

LOST IN TIME

Stiva

Sei nella stiva di un galeone, osserva lo sgabello finchè non vedi un chiodo, dall'inventario seleziona la pinza e prendi il chiodo. Voltati a sx, osserva i barili e prendi la lampada, tienila in mano, voltati a sx e dietro gli altri barili prendi la spugna, usala sul secchio davanti e riprendila. Davanti hai una botola, usa la lampada e scendi, osserva le botti e da quella a dx rovesciata prendi l'olio. Voltati a sx e osserva la pompa, usa l'olio sulla leva e poi usala per togliere l'acqua. Voltati a sx e osserva la catena: prendi da dietro il cavatappi, risali e usa la spugna bagnata sul manifesto in fondo per raccogliarlo ed evidenziare un nodo nel legno: usaci il cavatappi per toglierlo, osserva nel buco e conoscerai Yoruba che ti darà un coltello. Voltati completamente e usa il coltello sul palo per salire.

Pontile

Avanza verso il retro della nave finchè vedi delle vasche sulla sx, osserva quella centrale e prendi lo strofinaccio, avanza a dx e sulla sx usa lo strofinaccio per tirare l'anello dal soffitto, voltati a dx e dal nascondiglio prendi il sapone. Torna indietro ai cannoni e visualizza quello arrugginito dietro la botte sulla dx: usaci il sapone per ridurlo a scaglie, ritorna indietro al punto di arrivo sul pontile e usa le scaglie di sapone sulla guida in basso del portello, tira la maniglia e incontrerai Melkior.

Maniero

Osserva il trattore e in alto dal paniere prendi una mela, da dentro osserva il vuotatasche e prendi le sigarette, poi la batteria blu e ancora nel vuotatasche una pipetta. Dai la mela al cavallo per farlo spostare, leggi il biglietto sul cancello e prendi la freccetta che lo tiene, prendi la pipetta e seleziona l'inventario in alto e usala sulla batteria per prendere dell'acido, usa la pipetta sul lucchetto per corroderlo.

Giardino

Avanza verso l'entrata e prendi la maniglia dalla porta, prendi il ceppo dalla dx e il ritratto sopra la porta. Esci dalla schermata e avanza verso il giardino posteriore, avanza verso il faro dove la porta è chiusa, clicca a dx per la facciata nord e prendi la bottiglia di aceto e il tappo dalla botte usando la freccetta, prendi la botte e vedrai una finestrella. Ritorna alla porta dove hai rotto la maniglia e usa la freccetta nel buco della serratura per far cadere la chiave: per recuperarla bisogna costruire un magnete: metti l'aceto nella batteria, prendi il fil di ferro del quadro e uniscilo alla maniglia e poi il tutto sulla batteria che devi usare nella fessura in fondo alla porta per attirare la chiave.

Interno casa

Prendi l'estintore sul baule, il remo a sx e il girarrosto sul caminetto. Apri il baule e troverai della sabbia, apri il cofanetto in fondo dove recuperi il filo di cuoio e prendi la resina: vedrai un fusibile da riparare, usaci la carta in alluminio del pacchetto delle sigarette. Dal caminetto prendi il girarrosto e posiziona al suo posto la sbarra appoggiata al muro. Esci e vai al faro.

Tomba vicino al faro

Non avanzare verso il faro ma sali le scale della tomba, noti un foro negli scalini: metti il ritratto, premilo e apparirà un pannello dove devi inserire l'età di Philibert (la differenza delle date che vedi). Premi la croce e sali nel montacarichi, premi il pulsante. Appena sopra appoggia la botte in terra e prenderai una bottiglia, metti la bottiglia nell'inventario e clicca sul tappo che devi indirizzare verso il flacone per farlo cadere.
Esci e vai al faro.

