

L'Enigma di Master Lu

Sei nel museo dove Feng-Li è legato attaccato da un cobra, puoi prendere la spada per ucciderlo oppure il bastone in terra. Dopo il dialogo vai a sx nell'altra stanza e osserva il Terrarium, osserva il cassetto, aprilo e prendi le caramelle d'acero. Esci a dx fino in fondo e ti troverai all'agenzia di viaggi. Parla con Gorge e invia un radiogramma al barone Von Seltam, poi prenota un viaggio per Peiping.

Peiping

Nell'agenzia parla con l'impiegato e acquista alcuni Yuan, esci e sarai davanti alla Sala dei Classici. Nell'inventario usa il giornale sul guardiano per fare un ritratto e poi osserva il cesto appeso. Vai a dx e parla con il contadino accovacciato e poi osserva i buchi nel muro. Vai a dx e parla con la donna che sfama gli uccelli, parlaci ma non risponderà, osserva l'elmetto che tiene in mano e parlaci ancora. Vai a dx verso la guardia e parlaci. Vai a sx nel vicolo dove c'è la catasta di legno e prendi la ruota in fondo che si romperà: raccogli i 7 pioli: **NON TOCCARE IL CERCHIO IN METALLO DELLA RUOTA E I TUBI IN TERRA O SARAI ARRESTATO**. Osserva il mucchio di metallo alla sx del contadino e ti mostrerà un amuleto, dagli dei soldi e te lo darà. Ritorna nella strada e mostra la tua foto alla signora che ti darà l'elmetto, lancialo sulla tenda del negozio del fabbro e ti servirà per non farti più seguire dal contadino. Vai al muro dove ci sono i buchi e usaci i pioli e ti troverai nel cortile della Sala dei Classici; arriverà anche Mei Chen. Osserva in terra dove sei sceso e vedrai una farfalla d'argento, usaci il giornale per ricopiarla e poi prendila. Avanza a sx finché vedi una guardia, guarda il gong e usaci la mazza. Parla con il sacerdote dicendo: *"che sei uno studioso- che è una delle più grandi biblioteche- simile magnificenza"* poi parla di tutto. Esci e vai all'agenzia di viaggio dove riceverai una lettera da Feng Li. Parla con l'impiegato per spedire un pacco e consegna l'amuleto e la farfalla d'argento (devi fare l'operazione 2 volte). Parla ancora prenota un viaggio per Danzica.

Danzica

Nell'agenzia leggi il messaggio e poi compra dei marchi. Esci e sarai al castello, parla col giardiniere e poi entra nel castello. Dopo il colloquio con il figlio del barone osserva il sofà davanti e raccogli la banconota, esci dalla stanza, parla col maggiordomo e poi vai alla sala da biliardo passando nell'arcata a forma di asso di picche. Sul biliardo prendi la palla e osserva lo scrittoio a dx, aprilo e poi apri il cassetto dove prendi: delle chiavi e una busta, osserva quest'ultima e avrai un francobollo. Osserva il quadro sulla parete a sx, alla sx del quadro c'è un punto dove appare: "asso di picche", clicca due volte e si aprirà una nicchia dietro il quadro: apri la scatola prendi un sigaro, clicca sulla grata per aprirla e nel foro tondo metti la palla da biliardo: scatterà un meccanismo. Clicca il pulsante nero a sx per richiudere il quadro e poi clicca sul tavolo del biliardo che si aprirà, scendi e sarai nel laboratorio segreto.

Laboratorio segreto

Osserva tutto in giro e nel vaso di vetro vedrai lo smeraldo dei Romanov. Sulla dx prendi la tavola periodica, vai all'estrema sx e prendi la barra, apri il cassetto e prendi: il tubo per annaffiare, l'impugnatura della pompa, il tappo di gomma e il tubo chirurgico. Osserva il lavandino e prendi la leva del rubinetto.

Vai verso la pompa e usaci l'impugnatura della pompa.

Usa la tavola periodica sul vaso di vetro.

Prova ad usare la pompa ma non c'è pressione.

Sul bordo del tavolo da lavoro c'è la valvola dell'aria: usaci la leva.

Sul tavolo ci sono due boccali, usaci il tubo chirurgico.

Sul tavolo c'è un perno, usaci la barra.

Usa la pompa, sposta la valvola dell'aria, usa ancora la pompa e sposta la valvola dell'aria.

Avrai lo smeraldo che devi separare dal tappo. Riprendi nel lavandino la tavola periodica.

