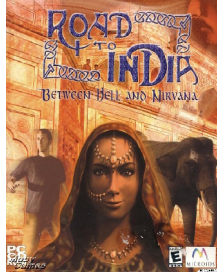


ROAD TO INDIA



Vai davanti portone principale, raccogli il flauto e poi cerca di entrare nel portone e apparirà una fila di tessere che dovrai risistemare per entrare, ma per farlo dovrai prima trovare la tessera mancante. Girati completamente e avanza, vedrai due scalinate su entrambi i lati, scendi le scale sulla destra e avanza fino a quando troverai una corda, prendila e torna su. Scendi l'altra scalinata, avanza 2 volte e vedrai in una scimmietta che tiene con la coda la tessera che ti occorre per aprire il portone. Girati e avvicinarti all'albero delle arance, metti la corda ai piedi dell'albero e usa il flauto per animare la corda e raccogliere un'arancia da dare alla scimmietta in cambio della tessera, torna di fronte al portone e cicalo, aggiungi la settima tessera e sistematele in questo modo:



Entra nel portone e vedi una donna vestita di rosso che viene portata via con la forza, inseguila ma qualcuno vi colpirà in testa.

Parla con la madre d'Anusha e chiedile cosa sta succedendo, ma la donna fuggirà piangendo senza dirti nulla. Prendi un po' d'erba da uno dei vasi ai lati della porta d'ingresso della casa, girati e attraversa la strada, avvicinarti al ragazzino e chiedigli di cambiarvi un dollaro con delle rupie, dopo aver preso gli spiccioli esaurisci tutti gli altri argomenti. Voltati verso sinistra e vai avanti per tre volte, una mucca è in mezzo alla strada che sbarrà il passaggio, dagli l'erba e poi avanza una volta. Girati a destra ed entra nel vicolo, raccogli la stampella e poi torna verso la strada, parla di tutto con l'anziano mendicante. Al termine del dialogo girati verso destra e attraversa la strada, avvicinarti all'edicola e clicca sulla rivista in vetrina "Car Mag". Mettiti davanti alla porta dell'edicola e cerca di aprirla con la stampella, ma non ci riesci. Girati verso la strada e parla con il ragazzino che accetterà di aiutarti in cambio di denaro. Vai a destra e attraversate la strada, avvicinarti al distributore di cicche fuori del teatro e metti una moneta nella fessura, prendi la cicca e torna in strada. Girati verso destra e vai fino in fondo alla strada, attraversa la strada ed e preleva dei soldi con il bancomat. Torna dal ragazzino dagli i soldi, il ragazzino ti aiuterà e ti darà la rivista esposta

nell'edicola. Voltati e torna verso la casa d'Anusha, mettiti davanti al cancello e prova ad aprirlo: è chiuso a chiave. Nell' inventario unisci la cicca all'estremità del bastone, fai uno zoo sul cancello e usa il bastone per prendere la chiave che sta oltre. Usa la chiave appena presa per aprire il cancello ed entra nel cortile. Fai uno zoom sul santuario e prendi la fotografia del rapitore d'Anusha, osserva anche l'immagine della Dea Kalì e poi torna verso la strada. Vai a parlare con il ragazzino e mostragli la fotografia appena presa, parla di tutto e vai a parlare di nuovo con l'anziano mendicante. Al termine del dialogo seguilo fino in fondo al vicolo dove riceverai un altro colpo in testa.

Ti trovi dentro una cella, avvicinarti alla porta e osserva la guardia addormentata, sul tavolo vedi la chiave che devi prendere per poter fuggire. Girati verso il letto, alzalo e prendi la banana. Vai verso finestra, guarda fuori e vedrai la scimmietta. Dalle la banana e entrerà nella cella, raccogli la buccia e lanciala fuori della porta della cella. Vai verso il letto, abbassalo e il rumore sveglierà la guardia, che scivolerà sulla buccia di banana battendo la testa. Voltati verso la scimmietta e parla con lei con questa sequenza di versi.

Eeek!

Gni!

Uhu Uhu, Uhu!

Gni!

Whahae!

