

Amerzone - Il testamento dell'esploratore

Capitolo 1 – Il faro

In questa avventura indossi i panni di un giornalista, e sei stato chiamato dall'anziano Alexander Valembois,



per svolgere un compito molto importante. Mentre sei sulla strada vieni avvicinato da un postino, che ti mette al corrente di aver consegnato una lettera da parte del museo di storia naturale di Parigi, all'anziano uomo che abita al faro e che ha notato che le sue condizioni di salute sono molto precarie. Detto ciò si allontana. Dirigiti lungo l'unica strada possibile fino a che ti ritrovi di fronte ad un faro. Prendi la lettera del museo di storia naturale che vedi nella buca sul cancello e leggila. Entra, cliccando con la mano sulla serratura del cancello, prosegui ancora avanti e entra nella costruzione. Per terra, raccogli la mazza accanto alla bici, sali le scale arrivando in una stanza che assomiglia ad uno studio. Sulla scrivania vedi adagiata una persona, ma prima di avvicinarti guardati un po' in giro. Sopra al tavolino alla tua dx c'è un portaritratti con un primo piano di una giovane donna, osservandola bene sembra un'indigena.



Sul fondo vedi un mobile, una specie di credenza con un cassetto aperto, prendi i due documenti che trovi all'interno e leggili; si tratta di due lettere, la prima arriva dalla missione di Puebla, ed è scritta da David Mackowski, la seconda arriva dal palazzo del Presidente nella repubblica di Amerzone in cui ti viene comunicato che è stato negato il visto di accesso al paese per effettuare delle spedizioni scientifiche. Parla con Alexander, che prima di morire ti chiederà di andare ad Amerzone per riportare un uovo dell'uccello bianco. Tutto è pronto per la spedizione. Una volta che l'anziano signore morirà, va verso sx, sul muro troverai un telefono, alza la cornetta e digita il numero del museo, ossia 0346528179 e parla con l'ufficio del conservatore, con il signor Mulet. Purtroppo il signore in questione sembra proprio fuori dai gangheri e si rifiuta categoricamente di darti i fondi per la spedizione. Terminata la conversazione, riattacca la cornetta. Sali sulla scala a chiocciola ed accedi ad una nuova stanza, sul tavolo di fronte c'è il diario personale di Alexander Valembois, dopo averlo preso leggilo, è pieno di annotazioni e disegni, sicuramente potrà esserti utile. Sempre sul tavolo vedrai un libro aperto, esaminandolo più da vicino vedrai le foto di 2 uccelli, un maschio ed una femmina. Su un mobile c'è un vecchio proiettore, accendilo e fa scorrere le foto, ti apparirà nuovamente l'indigena del ritratto.



Accanto al tavolo su cui hai trovato il diario c'è una scaletta, salici sopra e prendi il documento messo in evidenza verso il fondo da una lente d'ingrandimento, si tratta di una specie di confessione\testamento che Alexander ha scritto su quanto è avvenuto parecchi anni prima. Tutto ebbe inizio nel 1929, Alexander stava terminando gli studi in scienze naturali, quando sentì parlare per la prima volta di Amerzone. In questo periodo fece amicizia col giovane studente Antonio Alvarez (purtoppo col passare degli anni divenne un dittatore). Nella primavera del 1932 il Museo, che aveva grande stima di Alexander, lo inviò ufficialmente, finanziando la spedizione proprio ad Amerzon, per inventariare la flora e la fauna del posto. Antonio Alvarez si offrì di partire con lui in quanto originario della zona avrebbe potuto fare da interprete. Al gruppo si unì anche padre David Mackowski, giovane missionario della Compagnia di Gesù. Nel giugno del 1932 partirono a bordo dell'Hydraflot, un veicolo rivoluzionario, inventato da Alexander stesso, ma che purtoppo non funzionò bene come si sperava, portandoli per miracolo a destinazione. Rimasero per qualche settimana nel villaggio di Puebla, dove sentirono parlare per la prima volta dei grandi uccelli bianchi, i quali si diceva che non atterravano mai poiché non erano provvisti di zampe, ma volavano continuamente attorno alla cima del vulcano. Ogni tre anni, una femmina della colonia depone un uovo sul bordo del cratere. Si parla infatti di un uovo solo, che si dica contenga tutta la generazione successiva di uccelli bianchi. L'uovo viene poi abbandonato a se stesso e dopo un po' da vita a piccoli uccelli neri. Prima che avviene la schiusa intervengono degl'indigeni appartenenti alla tribù degli Ovololahos, i quali si trasmettono di generazione in generazione il sapere, che permette ai loro stregoni di operare un rito sull'uovo capace di provocare una mutazione genetica che permette di riparare i danni provocati dai gas vulcanici. Una volta scoperto questo Alexander si lanciò alla ricerca di questa tribù e dopo innumerevoli traversie li trovò. Quando ciò accadde era allo stremo delle forze e venne curato da una giovane indigena il cui nome era Yekoumanimi. Ben presto i due s'innamorarono trascorrendo insieme parecchi mesi. Un giorno al villaggio arrivò un ragazzo indigeno che portava un sacco contenente un grosso uovo, che consegnò allo stregone del villaggio, il quale lo prese e cominciò a fare il rito per la salvaguardia della specie degl'uccelli bianchi. Da quel momento qualcosa cambiò. La brama di gloria, fama e ricchezza che quella scoperta gli avrebbe portato se avesse consegnato quell'uovo al Museo, si faceva sempre più forte in lui, così dopo un'ultima notte di passione con Yekoumanimi, rubò l'uovo e lo portò in Europa. Rientrò a Parigi nel 1934, ma al Museo nessuno gli credette e tutti i suoi castelli dorati si sgretolarono, facendogli perdere ogni credibilità, rovinando la sua carriera per sempre. Trascorsero una decina d'anni e il Museo, mettendo in ordine le sue collezioni trovò l'uovo e lo restituì ad Alexander, meravigliandosi che fosse ancora miracolosamente intatto. Da quell'istante il suo unico pensiero fu quello di rimediare al crimine commesso tanti anni prima, riportando l'uovo al suo posto. Ora è tutto pronto per la spedizione, ma col trascorrere del tempo Alexander divenne troppo vecchio per portare a termine questo compito, per cui tocca a te riuscirci. Scendi dalla scaletta e sali sulla scala a chiocciola, arriverai in una nuova stanza. Sul tavolo vedrai vari progetti dell'Hydraflot. A sx del tavolo c'è una specie di televisore, accendilo, e osserva un dittatore che parla, credo si tratti di Antonio Alvarez. Guardati intorno, troverai una porta di metallo, oltrepassando la quale sarai all'esterno del faro. A sx della porta c'è una scaletta, sali, lì vicino c'è un cannocchiale. Usalo, vedrai degli uccelli volare. Girando lo sguardo vedrai una scala a chiocciola, sali, arrivando così alla cupola del faro. Di fronte a te in basso vedrai una specie di timone, mentre in alto c'è un pannello con due leve, per ora ti mancano dei dati e non puoi far nulla. Torna al pianoterreno e scendi nella botola che vedi vicino all'ingresso. Una volta sceso nella botola noterai che subito a destra c'è il quadro comandi della luce, solleva la leva e prosegui lungo il corridoio; al fondo c'è una scala a chiocciola, scendi e percorri il corridoio fino in fondo, dove troverai una porta corazzata chiusa. Torna indietro e lungo il corridoio ti

