

80 Giorni

PREMESSA - Per poter scrivere una soluzione quanto più dettagliata possibile, l'avventura è stata giocata in modalità **TURISTA**, probabilmente ci sono delle locazioni secondarie che non ho esplorato in cui sono nascosti dei soldi, data la vastità enorme del territorio da esplorare. Nei punti in cui ho trovato degli extra ho inserito delle foto per mostrarti dove sono. Ultima cosa, siccome i salvataggi sono automatici, ho scritto i punti in cui il gioco li effettua, così saprai in anticipo quanta strada dovrai percorrere prima del save successivo.

In quest'avventura vestirai i panni del giovane Oliver Lavisheart, considerato dal signor Matthew, forse l'unico membro con carattere della famiglia. Ti trovi nel 1899 quando vieni chiamato da tuo zio, considerato da molti come eccentrico, poiché ha bisogno del tuo aiuto. I membri del club d'inventori, di cui lui fa parte, lo hanno "sfidato" a vincere una scommessa che avrebbe portato Matthew a compiere il giro del mondo in 80 giorni. Essendo troppo anziano per affrontare un viaggio simile tuo zio ti affida il compito. Durante il viaggio dovrai raccogliere le prove per dimostrare che è proprio tuo zio il creatore di 4 invenzioni. A questo punto tocca a te portare a termine questa missione.....

Il Cairo

Devi lasciare l'isola

(Autosave) Guardati un po' in giro, ed esamina le porte che trovi, sono tutte chiuse. Parla con marinaio che vedi camminare e chiedigli cosa sta succedendo, ti risponderà che per 24 ore le porte sono tutte chiuse, poiché stanno cercando in città dei saccheggiatori di tombe, ti consiglierà di fare shopping.



Ma tu non hai tutto questo tempo, per cui devi trovare il sistema di andare via da lì. Lì vicino potrai scorgere un'enorme macchinario in legno, accanto alla balaustra, giragli intorno. In terra c'è una sbarra di metallo, appena si illumina di verde, raccoglila



Dirigiti in fondo alla strada in direzione opposta a quella in cui ti trovi, scendi le scale e va a comprare della frutta sulla bancarella che trovi sulla dx, per poterla comprare avvicinarti alla zona in cui vedi la frutta, poi come il contorno di questa si illumina di verde accedi all'inventario e

seleziona i soldi. Occhio che non potrai comprarne molta, per cui fa sempre attenzione alla tua barra di energia. E' importante che ti nutri, per mantenerne alto il livello. Prosegui il tuo cammino svoltando l'angolo a dx scendi i gradini che ti portano vicino ad una piccola imbarcazione marrone, e prosegui costeggiando il molo sempre in questa direzione, oltrepasserai dei portici, dove alla fine vedrai un'imbarcazione dorata ormeggiata con una catena. Una volta giunto lì accanto vedrai che un pezzo di catena si illumina di verde. Accedi all'inventario e clicca sulla barra di ferro. In questo modo staccherai la barca dal molo e potrai salirci sopra e proseguire lungo il mare. Pilotare la barca magari non è facile all'inizio, ma con un po' di pratica tutto si fa. Nella parte alta dello schermo hai il radar, devi seguirlo (vedrai una freccia verde che ti indicherà la direzione) per arrivare al porto.



Occhio alle imbarcazioni con le reti, potrebbero sbarrarti la strada, per cui devi passargli intorno.

Alla dogana

Per meglio identificare quel'è la dogana devi osservare la foto qui di seguito, infatti come puoi vedere lo riconoscerai dalla presenza di un enorme pallone aerostatico



(Autosave) Quando arrivi alla dogana devi fare attenzione a non essere visto dalle guardie, per cui dovrai studiare i loro movimenti per poter proseguire, e muoverti solo quando sei sicuro di non essere visto. Devi restare al riparo dietro le casse, per cui muoviti rimanendo acquattato



Nel caso tu venga scoperto, potrai dare una mazzetta alla guardia che non ti arresterà, ma per proseguire dovrai comunque stare attento. Potrai vedere due porte, la prima che incontrerai sarà il luogo in cui si fanno i biglietti per partire prendendo la nave, il treno o il dirigibile, qui non c'è nulla d'interessante e poi è un vicolo cieco, la seconda porta più a dx ti condurrà all'uscita.