La scimmietta ti porterà la chiave, apri la porta della cella e prendi il coltello vicino alla guardia poi girati a sinistra e esci. Vai avanti per due volte, girati a destra, vai avanti due volte, voltati a sinistra, sali le scale e vai verso il cancello. Girati a destra, scendi le scale e fai un passo avanti, girati a destra, sali le scale e colpisci la guardia che vi dà le spalle usando il coltello. Girati e prendi l'urna nella nicchia, Torna verso la guardia che hai appena colpito, perquisiscila e prendi la chiave. Supera il corpo della guardia e vai verso il cancello di metallo che si trova in fondo alle scale, girati a destra e scendi, gira l'angolo verso destra e scendi le scale cliccando due volte. Girati a sinistra e colpisci la seconda guardia sempre con il coltello, vai avanti e gira attorno alla colonna, gira a destra e sali le scale, apri il cancello con la chiave presa alla prima guardia. Sali le scale e girati a destra, guarda dalla finestra e getta l'urna sulla terza guardia. Scendi le scale ed esci dal cancello, avanza un paio di volte, girati a sinistra e osserva le due guardie svenute. Mantieni la sinistra e scendi le scale, supera il cancello di metallo ed esci. vai sulle scale di destra, vai a sinistra e avvicinarti all'elefante, zoomma e con il coltello taglia la corda che lo lega, sali in groppa e vai avanti verso la parete che verrà abbattuta. Dopo il filmato parla con il ragazzino di tutto e dopo avvicinarti al materasso e prendi la scatola, voltati in modo da avere il ragazzino alla vostra sinistra e gira l'angolo a destra, vai avanti per tre volte e osserva il topolino. Gira a destra ed entra nel vicolo cieco, guarda in basso e prendi: il biglietto da visita e la collana. Esci dal vicolo e vai a sinistra, avanza due volte poi girati a destra. Clicca sul mendicante e prova di riprenderti il portafoglio che vedi nella sua tasca, voltati verso la panchina e raccogli la bottiglia rotta e poi girati a destra e vai verso la strada. Entra nel cortile e cerca l'appartamento **1D**. Entra nel negozio della veggente e cerca di avere qualche informazione, purtroppo non ne avrai. Al termine della conversazione clicca sul foglio di carta sulla scrivania, ma per prenderlo dovrai distrarre la medium. Esci dal negozio e torna in strada, girati verso destra e guarda in basso, raccogli la piuma e voltati ancora, avanza per tre volte ed entra nel vicolo cieco. Clicca sulla finestra, ma è troppo alta e non riesci a vedere, guarda in basso e appoggia la scatola sotto la finestra, sali sopra e prendi il pezzo di formaggio, raccogli la scatola. Esci dal vicolo e vai in fondo, poi gira a sinistra. Parla con l'uomo che sta fumando e chiedigli di portarvi da Darmesh Shareef, ma senza l'indirizzo non vi porterà. Girati a destra e guarda dietro il palo, appoggia la scatola e sali, taglia la corda con la bottiglia rotta, scendi e riprendi la scatola.

Avanza per tre volte, abbassa lo sguardo e usa la piuma sul viso del mendicante, quando si girerà prendi il portafoglio dalla tasca. Avanza a sinistra per due volte e fai un passo avanti, parla di nuovo con il ragazzino e mostragli il biglietto da visita della veggente, chiedigli di chiamare il numero di telefono stampato sul biglietto e dagli la banconota. Torna dalla veggente nell'appartamento **1D** e appena entri, il telefono suonerà, aspetta che la donna risponda e prendi il biglietto sulla scrivania. Esci dal negozio e torna al vicolo dove c'è il ragazzino, avvicinarti al materasso e guarda verso i bidoni arrugginiti, osserva la parete e prendi il bastone. Nell'inventario combina la corda con il bastone, aggiungi il pezzo di formaggio e poi la scatola. Girati verso destra e avanza finché vedrai il topolino, guarda in basso e quando il cursore cambierà forma metti la trappola. Dopo il filmato, girati a destra e vai in fondo alla strada, parla con l'uomo accanto al calesse e digli di condurti a casa di Darmesh Shareef. Appena arrivato vedi il muro che circonda la casa alla vostra destra, avanza per tre volte, guarda in basso e prendi il bastone, avanza e gira l'angolo, alza lo sguardo e osserva la fenditura nel muro, nell'inventario unisci la corda con il bastone e usali sulla fenditura per entrare nel giardino della casa. Girati a destra e vedi un capanno con una luce accesa all'ingresso, entra e prendi le cesoie nell'angolo a destra, girati verso lo scaffale e prendi il cacciavite sull'ultima mensola, esci e vai verso la porta d'ingresso della villa, voltati un po' a sinistra e guarda il sistema d'allarme nell'angolo in alto. Appoggia la scatola sotto l'allarme, sali e usa il cacciavite per aprire il pannello grigio, usa le cesoie sui due cavi e disinserisci l'allarme, voltatevi a sinistra e vai avanti, entra nel gazebo e prendi il martello sotto la panchina, esci dal gazebo e vai verso la porta del garage, zoomma sulla finestra, guarda fuori e vedrai una grossa macchina. Voltati a destra e avanza una volta, zoomma sulla finestra per assicurarti che l'allarme sia inattivo e che abbia la luce verde. Apri la finestra ed entra nella villa, attraversa il corridoio e entra nella prima porta a sinistra, vai in fondo alla stanza e prendi il libro sulla sedia, vai sul lato opposto dello studio e avvicinarti al tavolo con la lampada, zoomma sulla scatola di legno. **SALVA IL GIOCO.** Per aprire la scatola di legno devi farla ruotare con le quattro frecce e far scorrere tutti i tasselli.