accorgerai che sulla sinistra c'è un'apertura, entraci e troverai un computer. Sul muro c'è un pannello per dare corrente, aziona la leva.



Aziona la leva sul "generatore" che vedi fra il tavolo e il pannello della corrente



Gira il pulsante sotto lo schermo e prendi il floppy che vedi in primo piano sul tavolo



Ora clicca sulla lente d'ingrandimento sopra lo schermo e inserisci il floppy nell'apertura



A questo punto ti verrà richiesta una password, apri il diario di Alexander e vedrai in prima pagina la sua data di nascita **280604**, digitala.



Premi il simbolo asterisco.



Premi sulla scritta conferma.



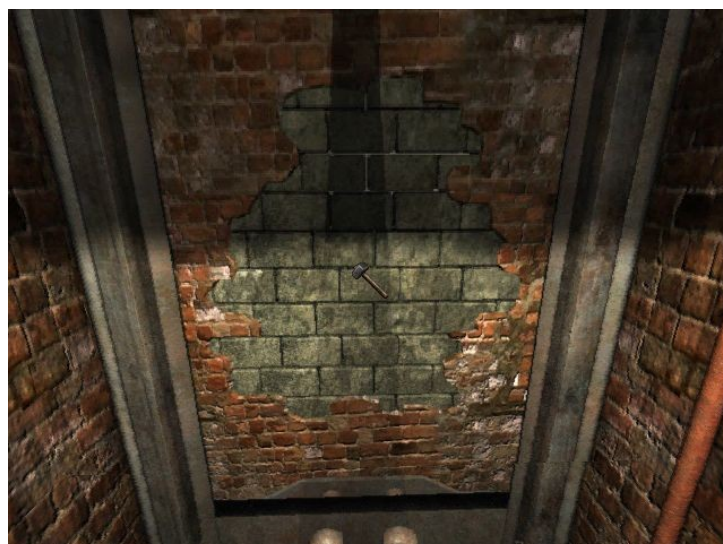
Poi load



In questo modo hai aperto la porta blindata. Va fino alla porta, oltrepassala e raccogli quella specie di sbarra di ferro sul pavimento ed entra in ascensore. Prima di fare qualsiasi cosa osserva la parte bassa dell'ascensore, noterai un buco nel muro. Inserisci la sbarra di metallo.



Tira la leva e l'ascensore comincerà a scendere, fermandosi poco dopo, girati e osserva il muro, in un punto che sembra intonacato. Usa la mazza aprendo così un passaggio segreto.



Oltrepassa il buco, segui il passaggio fino ad una porta, aprila e in alto vedrai un meccanismo che sostiene un uovo.



Alla tua sinistra c'è un pannello.