In albergo

Una volta giunto sino a qui troverai dei mezzi di trasporto, un tappeto volante (mitico!), un cammello ed una strana vettura. Poniti di fronte al mezzo con cui vuoi proseguire e poi accedendo all'inventario paga. Cliccando il tasto azione salirai sul mezzo.



Osserva il radar e dirigiti verso il tuo hotel. Una volta arrivato, se la tua barra di energia è troppo bassa puoi rifocillarti dal venditore di hot dog che si trova all'esterno dell'edificio, nel parcheggio, poi entra, parla col receptionist, anche se ovviamente prima dovrai pagarlo; a questo punto ti verrà consegnato un rullo contenente un messaggio di tuo zio e i soldi per aver portato a termine la tua



missione. Spostati verso sx, vedrai una strana macchina, avvicinati ed inserisci il rullo. Ti verrà detta la tua prossima missione. Dovrai trovare Youssouf al bazar locale. Tuo zio si fida di lui. **(Autosave)** Ora va a riposare. Sali le due rampe di scale e clicca sulla prima porta a sx, vedrai il suo contorno diventare verde; l'indomani procederai.....

In cerca di Youssouf

Appena lascerai la stanza la tua barra di energia sarà al massimo. Esci dall'hotel. Qui sarai fermato da uno strano individuo che indossa un kilt. Ti prenderà letteralmente d'assalto, e sarai obbligato ad accettare la sua proposta, ossia entrerai a far parte della GPAK, ossia la Gilda per la Promozione e l'Accettazione del kilt e come prima cosa ti verrà affidata una missione. In giro per la città ci sono 4 membri della Gilda, a cui tu dovrai consegnare un libro d'istruzioni per avvolgersi nel kilt, in cambio riceverai delle piccole informazioni che al termine ti condurranno da Youssouf. Per trovarli ti tornerà utile il radar, infatti i 4 signori sono indicati da una freccia verde. Per muoverti più in fretta, prima di lasciare l'hotel potrai affittare un mezzo di trasporto più veloce, scegli quello che più ti aggrada e inizia la ricerca. Tieni già pronto nell'inventario il libro, così farai più in fretta. Se la barra di energia cala troppo ricorda di comprare da mangiare. Potrai acquistare solo tre cose per ricaricarti, per cui non gingillarti troppo in giro. Osservando il radar potrai notare come tre siano vicini, mentre uno è isolato. A seguito ti metto 4 immagini in cui vedrai raffigurati i 4 uomini, potranno tornarti utili per trovarli



Per trovare il quarto personaggio dovrai scendere dal tuo mezzo in questo punto e salire la scalinata grande.



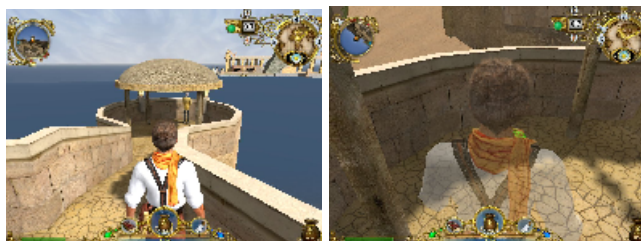
ATTENZIONE Dentro la costruzione con la cupola che vedi nella foto a seguito ci sono dei soldi, prendili



Anche in cima a questa costruzione ci sono dei soldi



Accanto all'uomo con la giacca gialla (potresti trovare uomini con giacche di altro colore, poiché le immagini del personaggio variano ogni volta che ci giochi) in terra ci sono altri soldi



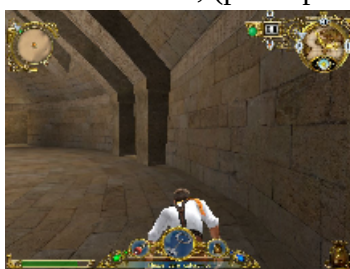
L'ultimo uomo in kilt, lo troverai su una delle terrazze, così avrai completato le tua minimissione.