Faro

Vai alla facciata nord, rompi la finestrella con il girarrosto e prendi un tubo, legalo alla maniglia della porta del faro, ritorna alla tomba e avanza verso il montacarichi, metti l'altra estremità del tubo sulla presa a dx e premi il pulsante per farlo scendere e aprire la porta. Ritorna al faro ed entra,

osserva lo zoccolo a sx sulle scale, prendilo e osservalo nell'inventario: troverai una chiave. Usala per aprire la porta davanti, scendi e sei sulla spiaggia, ritorna indietro e prendi le schegge di vetro alla sx dell'entrata. Sali sopra e usa il remo sull'armadio per prendere un rasoio, apri il cassetto del tavolino e leggerai degli appunti, aprilo di nuovo per prendere dell'acido. Usa il cannocchiale e sul mare cerca un veliero, osservalo da vicino e prendi nota dei 3 simboli: spada, cannone e palla di cannone e segnati i colori di sfondo. Esci dalla schermata e sali la scala a sx per la lanterna, usa il rasoio sulla tenda per averne un pezzo, osserva meglio la tenda e troverai una bottiglia con del petrolio. Scendi sotto e ritorna in cantina, gira la manovella a sx, esci dal faro e ritorna alla tomba.

Tomba vicino al faro

Una volta nella tomba, clicca sul baule e inserisci i simboli che hai visto sulla nave..

ATTENZIONE!!!! I simboli sono un po' diversi e la sequenza è da sx a dx: spada, pistola e proiettile, colora anche gli sfondi come li hai visti sul veliero.. I pulsanti a forma di teschio in alto selezionano l'oggetto, i pulsanti inferiori il colore dello sfondo. Una volta aperto il forziere c'è il giornale di bordo e all'interno una fibra di vetro.

Pozzo nel giardino

Vai al pozzo nel giardino, osservalo e vai sul rubinetto in fondo che ora ha l'acqua in quanto hai girato la manovella in precedenza, collegaci il tubo e poi osservalo notando che è forato, usaci la fibra di vetro e la resina per ripararlo, clicca sul tubo e prendi l'estremità che devi mettere nel pozzo, apri il rubinetto e recupera il tappo dal pozzo. Ritorna al faro.

Faro

Scendi in cantina e usa l'acido sulle alghe, raschia con la scheggia di vetro, inserisci il girarrosto nel meccanismo e usaci l'antiossidante: gira la manovella e vai verso la barca. Usa lo zoccolo per svuotarla dall'acqua e poi nella falla usaci lo straccio e il tappo, usa il remo per allontanarti.

Casa di pescatori

Entra nella casa e osserva per due volte il cassone davanti prendendo: una nave in bottiglia fatta di fiammiferi e una bottiglia di "nuoc mam". Osserva tante volte la giubba sul tavolo e prendi il fazzoletto, il chiodo e il pane. Osserva la sedia e prendi il diario di Melkior. Sposta la sedia sotto il lampadario, clicca la sedia e usa il chiodo sulla maniglia in alto del lampadario per prenderlo, osservalo nell'inventario e avrai un'ancora, una candela e dei galleggianti. Esci sulla spiaggia e usa il "nuoc mam" con il pane, lancialo sul tetto e un gabbiano farà cadere il salvagente, usaci il rasoio per recuperare la corda. Usala con l'ancora e lancia il tutto sulla scogliera per ritornare al maniero.

Ritorno al maniero

Osserva il pozzo e poi il tubo, usaci il rasoio per tagliare la parte indurita del tubo, ritorna al cancello per la spiaggia nella cantina del faro e riprendi la botte con tutti gli oggetti e toglici il coperchio con il manganello. Entra in casa e metti il ceppo sul focolare, il fazzoletto e poi il petrolio. Rompi la bottiglia con il manganello per avere un fiammifero che devi accendere sul raschietto dentro il pacchetto di sigarette e poi usalo sul focolare. Appoggia il barile sulla lastra in terra e metti la candela nell'orifizio, usa lo zoccolo per prendere la sabbia nel baule e riempire la botte. Il peso della botte piena farà aprire un passaggio nella nicchia a sx, entra e sarai nella stiva della nave. Usa la pipetta sulla pozzanghera d'acqua e poi osserva il baule dove vedrai un filo elettrico attivo. Osserva il palo in fondo e prendi la tenaglia, sul pavimento metti i galleggianti e usa il filo di cuoio sul cavo elettrico per fare un ponte, taglia il filo elettrico con le tenaglie e poi usa la pipetta con l'acqua sul lucchetto, poi l'estintore e infine il manganello per romperlo. Apri la cassa e troverai un sarcofago egiziano. Segui il dialogo con Melkior.