Tira la leva



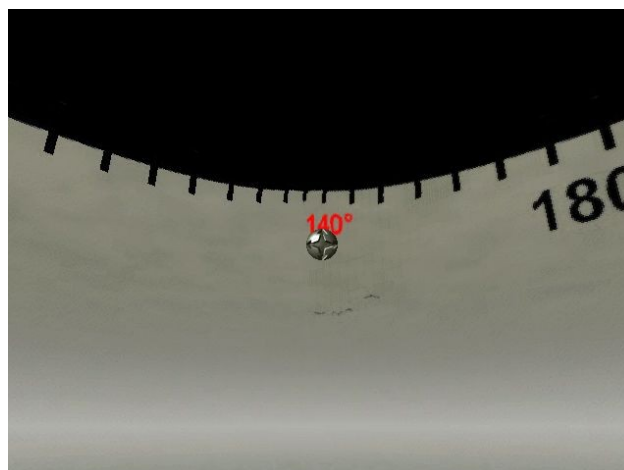
A questo punto vedrai il meccanismo con l'uovo sganciarsi e andare via lungo un binario. Torna all'ascensore, tira la leva, di modo che questa salga, toglie la barra di metallo e tira nuovamente la leva, stavolta scenderai più in basso, oltrepassa la porta ed entra nell'hangar. Scendi le scale, va a dx per una schermata sola, guardati intorno e dietro di te vedrai una colonna di metallo



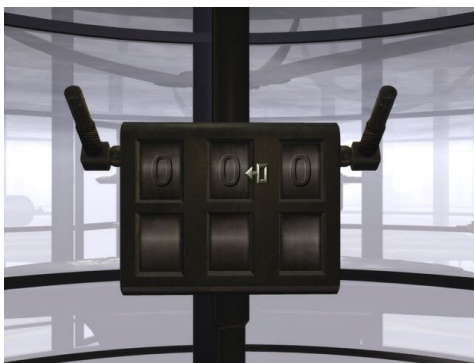
Clicca la freccia, vedrai una scala



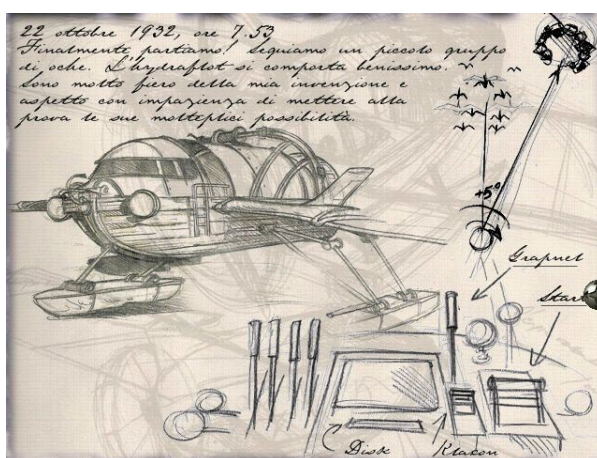
Sali e tira la leva che trovi in cima, azionerai così un meccanismo che caricherà l'uovo sull'Hydraflot. Scendi e va nel gabbiotto che vedi alla sx dell'apparecchio. All'interno vedrai altri progetti. Ora va al fondo dell'hangar, praticamente dovrai seguire i binari attraverso il tunnel, arriverai di fronte ad una saracinesca chiusa, sulla dx c'è un corridoio, percorrilo, arriverai di fronte ad un'ascensore di metallo, entra e premi il pulsante rosso, dopodichè vedrai all'altezza del pulsante una lente d'ingrandimento, cliccala e premi la freccia rivolta verso l'alto. L'ascensore in questo sistema salirà, fermandosi poi all'altezza di una specie d'osservatorio. Entra e osserva dal cannocchiale, vedrai nuovamente degl'uccelli in volo, ma noterai che una coordinata è scritta in rosso 140°



Ora puoi tornare in cima al faro ed inserire questa coordinata sul meccanismo che avevi trovato nella cupola



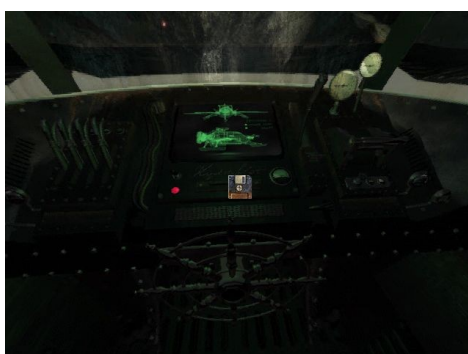
Nel pannello superiore ci sono due leve, quella di sinistra ti consente d'inserire i numeri da 1 a 9, mentre quella di destra di cambiare la colonna in cui inserire i numeri. Inserisci il numero 140, però ti accorgerai che il timone non si muove, vuol dire che manca ancora qualcosa, apri il diario di Alexander, noterai che in una pagina si parla proprio del volo degli uccelli e che c'è un più 5°.



Aggiungi allora 5, scrivendo il numero 145, così facendo potrai girare il timone.