Ora non ti resta altro che trovare Yousouf, il quale si trova all'interno del mercato coperto fuori dal quale avevi trovato un membro del GPAK. L'amico di tuo zio è proprietario di un bazar chiamato Reforn Club. Dopo aver terminato il colloquio con lui ti accompagnerà fin davanti alla Necropoli, dove potrai trovare Otto, un amico tedesco in grado di aiutarti. Durante il tragitto incontrerai il

signor Fix, il quale è figlio dell'ispettore Fix, che ha detta sua è stato ridicolizzato da Phileas Fogg durante un precedente viaggio, fatto per una scommessa simile a quella di tuo zio, in cui il signor Fogg avrebbe fatto il giro del mondo in 80 giorni. Comunque il signor Fix è arrabbiato perché Youssouf, nonostante sia stato pagato, non ha cambiato nome all'insegna del suo bazar. Ora Youssouf ti lascerà la chiave per la catacomba e andrà via con il signor Fix **(Autosave)**.

Alla ricerca di Otto

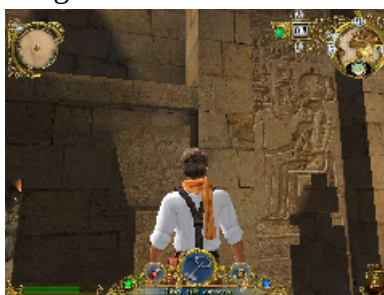
Cerca di arrivare all'ingresso della catacomba con quanta più energia riesci, poiché in alcuni punti all'interno dovrai saltare per attraversare alcune locazioni e se cadi ovviamente devi rifare il percorso, per cui più energia hai a tua disposizione e meglio sarà. Usa la chiave per aprire la porta della catacomba, segui il tunnel, arriverai in una stanza enorme, in cui ci sono i predatori di tombe che sta cercando la polizia. A questo punto il tuo compito primario diventa quello di imprigionare i ladri, devi fare attenzione però a non essere scoperto. Girati e torna verso l'ingresso da cui sei arrivato, (pochi passi dietro di te) e stando acquattato dirigiti verso la prima



apertura a sx. Una volta nel tunnel prosegui dritto e poi a sx (la strada in ogni caso è obbligata), vedrai poco più avanti una scaletta metallica. Arrampicati



e subito sulla dx c'è una ruota, cliccaci sopra facendo scendere il **primo cancello**. Scendi e prosegui lungo il tunnel, arriverai ad una diramazione, va dritto, le strade a dx e a sx non portano da nessuna parte utile a te. Prosegui arrivando in una stanza enorme, guardati intorno, vedrai sopra un ingresso un disegno in rilievo di un faraone, a sx di questo ingresso, ci sono



delle rovine su cui puoi arrampicarti fino alla passerella in alto, noterai che questa percorre tutto il perimetro della stanza, percorrila fino in fondo, e clicca sul piccolo ponteggio, abbassandolo. Passaci sopra e clicca sulla ruota, chiudendo così il **secondo cancello**. Torna indietro sulla passerella e scendi nuovamente accanto all'ingresso con sopra il



faraone. Scendi dalle rovine e oltrepassa tale ingresso. Sulla dx c'è un

passaggio in salita, percorrilo fino in fondo e una volta svoltato a sx clicca sulla ruota chiudendo il **terzo cancello**. Torna indietro, arrampicati sulle rovine e imbocca il tunnel di dx (quello a sx è chiuso dal cancello) che vedi sotto le impalcature, prosegui dritto, il primo svincolo a sx che incontrerai è un vicolo cieco, prosegui ancora avanti, arrivando in una piccola stanza. Sulla dx vedrai delle rocce scure, arrampicati sulla cassa accanto a queste e clicca sul pezzo di legno che tiene bloccato il masso, così facendo quest'ultimo rotolerà contro l'ingresso. Arrampicati in cima ai massi e percorri la passerella in alto. Come vedi ad un certo punto la passerella s'interrompe,



per cui dovrai prendere una bella rincorsa e quando sei vicino al buco devi saltare, una volta dall'altro lato prosegui avanti e clicca sulla ruota, con questo sistema avrai chiuso il **quarto cancello**. Percorri la passerella al contrario e scendi, prendi il tunnel a dx dell'ingresso bloccato dal masso e prosegui il tuo cammino, fino in fondo, appena l'avrai percorso ti troverai in una stanza grande. A dx dell'ingresso da cui sei entrato, c'è una rovina su cui potrai