Usa il giornale sullo smeraldo e poi evidenzia la parte superiore del vaso di vetro e vedrai un piccolo foro, usaci lo smeraldo e poi prendi il vaso.

Aprire lo sportello

Ora recupera: La barra, il tubo sui boccagli, il manico della pompa, il rubinetto sul lavandino e la leva sulla valvola dell'aria. Unisci la barra con il manico della pompa e metti il composto sul supporto in alto a dx, usa il vaso di vetro con l'impugnatura della pompa e il tutto con il tappo, di nuovo il tutto con il tappo in sughero. Poi unisci il rubinetto con il tubo chirurgico e il tutto sul tubo per innaffiare, metti la leva sul lavandino, prendi il vaso di vetro e mettilo sulla barra in alto a dx e poi metti sempre sul vaso il composto con il tubo: USA il tubo chirurgico sull'attacco nel lavandino e gira la leva del rubinetto: lo sportello si aprirà. Da dentro prendi la lettera di Menendez.

Uscire dal Laboratorio

Osserva dove c'era la lettere e vedrai dei pulsanti e un microscopio, usa lo smeraldo sul microscopio e vedrai le lettere: Ti Xe. Osserva la tavola periodica e vedrai che lo Xenio e il Titanio hanno i numeri:22-54, prova a inserirli ma non funziona e siccome dobbiamo uscire, i simboli Ti Xe vanno letti al contrario così come i numeri, quindi digita: 45-22 per uscire. Appena fuori vai a dx per il cimitero, usa il giornale sulle prime due croci e poi vai a dx verso la tomba del barone,osserva la campanella in alto a dx, parla con il giardiniere e poi vai a sx per ritornare all'agenzia. Spedisci a New York il francobollo e la banconota e prenota un volo per Sikkim.

Sikkim

Parla con l'impiegato, prendi l'opuscolo sul bancone , esci e vai al tempio. Parla col guardiano e poi osserva l'anello al dito, nell'inventario togli la fascetta al sigaro e poi dagliela: passerai. Fai il giro del tempio e per ogni facciata vedrai 4 ruote della preghiera per un totale di 16 e altrettante fessure dove ci sono i monaci meno una che è vuota, ogni ruota ha un numero e sono mischiate: parla con i monaci attivi saranno solo 5, in base a cosa diranno devi riordinare le loro ruote della preghiera in questo modo: la 4 al posto della 6

la 6 al posto della 9

la 9 al posto della 12

la 12 al posto della 15

la 15 al posto della 4

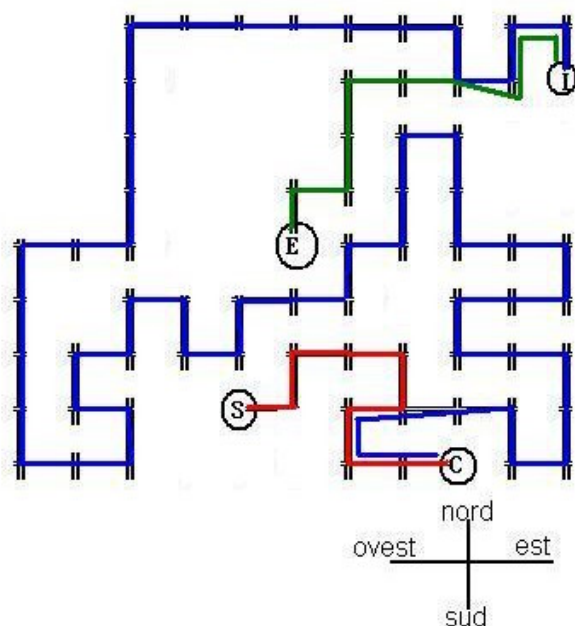
ogni volta che posizioni la ruota nel posto giusto sarai ringraziato dal monaco, per posizionare una ruota devi prima togliere quella presente nella nicchia. Ora bisogna calcolare quale dei monaci è il più vecchio e qui bisogna fare una equazione in base a cosa da loro dichiarato e per non complicare le cose vi dico subito che il monaco più anziano è il N°9, parlati e poi vai alla ruota N°14, entra e preparati per un labirinto: **SALVA IL GIOCO**. In ogni stanza ci sono delle corde che devi tirare per accendere la luce nelle direzione scelta. Dalla posizione iniziale segui questo percorso:

S= START

C= prendi il cesello

I= prendi l'incenso

E= Exit



Tira la corda indicata dal disegno sotto e scenderà una scala.