Ora sentirai un rumore, come se si fosse sbloccato qualcosa. Torna nell'hangar e sali sull'Hydraflot, gira la chiave che vedrai in automatico quando posizionerai il cursore sopra il punto d'accensione, sul quadro comandi verso dx, inserisci il disco nella fessura sopra il timone.



Premi load, seleziona modalità aereo e inserisci le coordinate, ossia 145, premi su asterisco e poi conferma destinazione. Ora puoi goderti le splendide immagini del decollo. Purtroppo, come tante volte accade nasce un problema e sei costretto ad ammarare

Capitolo 2 – L'isola degli arenati

Purtroppo sei rimasto senza carburante, per cui ora dovrai trovarne altro se vuoi proseguire il tuo viaggio, clicca sul quadro comandi e seleziona la modalità veliero, in questo sistema potrai avvicinarti il più possibile a riva, appena ti fermerai seleziona sempre dal quadro comandi la modalità sottomarino, arrivando così al molo. Scendi dall'apparecchio e parla col pescatore, ma questi non sarà molto socievole, in quanto c'è un capodoglio prigioniero di una rete da pescatori. Per cui dovrai trovare il sistema di liberare l'animale se vuoi che lui ti parli. Segui il pontile, al termine del quale ti troverai di fronte un veliero nero, entraci, sembra una specie di bar. Sul tavolo in fondo c'è uno scafandro, prendilo, mentre, contro il muro, conficcato in un "bersaglio per freccette" c'è un coltello. Una volta recuperati i due oggetti esci, sulla tua sx vedrai un capannone, dirigiti sul posto ed entra. Vicino all'ingresso, sulla dx c'è una tanica vuota, mentre sul tavolo verso il fondo c'è una chiave inglese. Esci, vedrai una pompa di carburante, cliccaci sopra con la tanica e riempi. Verso sx, in lontananza vedrai una costruzione in metallo con un'elica sulla cima, potrebbe ricordare una specie di "mulino"; avvicinati e clicca sulla lente d'ingrandimento



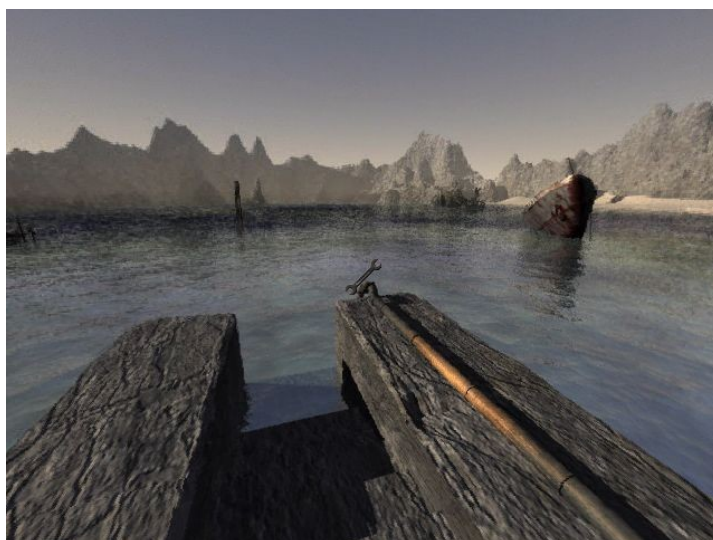
Tira la catenella, mettendo in funzione le eliche.



Sali sulla piattaforma del mulino, dall'altra parte potrai vedere una tubatura, che si estende fino al mare, in fondo ad essa ci sono degl'ingranaggi



Clicca sugl'ingranaggi con la chiave inglese.



Guardati intorno, per terra vedrai un tubo di colore rosso, cliccaci sopra con lo scafandro



Sulla sx potrai vedere una leva con a fianco una lente d'ingrandimento.



Cliccaci sopra e gira la manovella



Ora tira la leva, in questo modo verrà pompata l'aria nello scafandro.



Appena prenderai lo scafandro in mano ti troverai in fondo al mare. Ora cammina davanti a te, troverai la bestiola prigioniera, prendi il coltello dall'inventario e taglia la rete all'attaccatura del paletto



Ora il capodoglio è libero, goditi la splendida sequenza filmata. Ora torna a riva e va a parlare col pescatore, di umore decisamente migliore. Si ricorda di quegli uomini, che erano arrivati molti anni prima a bordo di un veivolo vome il tuo, ma non erano riusciti a ripararlo, per cui nel corso del tempo era affondato, ti dirà che hanno lasciato un forziere da qualche parte e ti darà una chiave. Torna verso il capanno dove hai trovato la tanica e oltrepassalo, segui sempre quella strada, ad un certo punto avvisterai un relitto sulla spiaggia, prosegui ancora finchè vedrai una scalinata nella pietra (è un po' buia, per cui aguzza la vista)



Salì lungo la scdinata, dall'altro lato troverai i resti di una capanna, entraci e troverai il forziere. Aprilo con la chiave del pescatore e prendi il dischetto in esso contenuto. Prima di lasciare la capanna, guarda la foto sulla parete, sono i tre uomini della spedizione



Torna sull'Hydraflot, a sx dell'uovo vedrai degl'ingranaggi, usa la tanica sopra e fa il pieno di carburante. Sul pannello di controllo seleziona la modalità rampino e tira la leva sulla dx