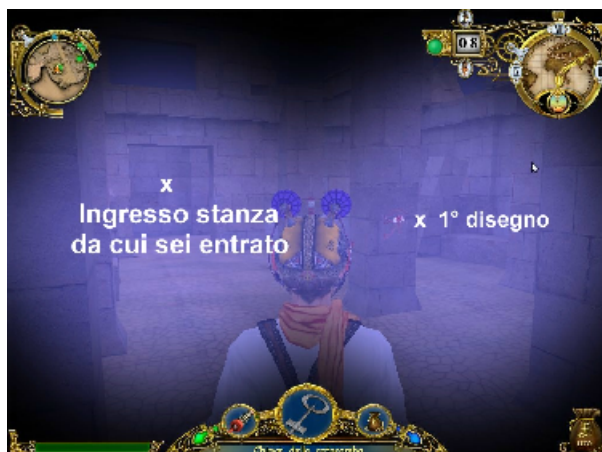
arrampicarti (nella foto qui a sx dovresti vedere bene il punto per salire) Una volta raggiunta la passerella dovrai fare attenzione, poiché come ti mostrano le foto qui a seguito il terreno s'interromperà per ben **tre** volte



Calcola bene quanta rincorsa prendere per poi saltare. Una volta scavalcati questi ostacoli clicca sulla ruota, chiudendo così il **quinto è ultimo cancello**. A questo punto hai completato la mini missione e ti verrà assegnato un punteggio. **(Autosave)**. Sullo schermo vedrai apparire un'indicazione nuova, se trovi un poliziotto puoi avere dei soldi per la cattura dei predatori di tombe. Per ora non ci sono poliziotti nelle vicinanze, dovrai prima trovare Otto e una volta fuori dalla catacomba potrai cercarne uno. Torna indietro fino alla stanza con l'impalcatura, prendi la strada di sx, vedrai in lontananza un uomo sulla sedia a rotelle. Va a parlare con lui, si tratta di Otto, l'uomo che stavi cercando. L'uomo ti scambierà per il suo tirocinante e senza lasciarti modo di spiegare ti affiderà un compito, devi trovare 7 calici appartenuti a 7 re maledetti, nascosti dietro 7 disegni.

Alla ricerca dei 7 calici

Una volta esauriti gl'argomenti di conversazione con Otto avvicinati alla tenda, sul lato sx, di questa, sopra delle casse vedrai un apparecchio che dovrai prendere. Una volta indossato, ti cambierà la visuale, aiutandoti a trovare i disegni, poiché, senza di esso non sarebbero visibili. Ricorda che col tasto dx del mouse puoi toglierti e metterti l'apparecchio. Prima d'intraprendere la ricerca, va a dormire nella tenda, avrai bisogno di tutte le tue energie per trovare i calici. Ora puoi iniziare. Attraversa la porta e nel corridoio poco più avanti, c'è un ingresso sulla dx, oltrepassalo, vedrai tante colonne, dietro una di queste c'è il **1° disegno**. Cliccaci sopra e appena si apre lo scomparto segreto prendi il **calice**.



Esci dalla stanza e prosegui verso dx, oltrepassa l'incrocio e dirigiti verso la colonna che vedi accanto ad una passerella di legno. Buttala giù quando i suoi contorni s'illumineranno di verde. In questo modo avrai bloccato la passerella. Prendi una bella rincorsa e salta dall'altra parte (eh sì! La passerella non arriva sulla sponda opposta, per cui dovrai fare un piccolo salto). Una volta sull'altro lato, subito a dx c'è un ingresso, oltrepassalo, ti troverai in una stanza sulla cui parete in fondo c'è scolpito un faraone in rilievo. Da questo punto si diramano 3 strade che ti condurranno a 3 disegni



Strada A – Va a sx della parete su cui è raffigurato il faraone, appena giri l'angolo c'è il **2° disegno**, cliccaci sopra e prendi il calice.

Strada B e C - Passa accanto alle rovine, ti troverai su un cornicione, da qua le strade si separano in un'ulteriore diramazione.