Sali e osserva il libro il libro del maestro Lu. Scendi e sarai fuori, vai all'agenzia di viaggio e spedisce il cesello e l'incensiere a New York e poi prenota un volo per il Perù

Perù

Nell'agenzia di viaggio usa il giornale sulla stele, compra degli indi e poi prenota un viaggio per l'Isola di Pasqua.

Isola di Pasqua

Parla di tutto con la persona nello scavo che risulterà essere la Dr. Twelvetrees, nel dialogo dalle fiducia. Dopo il dialogo sei vicino ad una statua nera: usa il giornale sui glifi nella parte inferiore. Vai a dx e parla con la donna anziana, prendi il ceppo in fondo e il puffino di legno in basso sulla neve. Osserva la statua e il buco grande tra la statua e la signora, torna al campo e prendi la manica della camicia sul palo e il palo stesso., vai all'abitazione e prendi il biglietto sul palo, oltre al messaggio vedrai una mappa. Entra nel capanno e guarda il generatore, il tappo in alto al serbatoio e il bullone in basso. Osserva lo spago che pende dalla maniglia della porta e prendilo, prendi la cinghia del generatore. Esci e ritorna alla statua nera, usa la manica e prendi il disco di ossidiana dall'occhio della statua. Vai dall'anziana signora e metti il ceppo nel buco dietro di lei e poi il palo sul ceppo, usa il palo in modo che la statua si posizioni dritta e dai il disco di ossidiana alla signora. Vai all'agenzia: osserva l'orologio sul tavolo e i puffini sparsi in giro. Parla con l'impiegato e poi dagli il puffino in legno e avrai l'orologio. Ritorna all'Isola di Pasqua e dai l'orologio alla signora che aggiusterà la statua. Ritorna indietro dall'archeologa e parlati. Sei di nuovo alla statua dove l'archeologa prenderà un osso e mappa conchiglia-bastoncini che ti darà, in terra a dx raccogli l'accendino. Torna indietro alla statua nera e vai a sx: **SALVA IL GIOCO!**

Osserva la mappa di bastoncini nell'inventario e vedrai in determinate posizioni: una stella marina, un cavalluccio marino, una conchiglia e un dente, simboli che devi trovare.

Da questo punto segui le istruzioni perché dovrai trovare degli oggetti ed è facile perdersi.

- Dal punto di partenza avanza due volte a dx e osserva la stella marina, usaci il giornale.
- Vai a sx finché non puoi più proseguire, avanza in alto una volta e usa il giornale sul cavalluccio sulla statua davanti.
- Avanza in alto per 3 volte e poi una volta a dx e usa il giornale sulla conchiglia sulla statua.
- Avanza a dx per 3 volte e poi una volta in avanti in alto e usa il giornale sul dente di squalo sulla statua.
- Avanza verso il basso fino alla fine, una volta a sx e poi in basso per uscire.

Vai a dx dove c'era l'anziana signora, unisci la cinghia con il corno d'osso e usa il tutto sul mare, ritorna all'entrata dove hai disegnato i simboli e da quel punto avanza in alto per 3 volte e poi una volta a sx: vedi un grande masso rosso, una roccia grigia e in terra dell'argilla: usa il corno sull'argilla e spingi il masso grigio scoprendo una fessura nel masso rosso, osservala e prendi la tavola rongorongo e usaci il giornale. Ritorna dall'archeologa per 3 volte verso il basso, una volta a dx e poi in basso e la vedrai in difficoltà con alcuni tipi, entra nel capanno dalla finestra.

Nell'inventario separa la cinghia dal corno, sul generatore osserva dove c'era la cinghia e prendi la chiave speciale, usala per svitare il bullone sotto il serbatoio del gas, togli il tappo in alto, usa la cinghia sul bullone sotto e usala sullo spago attaccato alla maniglia, usa l'accendino per accenderlo e mettilo in terra, usa il filo in fondo ed esci subito dalla finestra.

Dopo il dialogo sei all'agenzia, spedisce a New York la mappa e il corno e prenota un viaggio per Mocha Moche.