In questo modo sgancerai in acqua il rampino; torna a prendere lo scafandro al “mulino” e immergiti di nuovo, dovrai girare un po’ per i fondali, ma arriverai al relitto dell’ Hydraflot usato da Alexander durante la spedizione. Accanto al relitto vedrai il rampino, aggancialo al portello e torna sul tuo veivolo; Tira la leva a dx che avevi usato per sganciare il rampino, in questo modo tirerai via la porta dal relitto. Torna in acqua ed entra nel relitto, sul quadro comandi vedrai scritte delle coordinate, 227. Per l’ultima volta esci dall’acqua e va sul tuo Hydraflot, inserisci il dischetto recuperato nel forziere, dove vedi le rotelline nella foto



E premi load, vai nel quadro comandi un po’ più in alto di dove hai inserito il dischetto



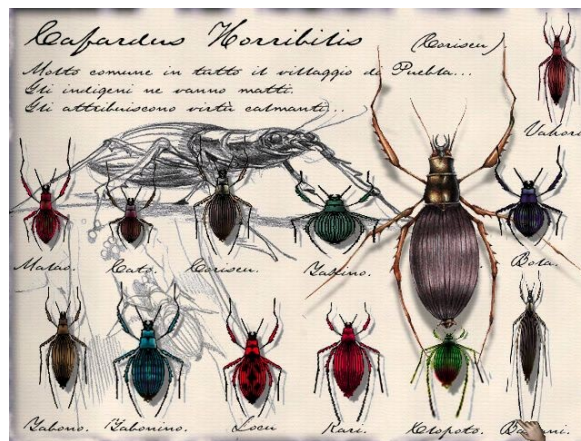
Seleziona elicottero, imposta le coordinate 227, clicca su asterisco e conferma destinazione, tira la leva a dx del quadro, ora puoi partire



goditi le splendide immagini della partenza e dell'arrivo..

Capitolo 3 – Il villaggio di Puebla

Seleziona la modalità veliero dal quadro comandi, in questo sistema attraccherai al molo. Scendi e segui il sentiero di fronte a te, ad un certo punto potrai scegliere se andare dritto o a dx, se sceglierai dritto, troverai un cancello chiuso; per cui percorri il sentiero a dx, arrivando ad un cimitero. Qui troverai dinanzi una tomba, padre David Mackowski, molto triste, sta infatti pregando sulla tomba della giovane Yekoumanimi, infatti lei, dopo che Alexander era scomparso con l'uovo, abbandonandola si era lasciata morire. Il prete ti darà la chiave del cancello che ti permette di accedere al forte dove troverai il carburante che ti occorre per proseguire il tuo viaggio. Ripercorri il sentiero da dove sei arrivato e raggiungi il cancello chiuso, usa la chiave ed entra, ciò che ti trovi di fronte assomiglia ad una piccola città. Esplorala un po', se partirai da sx entra nei vari edifici, fino ad arrivare ad una scuola, all'interno vedrai il busto di Antonio Alvarez, una mappa di Amarzone e sulla parete accanto alla porta d'ingresso alcuni disegni dei grandi uccelli bianchi. Una volta fuori gira l'angolo, troverai una guardia che ti darà un caloroso benvenuto, infatti riceverai una sonora manganellata sulla testa. Ti risveglierai in cella. Guardati intorno e prendi la tazza sulla panca. Sul muro a sx della porta vedrai una lente d'ingrandimento, cliccaci sopra, vedrai un enorme insetto. Apri il diario di Alexander, troverai un'intera pagina dedicata a lui



Si tratta dell'insetto chiamato cafardus Horribilis, molto comune in tutto il villaggio di Puebla, gl'indigeni ne vanno matti, gl'attribuiscono proprietà calmanti. Usa la tazza e clicca sull'insetto per catturarlo. Sulla porta, ma questa volta un po' in basso, c'è un'altra lente d'ingrandimento, cliccaci sopra, vedrai una bottiglia di tequila, metti dentro l'insetto. Quando la guardi berrà, cadrà a terra addormentato. Clicca nuovamente sulla lente e prendi le chiavi dalla cintura della guardia e apri la porta. Una volta fuori, sulla dx vedrai una jeep. Prendi la corda e la tanica di benzina. Torna verso il centro della cittadina, troverai un pozzo.



Sulle rotelline clicca la corda e calati nel pozzo



Percorri tutto il corridoio, fino in fondo. Durante il percorso troverai due enigmi, da un lato troverai una statua, nella cui mano sx manca qualcosa e di fronte c'è una grata. Per ora prosegui, ti mancano gl'elementi per risolvere. In fondo al corridoio troverai una scala a pioli, sali, sbucherai dal confessionale nella chiesa. Dirigiti verso l'altare, vedrai padre Mackowski che sta morendo, sono state le guardie, l'hanno ritenuto responsabile del tuo ingresso in città. Lui ti dirà che non crede che se anche riporterai l'uovo accadrà il miracolo del ritorno alla felicità, ma la gente ha bisogno di qualcosa in cui credere. Dopo che il reverendo sarà spirato sali sull'altare e osserva la bibbia sul leggio, sfogliale le pagine, fino a quando troverai una chiave. Girati verso l'altare e apri il tabernacolo. All'interno troverai una lettera scritta il 25 luglio 1934 da Monsignor Morreti, vescovo di Amarzone al reverendo padre David Mackowski alla missione di Puebla; ed un floppy. Torna verso il confessionale e scendi la scala. Avanza di una schermata e prendi la spada appoggiata allo stipite della porta



Raccoglila e mettila nella mano sinistra della statua che hai osservato prima.