Strada B – Scendi in basso passando sopra delle rovine, vedrai 2 grandi costruzioni, entra in quella a sx, troverai il 3° **disegno**, cliccaci sopra e prendi il calice



Risali dalle rovine da cui sei sceso e prendi la **strada C** - Gira tutto intorno alla costruzione, arriverai davanti ad un blocco di pietra rettangolare che ti fa da ponte per passare dall'altro lato



Passaci sopra, come puoi vedere sei sui tetti adesso, dirigiti verso sx, vedrai delle piccole colonne con sopra delle traversine più piccole, sali su quella indicata dalla foto qui a seguito, passa sull'altra sponda e prosegui verso sx, fino ad arrivare all'entrata della piramide



Una volta nella piramide percorri il piccolo corridoio, arrivato all'uscita lasciati cadere sulla passerella sottostante e seguila fino ad arrivare all'interno di una stanza, **attenzione a muoverti con cautela, se vai troppo di corsa cadi di sotto e devi rifare il percorso**. Appena arrivi vicino al 4° **disegno** cliccaci sopra e prendi il calice. Dirigiti verso il cancello ed esci. Il cancello si apre solo quando sei all'interno della stanza, da fuori non puoi. Prosegui verso sx, troverai un ingresso vicino ad una colonna, entraci e percorri il corridoio fino in fondo, poi clicca sul meccanismo che vedi, serve a far ruotare un ponte nella parte superiore.



Lascia la stanza, sali le scale che vedi di fronte al cancello e va dritto. Quando arrivi all'incrocio gira a dx, prosegui oltre il ponte, arriverai in una stanza dove c'è un'enorme faccia di pietra, gira a sx ti troverai di fronte dei gradini con tanti ingressi tutt'intorno. Entra in quella che vedi contrassegnata nella foto sottostante, praticamente è la 1° porta a sx, clicca sul 5° **disegno** e prendi il calice



Torna indietro, oltrepassa nuovamente il ponte e prosegui dritto fino in fondo, arriverai in una “stanza” in cui vedrai alla tua dx degl’enormi piedi di pietra, e a sx un muretto di pietre. Dirigiti verso il muro, zigzagagli intorno, troverai sulla dx un pezzo di ponte che s’illumina di verde, cliccagli sopra dopo aver selezionato nell’inventario la sbarra di metallo, in questo modo lo butterai giù.



Lasciati cadere, girati ed entra nella stanza che si è appena rivelata (prima non potevi vederla perché se fossi passato da sotto era coperta dal ponte sollevato). Una volta nella stanza clicca sul **6° disegno** e prendi il calice. Lascia la stanza, sali i gradini che vedi dall’altro lato della passerella e poco più avanti c’è una colonna col **7° disegno**, cliccaci sopra e prendi l’ultimo calice



Ora torna da Otto, consegnagli i calici e finalmente potrai spiegargli chi sei in realtà. Una volta che l’uomo ti dirà dove puoi recuperare il brevetto originale di tuo zio, ti sorgerà un dubbio.....come puoi lasciare la catacomba? Parla nuovamente con Otto che ti mostrerà un passaggio segreto



Per accedervi devi scavalcare le pietre che si trovano di fronte all’ingresso e oltrepassare la porta in fondo al corridoio. **(Autosave)**

Al faro

Vai avanti e sali dalle scale che vedi a dx, ti troverai vicino a 2 persone che parlano con accanto un cammello. A dx di quest’ultimo c’è una costruzione con una scala a pioli appoggiata al muro. Percorrine i meandri interni, in terra troverai dei soldi.



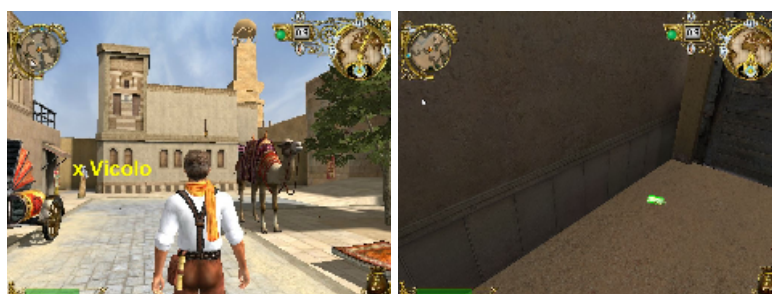
Torna sulla strada e procedi dal lato opposto al cammello, vedrai una guardia, avvicinati e dille dei ladri catturati nella catacomba, riceverai una ricompensa in denaro. A questo punto ti troverai fuori dalla porta della catacomba, dirigiti a dx e al primo svincolo gira a sx, poco più avanti c'è un piccolo vicolo con le mattonelle a scacchi, accedi a questa strada e in fondo a terra troverai dei soldi