Ritorno al galeone nel passato.

Parla ancora con Melkior e poi avanza fino al pannello in fondo, voltati a dx e osserva la palla di cannone dove troverai un remo rotto: prendilo. Ritorna indietro fino in fondo, voltati completamente e scendi nella stiva dalla botola, a sx apri il baule con il gancio, prendi il vestito e poi aprilo di nuovo per trovare un nastro. Risali e sulla rastrelliera di destra usa la tenaglia per prendere una galloccia (è nella fila dove ne manca una). Nell'inventario unisci il nastro con la

galloccia e poi con il remo per ottenere un bastone. Usa le tenaglie sul chiodo per storcerlo e poi usalo sul remo in modo da ottenere un uncino. Avanza fin dove ci sono i cannoni e vai verso quello di dx, usa l'uncino sull'occhiello in alto per far scendere la drizza, tirala e sentirai un rumore. Osserva l'estremità inferiore della drizza e vedrai una fessura nella parete, usaci il cavatappi e poi tira l'estremità della drizza per legarla al cavatappi. Avanza fino a delle casse sulla dx, esamina il portello che sta dietro, tira la cordicella ed esamina più volte il secchio fino a prendere un rostro. Ritorna da Melkior per liberarlo e ti ritrovi prigioniero nella cabina del capitano.

Cabina del capitano

Vai sul balcone e osserva l'asta davanti: prendi la bandiera dei pirati, rientra e sulla sx vai verso la scrivania ed esamina la poltrona dove trovi una chiave d'argento. Vai in camera da letto e osserva il comò, apri l'anta di dx e prendi la scodella, apri l'anta di sx e prendi una fiala di sali. Voltati sulla dx e prendi le banane dal piatto, ritorna al salone e voltati a dx osservando alla dx dell'armadio dove appare la scritta: Sotto Galipo. Mettici la scodella e poi i sali e l'acido, vai in bagno e clicca sul bordo inferiore sinistro del tappeto dove trovi una chiave: usala sul cassetto della scrivania e prendi la carta assorbente, clicca ancora sul cassetto e prendi il kriss. Torna in camera da letto, taglia il tappeto con il kriss e scendi nella botola. Avanza fino in fondo e scendi al pontile.

Pontile

Riprendi il cavatappi infilato nella parete dove c'è il cannone e poi scendi dalla botola per la stiva, apri il baule e usa il kriss sulla molla e dallo scomparto prendi la farina, rifai l'operazione e prendi il fazzoletto. Sali (l'uscita è sul palo), entra dalla porticina a sx e vai alla cantina, osserva il palo in fondo e usa il cavatappi nell'orifizio per prendere un passepartout. Esci e vai alla "porta misteriosa" e sullo scaffale prendi il flacone. Esci e vai alla "porta molto estetica", aprila col passepartout e sei nell'ufficio del capitano.

Ufficio del capitano

Apri il cassetto e prendi l'anello con punzone, sposta le tende in fondo, prendi la gabbia e mettilci dentro i pezzi di banana. Esci e ritorna in cantina, osserva la botola in alto, usa la farina sul palo (non avvicinarti al palo ma usa la farina sul palo da lontano) e sali per la cabina del capitano.

Cabina del capitano

Vai in bagno e osserva il cassone dove vedrai un'impronta cava, usaci l'anello e si aprirà un passaggio segreto. Nella stanza vai verso il tavolo basso davanti e prendi il disco, dietro al mobile a dx prendi il fonografo. Ritorna sopra dalla porta davanti e dalla cantina e nell'entrata posiziona la gabbia sul tavolino sotto il quadro, appena entra il pappagallo coprila con la bandiera. Voltati completamente e metti il fonografo sul tavolo vicino all'armadio, metti il disco, gira la manovella e accendilo dall'interruttore. Apri l'armadio con la chiave d'argento e nella scatola prendi la chiave di ferro, vai in bagno e usa il fazzoletto con il lucidante, usalo sul lavabo e poi usaci la carta assorbente per vedere un codice: **1 A 2 8**

Ritorna in sala e sposta il quadro sopra la gabbia e inserisci la combinazione nella cassaforte dove prendi un cofanetto. Ciccalo nell'inventario e posiziona il cursore come vedi nell'immagine sotto di sx, poi posizionalo come in quella di dx finché in basso non vedi la scritta: "alto", Nella cavità prendi la chiavettina.