Una volta che la spada sarà inserita, tirala come fosse una leva, in questo sistema sbloccherai la grata di legno di fronte alla statua. Clicca sopra la grata e una volta che questa si sarà aperta accedi al passaggio segreto. Percorri fino in fondo ed esci dalla porta, ti ritroverai nel cimitero. Da qui raggiungi l'Hydraflot e riempi il serbatoio col carburante nella tanica, poi mettiti di fronte al quadro comandi, inserisci il floppy, clicca load, seleziona la modalità slitta e tira la leva per partire e ora vai col filmato.....

Capitolo 4 – Il fiume

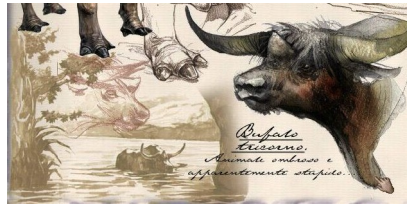
In automatico procederai lungo il fiume fino ad arrivare al molo, vicino alla foresta. Scendi dall'Hydraflot e prosegui lungo l'unico sentiero di fronte a te, fino ad arrivare ad un capanno. Entra e prendi la tanica di benzina, che si trova in un angolo per terra e la mappa sopra al tavolo. Torna all'apparecchio e riempi il serbatoio col carburante, clicca sul quadro comandi per dare l'ordine di avvio e tira la leva (ormai i comandi sono sempre gli stessi da eseguire, per cui non ripeto più tutte le volte quali sono le leve da usare). Parti, ma poco più avanti dovrai fermarti a causa di un gruppo di grossi pachidermi che ti ostruiscono il cammino. Sfoglia il diario di Alexander, scoprirai che si tratta del Porcopotameus (non si capisce bene la parte finale del nome), che strani animali!!!



A quanto pare non hanno alcuna intenzione di levarsi, per cui da una bella strombazzata col clacson (vedi foto sotto)



Dopo che con calma e senza fretta, i porcopotameus si sono levati, riparti. Ma dato che sembra che questo fiume sia eccessivamente popolato poco più avanti t'imbatterai in un'altra bizzarra creatura, il Bufalo tricorno, un animale ombroso, apparentemente stupido



Appena cercherai di avanzare ti farà capire chiaramente che non gradisce la tua intrusione prendendolo a cornate l'Hydraflot danneggiandone il motore, che animalucci simpatici!!!!!! Ora non puoi proseguire, per cui dovrai pensare a qualcosa di costruttivo. Ruota l'apparecchio verso sx, (puoi farlo, basta cliccare sulla freccia che vedi verso sx) accedi al pannello di controllo e seleziona la modalità rampino. Ora davanti all'Hydraflot vedrai il rampino in miniatura, clicca sopra la roccia di fronte a te.



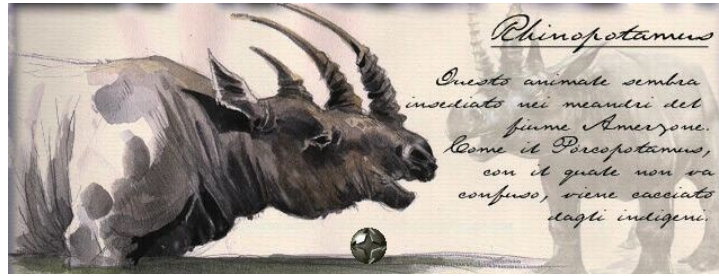
Tira la leva lunga a fianco del quadro comando



In questo sistema l'Hydraflot si muoverà, ripeti gli stessi movimenti sulle altre rocce che troverai di fronte a te per andare avanti, tieni conto che alcune volte l'immagine risulterà scura, per cui farai fatica ad individuare qual è la roccia da arpionare, l'unico suggerimento che posso darti è che in linea di massima la roccia è sempre di fronte a te. Durante il cammino, capiterà ad un certo punto che non vedi più rocce enormi a cui arpionarti, ma solo una bassa proprio di fronte all'apparecchio, lancia il rampino su di essa.