Torna al punto in cui sei entrato e dirigiti verso l'albergo, entra nel cortile e sali sui gradini alle spalle del ragazzo che affitta i mezzi di trasporto, nella parte più in alto dei terrazzi troverai dei soldi



Lascia l'albergo, giragli intorno, e quando arrivi nella parte posteriore imbocca la strada al cui angolo vedi una guardia, va dritto e al primo incrocio gira a sx e subito dritto (segui la strada) arrivando all'incrocio (vedrai a sx la scalinata alta da cui sei passato nelle prima fasi del gioco), prendi la strada a dx, al primo incrocio va a sx e arriva in fondo alla strada, oltre i mezzi di trasporto in affitto sulla sx c'è un vicolo, entraci e percorrilo fino in fondo, in terra ci sono dei soldi.



Lascia il vicolo, a sx vedrai un grande arco fra 2 cartelli, imbocca questa strada di fronte vedrai il dirigibile, praticamente sei tornato alla dogana. Gira a sx, e prosegui in questa direzione, ad un certo punto scenderai le scale trovandoti sotto un porticato, imbocca l'apertura, trovandoti così in una sala riccamente lavorata con dei reperti, sei alla base del faro, la tua meta. Sali le scale, ma la guardia ti

sbarrerà il passo, le visite sono chiuse al pubblico. Per poter proseguire ti occorre un travestimento, esci dal faro e torna nella strada vicino al vicolo. Di fronte al ragazzo che affitta i mezzi di trasporto ci sono dei tappeti esposti, sali i gradini,



in automatico, dopo averti scalato i soldi, ne uscirai vestito da guardia. Torna al faro e sali le scale, potrai passare poiché la guardia penserà che sei lì per il cambio. Sali le scale e arriva al 2° piano, qui troverai uno strano trespole su cui poggiano tanti vasi uguali, prendi quello i cui contorni s'illuminano di verde. Scendi le scale e fermati al 1° piano, va vicino alla finestra i cui contorni s'illuminano di verde e butta il vaso di sotto. Lascia il faro e va a recuperare il vaso. A questo punto puoi tornare al negozio e levarti il travestimento da guardia, poi se vuoi far più in fretta affitta un mezzo di trasporto e va al bazar da Youssoufa per portargli il vaso. Lo troverai in compagnia di Fix, che sta ancora litigando per via della scritta sull'insegna. Tu avrai fretta, e così gli chiederai cosa devi fare per rompere il vaso. L'unico modo è di trovare una fanciulla di nome Sheherazade all'interno dell'harem e portarla da Otto, il suo canto è così acuto da rompere il vetro. Dovrai fare attenzione a non farti scoprire, poiché in caso contrario sarai catturato e trasformato in un eunuco dopo averti tagliuzzato ibeh! Ci siamo capiti, no? **(Autosave)**

Alla ricerca di Sheherazade

Lascia il bazar ed il mercato coperto e torna verso il tuo albergo, troverai l'harem di fronte all'ingresso principale. Di giorno non ti sarà concesso l'ingresso, dovrai attendere il calare della sera che l'uomo di guardia all'ingresso va via. Una volta che tutte le condizioni si saranno create accedi al cortile e dirigiti verso i 2 cancelli che vedi in fondo,



scendi in acqua nel canale sottostante e dirigiti verso dx, passando da sotto oltre i due cancelli, ti troverai in una specie di piscina. Prosegui in avanti tenendo la dx fino ad arrivare ad una rampa di scale, sali e osserva il muro a sx, vedrai una pianta rampicante, avvicinati e sali dall'intelaiatura sotto la pianta,



arrivando fino alla stanza di Sheherazade. Ti accorgerai che è una fanciulla un po' particolare. Una volta che le avrai parlato e l'avrai convinta a seguirti girati alla tua sx e apri la porta subito lì a fianco, ti troverai sul terrazzo. In terra c'è una panca, prendila e spostati lungo la ringhiera fino a che troverai il punto che s'illumina di verde, clicca su quel punto con la panca, creando un ponte di collegamento con l'altra sponda. Sali sulla panca e attraversa, poi aspetta che la fanciulla, con una calma irritante ti segua. Oltrepassa l'arco a dx e prima di aprire la porta sul fondo esci sul piccolo balcone che c'è a dx. Rientra ed oltrepassa la porta, ti troverai in cima a due scalinate, avvicinati a quella a dx e apri tutte le finestre come vedi nella foto che segue