Mocha Moche

Vai dalla parte opposta passando sull'albero e poi parla con l'uomo che scava nel buco (Menendez), fatti dare la testa rimpicciolita per 450 indi, se non li hai presi a Lima fai in questo modo: dopo il dialogo avanza a dx e sali le scale, sulla parete della torre prendi i rampicanti per due volte in modo da avere un rampicante verde e uno scuro. Ritorna al baratro, lega il rampicante verde alla statua di ragno e poi usalo dall'altra parte sull'albero. Usa il rampicante scuro sull'albero e poi usalo sulla statua di ragno, vai dall'altra parte e legalo, sciogli la corda e vai dall'altra parte, scioglila e prendila: ora puoi tornare a Lima a prendere gli indi per pagare la testa rimpicciolita (avresti dovuto comunque farlo dopo). Termina il dialogo e fagli vedere lo smeraldo dei Romanov, appena si allontana prendi la scala e la pala, osserva il cumulo di terriccio e prendi il giocattolo, sali le scale e usa il giornale sulla cupola, entra e per ora puoi solo osservare. Esci ed entra nella torre, osserva lo scomparto e poi sali fino in cima: osserva l'altare e usaci la scala, usa la colonna per bloccare la scala, usa la corda sulla scala e poi usa la corda per calarti alla nicchia e prendere il teschio. Una volta sopra riprendi la corda e rientra nell'osservatorio per risolvere l'enigma.

Enigma nell'osservatorio

In base ai tuoi appunti posiziona le mattonelle mobili come da disegno sotto:



Metti il teschio sullo scheletro, usa la pala su un buco della base e poi usa di nuovo la pala: osserva il filmato. Scendi le scale e sulla dx usa il giornale sulla stele della scimmia. Ritorna all'agenzia di viaggi e spedisce a New York il giocattolo e la testa rimpicciolita e prenota un viaggio a Danzica. ATTENZIONE!!!!!!!!!!!!!! Se non hai preso la tartaruga ad inizio gioco, ritorna a New York, prendila e vai a Danzica.

Danzica

Appena arrivi avanza in alto a sx e parla col giardiniere, ti serve l'asse e la pala ma si deve allontanare, vai davanti alla porta d'entrata del castello e scompiglia l'alberello davanti, ritorna dal giardiniere, parlaci e appena si allontana prendi l'asse e la pala. Vai a dx alla tomba del barone e metti la tavola sui due vasi, sali e apri la grata di sx, metti la caramella d'acero sulla grata, usa la pala per spingerla dentro e poi inserisci la tartaruga: osserva il filmato. All'agenzia prenota un volo per Peiping.

Peiping

Sei con Mei al tempio e ad inizio lotta esci basso e prendi la mazza e il gong, rientra e metti il gong sul braciere, spingi la prima tavola a dx per due volte per metterlo fuori combattimento. Usa la mazza sulla fessura con giornale, vicino al braciere raccogli il carbone e usalo sul giornale.

Monte Li

Dopo il dialogo osserva i cocci a dx, chiedi spiegazioni al contadino, dai i soldi al contadino e avrai la sua pala. Vai a dx in cantina e sposta il sacco di riso in fondo a dx, osserva la mano di terracotta e ritorna a parlare col contadino. Ritorna in cantina e usa la pala sul muro dove c'è la mano, usa la mano e si vedrà un buco. Risali e chiedi una lampada al contadino e avrai un fiammifero, ritorna in cantina e usa l'icona lente sul buco per usarci il fiammifero.

Tomba dell'Imperatore

A dx vedi 5 corridoi, vai sul secondo partendo dal fondo in alto e spingi il soldato blu N°5, ritorna indietro e vai nel primo corridoio in alto e spingi il soldato rosso N°1, la porta di giada ora è aperta, osserva dietro il soldato rosso N°2 e prendi la trave. Ritorna indietro e vai nel secondo corridoio partendo dal basso, avanza fino in fondo e spingi il carro nel salone Est. Prendi gli scudi ai due soldati e l'insegna in terra, spingi il carro oltre la porta verde dove vedrai un cadavere, prendi la manovella sulla parete e poi spingi ancora il carro. Metti la manovella sul foro a dx, usala e poi metti l'insegna sulla manovella per bloccarla. Metti la trave nel corridoio e riprendi la manovella e l'insegna, avanza e usa per 3 volte la ruota e usa la pala nel foro della piattaforma mobile, usa ancora una volta la ruota e dai la manovella a Mei. Parla e dille che tu starai da questa parte del ponte e lei lo attraverserà. Usa la ruota e prendi la pala e gira la ruota per 3 volte, parla con Mei e poi avanza finché vedrai dell'acqua, avanza sulla passerella, usa gli scudi sull'acqua ed entra nel mausoleo, prendi il sigillo e osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe