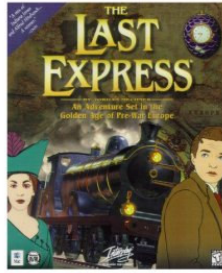


THE LAST EXPRESS



In questo gioco è molto importante rispettare i tempi, perché è possibile che le diverse azioni svolte in successioni diverse e durate diverse cambino gli orari. Nei combattimenti i colpi si effettuano anche con il doppio click. Non compiendo le stesse azioni descritte nella soluzione alcuni filmati potrebbero risultare diversi, quindi rigiocate più volte per svelare tutti i segreti del gioco.

PARIGI

Ti trovi nel treno, esci e vai nella cabina N°1, troverai Tyler assassinato. Metti il cadavere sul sedile e dirigiti verso la finestra per aprirla. Torna a prendere il cadavere e buttalo fuori dalla finestra. Voltati a destra e prendi la giacca di Tyler per indossarla per poi buttare la tua sporca di sangue dalla finestra. Voltati nuovamente a destra e guarda in alto verso il portabagagli; apri la valigia e prendi il manoscritto e il telegramma. Torna di fianco alla finestra e prendi da sotto il baule la sciarpa. Apri il percorso, nel vagone fumatori, sentirai due signore parlare: ascolta la conversazione. Una volta nel vagone ristorante parla con l'uomo dai capelli rossi. Finita la conversazione parla con il russo che sta mangiando da solo, ma lui non ti darà retta e se ne andrà lasciando sul tavolo un libro ferroviario. Vai a sederti nel tavolo in fondo e ascolta la conversazione tra la ragazza e il Conte. Torna nei pressi della tua cabina finché non passa un bambino con il fischietto: ascolta quello che racconta a sua madre. Torna al vagone ristorante e parla con Miss Wolff, la signora seduta a sx, dandole la sciarpa che hai trovato nella cabina, ma lei negherà sull'appartenenza. Torna nel vagone fumatori e parla con il russo; dagli la pergamena, ma lui rifiuterà di tradurtela. Recati al tuo vagone ed il capotreno ti informerà che sei atteso nella carrozza privata. Vai nel punto in cui è iniziato il gioco e incontrerai Kronos che ti parlerà di una valigetta e di un accordo. A questo punto dovrebbero essere le 20.30. Vai al vagone ristorante e, passando per la carrozza fumatori, ti imbatte nella discussione tra il Conte e Alerei, il russo. Quando il Conte se ne va parla con Alerei. Entra nel ristorante e parla con tutti ascoltando anche le conversazioni tra di loro. Vai nella tua cabina ed incontrerai Milos, che se la prenderà con te minacciando di ucciderti. Lottaci e poi parlati. Fai un giro per il treno fino a notare che una signora sta cercando qualcosa. Vai al vagone ristorante e ascolta le conversazioni.

21:16 – EPERNAY

C'è il controllo della polizia e devi nasconderti: esci dalla finestra della tua cabina e aspetta finché la polizia non se ne sarà andata. Vai nel vagone di fianco, entra nello scompartimento "D" e ascolta la conversazione tra il bambino, la madre e il capotreno. Torna nel tuo vagone e vedrai Tatiana (la ragazza che era insieme al Conte) che entra nella sua cabina: vai a parlare e dalle la pergamena. Fai un altro giro del treno, torna nel tuo scompartimento e vai a letto. Ti svegli. Esci dalla tua cabina e rientra. Scoprirai che era un sogno.

03:38 – STRASBURGO

Vai alla cabina F, quella di Miss Wolff. Parlati e recati alla cabina "A". Il Conte sta male: curalo ed esci. Ascolta il discorso tra Miss Wolff e Tatiana. Vai a dormire, ti sveglierai che è mattina. Vai nella cabina "G" da Milos e parlati. Recati al ristorante a parlare con Tatiana per farti ridare la traduzione della pergamena. Ascolta il discorso tra lei e Alerei. Fai un giro per il treno fino a sentire

François (il bambino del fischietto) parlare alla madre di uno scarafaggio. Vai al vagone fumatori e siediti al primo tavolino. Prendi la scatola dei fiammiferi e cattura lo scarafaggio. Torna indietro e appena vedi François dagli la scatola e in cambio ti darà il fischietto.

MONACO

Viene caricata una cassa per Schmidt (il signore con i capelli rossi con cui hai parlato nel ristorante). Sono le 12:00: entra nella sala fumatori e vedrai Tatiana e alerei giocare a scacchi, gira per il treno e nota che nella cabina “C” due signori stanno parlando: Abbot, un nuovo passeggero, e M.me Boutarel. Vai al ristorante e vedrai Schmidt parlare con Miss Wolff. Alle 12:45 circa, incontri Abbot nel ristorante, parla con lui e poi vai a parlare con Kronos. Fai un giro per lo scompartimento, sfoglia il giornale che trovi su un sedile e ascolta la conversazione fra Kronos e la ragazza. Fai un giro per il treno. Quando arrivi nel vagone ristorante prova a capire cosa si stanno dicendo le due ragazze, Sophie e Rebecca. Intorno alle 13:45 incontrerai Schmidt, parlaci e alla fine noterai M.me Boutarel parlare con il capotreno del cane di Miss Wolff.

13:57 – ATTNAG

Sei stato invitato nella carrozza di Kronos per un concerto. Vai nel vagone fumatori, aspetta che Rebecca se ne vada e parla con Sophie. Torna al tuo vagone e noterai che Miss Wolff se ne sta andando. Vai nella cabina del Conte e poi nel bagno; sotto il lavandino troverai l’uovo d’oro ma il Conte si sveglierà. Torna alla tua cabina e metti l’uovo nel baule. Vai nella carrozza di Kronos: Tahina sta uscendo per andare a cercare l’uovo, poi ritorna. Quando lei rientra esci tu. Vai nella cabina “E” e fruga nel bagaglio di Sophie. Leggi il suo diario. Passa dal finestrino per accedere nella camera di Miss Wolff (cabina F). Esamina il baule e il cassetto in basso. Leggi la lettera, apri il portagioie e scoprirai un piccolo scomparto contenente un passepartout. Esci e vai in mezzo ai vagoni, tra la carrozza di Kronos e quella dei passeggeri, apri la porta con il passapartout, arrampicati sul tetto e cammina finché trovi una vetrata colorata: rompila e sarai nella cabina privata di Kronos. Osserva tutto quello che trovi in giro, ma soprattutto il dipinto sulla parete: tra il dipinto e l’armadio c’è il pulsante. Una volta premuto, prendi la valigia piena d’oro. Esci dalla porta e vai nella tua cabina, dovrebbero essere le 4:05 circa. Vai nell’altro vagone letto e vedrai Miss Wolff parlare Schmidt. Alla fine della loro conversazione, seguilo e mostragli l’oro. Appena uscito Tahina ti minaccerà e ti dirà di riportare l’oro a Kronos: quindi vai alla cabina “G” a parlare con Milos. Recati al vagone fumatori e vedrai Schmidt parlare con Abbot. Quando questo va via, parla con Schmidt, poi vai nel vano bagagli ed entra nella porta sulla destra: esamina la cassa che è stata caricata a Monaco. In quel momento arriverà Miss Wolff che ti racconterà tutto. Vesna cercherà di ucciderti; evita i suoi colpi finché la Wolff non punterà la pistola su Vesna che scapperà. Apri la scatola ed esaminane il contenuto ed infine torna nel tuo vagone.

VIENNA

Sono le 19:35 e sei nel vagone ristorante. Vai alla cabina “F” e parla, poi torna al ristorante dove Schmidt riceverà la notizia che la Wolff non può cenare con lui. Torna al tuo vagone e fai un giro finché non senti la conversazione tra Alerei e Tatiana. Vai nella cabina di Alerei, apri la valigia e prendi il detonatore. Ricevi la visita di Abbot con cui dovrai parlare, poi esci e fai un giro, finché non sentirai la conversazione nella cabina “C” tra Abbot e la signora Boutarel. Vai al vagone fumatori e aspetta Schmidt; quando arriva, parlaci.

GALANTA

Vai nella tua cabina e sentirai bussare alla porta: è Tatiana, parlaci. E’ notte, c’è una bomba nel treno che devi disinnescare. Segui il ticchettio e scoprirai che la bomba si trova alla fine del primo vagone nello sportello in basso. Chiudi la scatola e spingila verso l’alto. Usa il cerino, gira la scatola, smonta le cerniere e usa il telegramma in mezzo ai contatti. Vai al vagone fumatori e parla con Abbot. Segui Miss Wolff e parlaci. Entra nella sua cabina: i serbi si sono impadroniti del treno e ti ritrovi nel vano bagagli. **Qui è meglio salvare il gioco.** Liberati strisciando per terra. Affronta il serbo e libera Wolff. Sali sul tetto del treno e recati verso la locomotiva, quindi affronta il serbo e

Vesna (usa i colpi bassi col doppio click). Vesna accennerà ad abbassarsi in vista di una galleria, fallo anche tu, ma molto rapidamente. Dopo questa sequenza vai al ristorante e parla con il capotreno, poi recati tra il vagone fumatori e il vagone letto e clicca sui giunti nel pavimento per sganciare i due vagoni. Sali sul treno e vai fino alla locomotiva.

Scendi e ti scontrerai con Milos che verrà ucciso dalla Wolff. Vai a rilasciare il freno della locomotiva, torna sul tetto e rientra nei vagoni, Recati alla tua cabina per dormire. Appena sveglio vai al ristorante: scoprirai che Kronos ha catturato la Wolff. Prendi l'uovo d'oro dalla gabbia del cane, torna da Kronos che ti dirà di aprirlo. Osserva la pergamena che ti ha tradotto Tatiana e premi le pietre nell'ordine giusto ciccando nell'ordine su Australia, Danimarca, Nepal, Isola del Pacifico e Isdraele. Kronos ti ordinerà di chiuderlo: gustatevi la scena finale.

Soluzione di Stella