Fai così:

Premi la freccia in alto e fai scorrere i due tasselli laterali. Premi la freccia in basso e fai scorrere i tre tasselli in basso. Premi la freccia a sinistra e fai scorrere il tassello laterale. Premi 2 volte la freccia a sinistra e fai scorrere il tassello laterale. Premi 1 volta la freccia a sinistra. Premi la freccia in basso per 3 volte e apri i due tasselli. Premi 1 volta sulla freccia in alto per avere il coperchio in primo piano. Premi il simbolo del sole e prendi la chiave, esci dallo studio e torna nel corridoio, sali al piano di sopra, girati a sinistra e usa la chiave per aprire la porta di fronte a voi, parla con la donna in rosso di tutto e alla fine sarai narcotizzato. Dopo il filmato girati a destra e vai in fondo al tempio, zomma sui 3 pannelli di vetro colorato e prendili, attraversa l'altro lato del tempio e prendi gli altri 3 pannelli, posizionati al centro del tempio e girati verso l'arco di fronte all'altare, scendi le scale fino a metà e poi entra nell'anticamera a destra, dove c'è una chiave dorata incastrata nel pavimento illuminata dai raggi del sole. Avvicinati alla finestra e inserisci 3 dei tasselli di vetro seguendo questo ordine:

Quella con il disegno della chiave con il fusto verde chiaro.

Quella con la chiave dal fusto rosso e infine quella con la chiave dai denti verdi e

il fusto blu. Il pavimento si aprirà e Fred vi entrerà in automatico. Scendi nel passaggio e avanza 1 volta per un labirinto dove devi seguire questo percorso:

Avanti per 4 volte - sinistra – avanti - destra – avanti – destra – avanti per 3 volte – sinistra – avanti.

Oppure puoi aspettare una decina di muniti e seguire il topo che apparirà.

Alla fine arriverai davanti a una porta con una luce blu.

Cliccate sulla porta e guarda il filmato. Sali le scale e esci dall'anticamera, scendi la scala principale e togli la maniglia dal portone, Risi la scala fino a metà e entra nel passaggio a sinistra, vai nella seconda anticamera e prendi la catena dietro la sedia, sali le scale e torna alla posizione iniziale. Nell'inventario unisci la maniglia con la catena e usa il tutto sulla leva di fianco all'altare per spegnere le fiamme che lo circondano. Attraversa la passerella e finalmente potrai unirti con Anusha.

Sei in un ambiente buio, muovi il cursore fino a quando diventerà una mano, prendi l'oggetto e guardalo nell'inventario, accendi il fiammifero sfregandolo contro la scatola e l'ambiente si illuminerà, guardati attorno e prendi lo straccio e l'accendino sopra la mensola. Unisci lo straccio con l'accendino e accendi il tutto con un fiammifero, clicca sulla porta e esci. Sali le scale e usa il cacciavite su i due cardini a destra, esci dalla stanza e ti troverai nel corridoio al piano terra. Entra nello studio di Darmesh e prendi il diario sulla scrivania, prova a leggerlo ma è scritto in una lingua incomprensibile. Girati verso il tavolo e prendi la chiave, esci dallo studio e vai al piano di sopra, vai nel corridoio a destra e entra nell'ultima porta con accanto una finestra, voltati verso il ritratto e spostalo, apri la cassaforte usando la chiave. Prendi il cd e esci, entra nella stanza situata di fronte alla camera di Darmesh e vai al comodino, prendi il lettore cd e esci. Torna al piano terra e clicca sulla porta dello studio di Darmesh, parla con Anusha di tutto e poi torna al piano di sopra e entra nella stanza di Laj Vanti. Unisci il cd con il lettore e fai ascoltare un po' di musica alla donna, parla con lei il più possibile e dopo uno scambio di battute Fred si affaccerà alla finestra e vedrà Anusha che viene condotta via.

Girati a destra e vai verso il garage, girai attorno e apri la porta posteriore con la chiave di Darmesh, entra e avvicinarti al tavolo da lavoro, prendi il telecomando e poi spostati verso sinistra: prendi la mazza da cricket. Gira attorno alla macchina e prova ad aprirla con il telecomando: il rumore potrebbe attirare la guardia di Darmesh. Esci dal garage e vai a sinistra, avvicinarti alla finestra e usa il telecomando sulla macchina: guarda il filmato e poi torna nel garage. Vai verso la guardia e raccoglie la tessera, torna fuori e vai a sinistra, quando sarai di fronte al gazebo gira a destra, osserva la statua: alla base c'è una luce rossa che lampeggia, usa la tessera verso la luce e entra nel passaggio. Scendi le scale e vai avanti finché puoi, voltati a sinistra e colpisci la guardia con la mazza da cricket. Prendi il coltello e vai avanti scavalcando la guardia, girati verso destra e usa il coltello sulla finestra. Appena dentro guarda in basso e sposta la botola circolare, entra nel passaggio, vai avanti e clicca sulla parete, percorri il corridoio e girati a destra. Avvicinati all'altare e parla sia con Anusha sia con Darmesh, esaurisci tutti i dialoghi e guarda il filmato finale.

Soluzione di Hans