Purtroppo, non si trattava di una pietra, bensì di un povero animale, sfogliando il diario scoprirai essere il Rhinopotameus



Il rampino è rimasto incastrato nei suoi corni, così ti trainerà verso il molo. Ora dovrai seguirlo per liberarlo dalla corda, altrimenti non puoi proseguire. Scendi dall'Hydraflot e segui la corda fino a che troverai la bestia, avvicinarsi non è consigliabile, per cui torna indietro di una schermata fino all'albero e da qui prendi il sentiero di sx, seguilo finché non troverai quella che sembra una cerbottana indigena. Torna verso l'animale e clicca con la cerbottana sulle rotelline, una volta che si sarà addormentato avvicinati e liberalo dal rampino. Torna all'apparecchio e riparti dopo aver spostato la freccia verso dx sempre con lo stesso sistema, tirando di roccia in roccia. Dopo un po' (che novità.....) ecco un altro esemplare di fauna locale che ti sbarra il cammino, si tratta del Pescosauro (Vedi diario), una strana lucertola caratterizzata da una lunga appendice nasale che termina con una specie d'artiglio. Ora bisogna cercare qualcosa che li faccia sloggiare.....



Scendi dall'apparecchio, e prosegui per l'unica via che ti trovi davanti, ad un certo punto su una parete a sx vedrai degli enormi nidi d'insetto, per terra ci sono 2 rami, uno più grosso su cui compaiono, se ci passi sopra col cursore delle rotelline ed uno più piccolo situato più verso dx



Raccoglilo e clicca (tenendo il bastoncino in mano) su quello a sx.



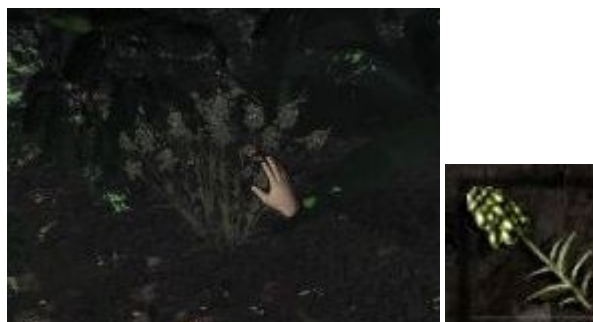
Così facendo prenderà fuoco il cespuglio sotto i nidi, il fumo farà uscire gl'isetti che, arrabbiati si dirigeranno sui poveri Pescosauri, che scapperanno di corsa. Torna sull'Hydraflot e prosegui il viaggio verso il molo, dove potrai attraccare.

Capitolo 5 – Il villaggio indigeno degli Ovovolahos

Girati verso l'uovo, prendilo e portalo con te, scendi dall'Hydraflot e percorri tutto il pontile, una volta a terra prosegui ancora avanti, ed entra nel villaggio. A vederlo sembra deserto. Avanza di una schermata, fino a trovarti nel cortile, di fronte a te vedrai una specie di Totem, dai cui bracci partono tanti uccelli. Nel diario di Alexander, si parla di questo



Sembra che Alexander abbia aiutato gl'indigeni locali rendendo meno pesanti i lavori più comuni utilizzando la forza dell'acqua. Voltati verso sx e avanza di una schermata, ti troverai di fronte ad una capanna con un grande uccello sopra l'ingresso, entra (nota bene: ogni volta che cambi locazione nel villaggio sentirai una risata femminile...) e guardati attorno. Sopra al tavolino c'è una mappa e nel cassetto troverai un floppy, prendilo. Esci dalla porta posteriore, avanza dritto per una schermata, poi ti troverai di fronte ad un bivio, prosegui verso dx. Quando avanzi guarda bene il terreno intorno a te, poiché ad un certo punto in terra vedrai un piccolo cespuglio, leggendo il diario scoprirai trattarsi del Laicu



Proseguendo sempre dritto arrivi in una grotta, entra e avanza di una schermata, guarda in terra sulla sx, raccogli l'insetto rosso, guardando sul diario dovrebbe trattarsi del Locri, anche se ci sono altri insetti rossi simili fra loro.



Prosegui , in fondo troverai una scala a pioli, sali e percorri il ponteggio di legno che ti trovi di fronte, ad un certo punto vedrai una valvola,



giralala e torna alla grotta, esci e ripercorri il sentiero, quando arrivi al bivio anziché tornare verso il villaggio vai dritto, percorri tutto il sentiero fino in fondo, qui troverai una pianta



Quando vedi la manina cliccaci sopra, inizierai a scuotere la pianta, facendone cadere un frutto, raccoglilo, si tratta del Manka



Torna al villaggio, passa dalla porta sul retro della capanna e esci nel cortile, vedrai l'uccello più alto sul totem girare, mentre prima era fermo, va a sx, arriverai davanti una capanna con uno scheletro all'esterno, entra , troverai una

macchina, sicuramente opera di Alexander, che sembra in grado di tritare qualcosa. Avvicinati e metti l'erba raccolta nella ciotola sotto le pale che girano.



Va dalla parte opposta della macchina e prendi l'erba tritata dentro la ciotola.



Esci e dirigiti ancora a sx, entra nella capanna, davanti all'ingresso c'è una specie di cancello aperto, qua troverai un'altra macchina, con un enorme martello in movimento, va in fondo e sistema il frutto dentro una specie d'imbuto



Vedrai il frutto rotolare fin sotto il martello, che rompendolo farà uscire il liquido in esso contenuto, che andrà a depositarsi nella ciotola posta alla base del martello. Spostati proprio di fronte a quest'ultimo e clicca sulla lente d'ingrandimento e raccogli la ciotola col liquido.