Riporta in posizione iniziale e posiziona il cursore in alto finché non appare al dicitura "alto", clicca e poi posiziona il cursore al centro finché non appare al dicitura "centro", clicca e troverai una

serratura che devi aprire con la chiavetta e trovare una pistola. Prendi la gabbia e scendi la botola della camera da letto, avanza nel corridoio e scendi al pontile.

Pontile

Avanza fino in fondo dove vedi il pannello davanti, sulla sx usa lo strofinaccio sull'anello che pende, ritorna al pannello e mettilci la gabbia, togliila subito, voltati e osserva la botola in terra, usa la chiave di ferro sulla serratura della botola.

Prigione di Yoruba

Osserva il pavimento e poi la fessura, usa la tenaglia per prendere il ciondolo di magnetite che devi usare con la pistola e poi usarla sulle catene di Yoruba. Vai dietro le casse e prendi la balla di cotone, usala con l'albero in fondo, avvicinati e usa la tenaglia sull'albero per tenere aperta la porta, usa l'uncino per far cadere la bottiglia che si trova in alto sul cotone. Sulla bottiglia usa la spugna e dai l'etichetta a Melkior.

Spiaggia

Dopo il dialogo vai verso la proprietà, bussa alla porta di Serapion e parlaci ma non lo senti parlare e lo credi muto. Ritorna alla spiaggia e saprai che non può parlare perché conosce troppi segreti. Vai alla cascata e vedrai un indigeno entrare in un passaggio nella roccia, parla con Amilcar il ragazzino dietro ai cespugli, dagli la bandiera per coprire l'opossum e poi usa il cavatappi sulla noce di cocco in terra, usaci la pipetta per far mangiare l'opossum. Amilcar moverà le pietre sulla parete e ti dirà di pronunciare la parola: Madjumbe, prova sulla roccia ma non funziona. Usa il pappagallo sulla roccia in modo che ripeta lui la parola e far aprire il passaggio.

Casa di Makandal

Bussa alla porta di Makandal e dopo il dialogo unisci la chiavettina con la gabbia e metti le monete d'oro nella fessura sulla porta e poi segui il dialogo. Ti ritrovi alla casa di Delia.

Casa di Delia

SALVA IL GIOCO!

Parlaci e poi entra, appena ti accorgi che cerca gli occhiali prendi il libro magico, aspetta che si allontani e prendi lo specchio, usalo sul migale per poter prendere il vestito e poi il filtro d'amore appena sarà pronto.

Casa di Makandal

SALVA IL GIOCO!

Parlaci e poi sarai dentro con lui, clicca sulla finestra per farla aprire, metti sul tavolo l'Olo Com il più vicino possibile alla finestra, cliccalo e appena si spaventa metti il filtro nel bicchiere e appena ritorna prendi il bicchiere. Osserva il filmato. Vai da Delia che ti darà un invertitore, vai a sx da Makandal che ti darà un privaparoletto. Uniscili entrambi e vai alla proprietà, usa la porzione finale su Serapion per ridargli la parola. Dopo il dialogo osserva il cane, parla ancora con Serapion che ti darà del sale, usalo con l'invertitore e diventerà dello zucchero, dallo al cane e potrai passare.

La cucina

Osserva al culla e poi prendi il sacco sul tavolo dove dentro c'è un fiore e della vaniglia. Togli tutto dal sacco e usa il sacco sulla brace e poi mettilo sullo sgabello, appena entra il serpente butta il sacco nel fuoco. Apparirà Yarlath, usa il fiore su di lui e godetevi il finale.

Soluzione di Giuseppe