutto è corretto dove ci sono le 10 figure vedrai 2 mattonelle più rientrate. A questo punto spostati sulla dx, dove ci sono le 4 mattonelle nella statua e clicca su questa immagine



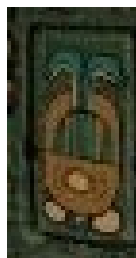
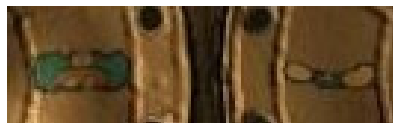
A questo punto sentirai un click.

2° simbolo nelle mattonelle della statua



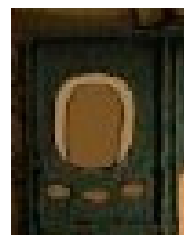
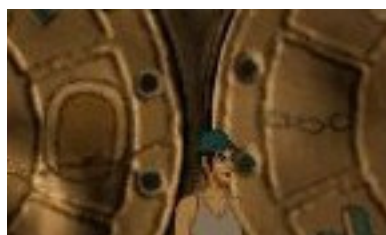


3° simbolo nelle mattonelle della statua





4° simbolo nelle mattonelle della statua



A questo punto si aprirà una porta segreta e l'immagine andrà da George



Verso il cuore della piramide

In un altro punto della piramide si trova George, il quale è rimasto in compagnia del piccolo Titipoco. A quanto pare fin'ora hai girato a vuoto, per cui ora tocca a te! Forza!!!! Prendi la torcia che vedi dinnanzi a te, poi clicca su Titipoco per chiedergli di accenderla. Rimarrai di sasso quando il piccoletto userà l'accendino.....Spostati subito alla tua sx e osserva l'affresco, noterai che c'è una leva, tirala. Provocherai un disastro. Il povero Titipoco che era seduto sulla statua, viene spedito non si sa bene dove in seguito al ribaltamento del sedile, mentre tu finirai dentro una botola. Di bene in meglio.....! Non perderti d'animo, e per prima cosa raccogli la torcia sul pavimento e usala per accendere quella sul muro sulla dx, poi tira la leva che vedi accanto alla porta, sembra che questa volta non si apra nulla sotto i tuoi piedi, in realtà si chiuderà il passaggio alla tua dx, per cui accedi alla stanza a sx. Una volta all'interno vedrai altre leve, **prima tira quella a dx**



Poi quella a sx



A questo punto si aprirà la porta fra le due leve, mentre si chiuderanno le altre due. Tu entra nella porta che si è appena aperta e va a tirare la leva che si trova nel punto più lontano da te.



Ora entra nella porta alla tua sx, ti ritroverai nella prima camera, con la differenza che si è aperto un passaggio segreto sulla dx, cliccaci sopra e oltrepassa la porta.



Eccoti di fronte all'ultima leva, tirala e poi scendi le scale, non preoccuparti se la scritta dice morte certa, prosegui! Ora sei pronto a goderti il gran finale, complimenti!

Soluzione di Rita