Esci e dirigiti ancora a sx, nella capanna a fianco potrai osservare un disegno in cui è raffigurato il rito dell'uovo. Prosegui ancora a sx, vedrai una misteriosa ragazza indigena, se proverai a parlarle ti chiederà l'uovo (anche se non parla la tua lingua sarà chiaro che vuole proprio l'uovo). Daglielo, e dalle anche l'insetto rosso, l'erba tritata e il latte estratto dal frutto, in questo modo lei porterà a termine il rito. Una volta fatto troverai l'uovo nel tuo inventario e la fanciulla sarà scomparsa. Lascia il villaggio e recati all'Hydraflot. Non salirci immediatamente, poiché avendo il motore fuori uso dovrai utilizzare l'apparecchiatura creata da Alexander per la risalita dalle cascate che ti consente di essere trainato fino alla palude (vedi diario), prosegui di poco avanti e tira la leva che vedi sulla dx



All'improvviso ti accorgi che sulla leva c'è un grosso serpente.....che paura!.....ma ecco la misteriosa ragazza correre in tuo aiuto, infatti attrarrà l'enorme bestiola suonando un flauto. Ora tira la leva e sali sull'apparecchio. Una volta a bordo lega nuovamente l'uovo dov'era prima e inserisci il floppy nella fessura, clicca su load e inserisci la modalità barca, aziona la leva a dx del quadro comandi e vualà, si parte!!! Ogni volta che ti fermerai dovrai girarti verso l'uovo e tirare la leva che vedi sulla dx.



Sembra proprio di stare sulle montagne russe, wow che bella sensazione!!! Purtroppo anche stavolta qualcosa non va per il verso giusto, poiché ad un certo punto ti ribalterai....che guaio!

Capitolo 6 – La palude

Esci dall'acqua, scavalca quella che sembra un'ala sulla dx e raccogli l'uovo. Lì vicino vedi una capanna, entra e prendi il richiamo appeso al muro. Infatti se guardi nel diario troverai scritto che gl'indigeni si servivano delle giraffe palmate per attraversare la palude



Torna vicino all'Hydraflot e passa fra l'apparecchio e la capanna, troverai degl'altoparlanti, avvicina il richiamo alle bocche di sfiato, ma purtroppo non otterrai alcun effetto.



Dirigiti verso dx, arriverai ad un bivio, qui vedrai delle rane, prosegui verso dx, va avanti finchè troverai degl'arbusti strani, troverai altri altoparlanti, clicca nuovamente con il richiamo sui buchi di sfiato e questa volta, le giraffe risponderanno al richiamo, sono stupende



Quando vedrai apparire la mano accanto alle giraffe clicca, salirai in sella, clicca la mano sul collo così ti muoverai. Le vedrai avanzare fino ad un'albero su cui ci sono delle scale a pioli, sali fino in cima e percorri il ponte sospeso.

Capitolo 7 – Il tempio e il vulcano

Una volta superato il ponte, va avanti, arriverai alla base del tempio, sali i gradini ed entra. Sorpresa.....! Nella stanza c'è il vecchio dittatore Antonio Alvarez in persona, lascialo parlare e proprio quando ti punterà addosso la pistola morirà. Passando sopra il suo corpo col cursore apparirà una lente d'ingrandimento, cliccala e prendi dal petto le medaglie



Di fronte al cadavere c'è una ruota, clicca sulla lente d'ingrandimento e gira la ruota.



Sentirai un rumore, esci dal tempio e guardando la scala ti accorgerai che si è aperto un passaggio. Scendi le scale fino all'apertura ed entra. Di fronte vedrai un lungo passaggio in legno, non percorrerlo, scendi le scale a sx e gira la manovella che vedi di fronte a te



Si azionerà un meccanismo che isserà una ciotola facendola arrivare vicino a te, mettilci dentro le medaglie del dittatore.



Automaticamente la ciotola si calerà nel fuoco fondendo le medaglie, vedrai colare il liquido fino ad uno stampo. Qui al termine del filmato apparirà una lente d'ingrandimento, cliccaci sopra e prendi la chiave.



Va in fondo alla stanza sempre sul lato sx, vedrai una rientranza con una porta, inserisci la chiave e falla girare per un po' di volte. Torna vicino all'ingresso e prosegui sul ponteggio di legno, in cima troverai un'aliante, cliccaci sopra e goditi lo stupendo filmato del volo, arriverai fino al carter, un po' meno bello sarà l'atterraggio, che botta!!!! Dirigiti a dx del cratere, dopo molte schermate troverai una grotta, entraci e metti l'uovo sul trono



Ciò farà scattare un meccanismo, al termine del cui movimento potrai riprendere l'uovo. Esci dalla grotta e dirigiti a sx per una schermata, max due, vicino al cratere raccogli un piccolo oggetto a forma di uccello. Raggiungi il promontorio e poni l'uovo alla fine della strada, dove compaiono le rotelline, poi prendi l'oggetto a forma di uccello e rompilo.....goditi lo splendido filmato conclusivo.....

SOLUZIONE DI RITA