Una volta che le avrai aperte tutte torna su ed esci sul balconcino su cui sei andato prima. In pratica siccome la porta in fondo alle scale è chiusa, aprendo le finestre hai creato degli scalini esterni per scendere, per cui una volta sul balconcino Sali sulla ringhiera e poi salta di finestra in finestra fino ad arrivare a terra ed aprire la porta per far uscire la ragazza. Una volta fuori voltati verso dx e vedrai tre disegni giganti sul muro con sotto 3 leve, osserva la ruota del mulino a sx poi avvicinati alle leve per tirarle



Interagisci con esse, non posso scriverti come fare poichè mi ha cambiato la sequenza ogni volta che l'ho rifatto. Comunque appena trovi quella corretta la ruota si fermerà e tu con la fanciulla potrete passarci in mezzo e raggiungere il cancello in fondo a sx, oltrepassalo e prosegui oltre il secondo cancello che vedi alla fine del corridoio, ti troverai direttamente alla presenza di otto. Con un piccolo sotterfugio convincerete la ragazza a fare un piccolo "acuto", un po' assordante, che spaccherà il vetro, permettendoti di recuperare il 1° progetto. A questo punto torna alla dogana ed entra nella stanza a dx che vedi illuminata, vedrai una lunga fila di persone in coda, non aggregarti a loro, ma parla col marinaio nella prima cabina. Potrai fare il biglietto per andare a Bombay. Potrai scegliere con quale mezzo andare fra il treno, la nave oppure il dirigibile. Io ho scelto il dirigibile. Dopo aver confermato la scelta preparati ad assistere ad un concerto sensazionale e perché no, lanciati anche tu nella danza.....(**Autosave**)



In viaggio per Bombay sul dirigibile Leviathan

Riparare il radar tridimensionale

(Autosave) Una volta a bordo ti faccio la premessa che il tuo livello di energia non calerà, per cui puoi concentrarti sul panorama intanto che svolgi qualche piccola missione..... Certo che dall'alto si gode una vista eccezionale....In questo momento ti trovi nella tua cabina, osservalo, è molto bella. Ad un certo punto udrai la voce del commodoro che annuncia che sarà costretto a cambiare la rotta del viaggio poiché state per incrociare uno stormo di uccelli, gli Zeron, rischiando una collisione. Tutto ciò comporterà un ritardo di ben 2 giorni, che tu non puoi permetterti. Per cui cerca immediatamente il commodoro. Esci dalla cabina e dirigiti a dx, oltrepassa la porta, vedrai più avanti due marinai, oltrepassa la porta alle loro spalle. Ti sembra di essere in un vicolo cieco, ma non è così; sulla sx c'è un enorme pulsante verde,



cliccaci sopra, si aprirà una porta. Accedi alla piccola stanza, in realtà si tratta di un'ascensore. Tira la leva, raggiungerai il posto di comando. Sali le scale e troverai il commodoro intento in una conversazione con una giovane fanciulla di nome Rose, che desidera vedere la migrazione degli Zeron più di qualunque altra cosa al mondo. Il commodoro è irremovibile, vuole cambiare rotta, meglio arrivare in ritardo che schiantarsi al suolo in seguito ad una collisione. Quando il dialogo ha termine, parla col giovane marinaio, mister Bunsby, capirai subito che è innamorato cotto della ragazza e vorrebbe realizzare il suo sogno di vedere gli uccelli, magari in questo modo cambierebbe parere su di lui. Purtroppo il radar tridimensionale è rotto e così nulla può far cambiare idea al commodoro. Parla con quest'ultimo offrendoti di riparare l'apparecchio; il commodoro te ne farà vedere la locazione. Congedati da lui e scendi dalle scale a sx e avvicinarti al radar. Esaminalo, è una macchina progettata da tuo zio, per cui devi metterti in contatto con lui per sapere come ripararla. Prima di allontanarti, esamina la parte alta dell'apparecchio e prendi il pezzo difettoso con te. Torna all'ascensore e tira la leva. Una volta tornato nel corridoio da cui sei partito va sempre dritto, fino ad arrivare a delle scale, scendi per 2 piani e va sempre dritto arrivando all'altezza di un'altra rampa di scale, scendi ancora e prosegui dritto, fino ad arrivare in un grande salone.



Sulla dx c'è una cabina, avvicinarti, tieni i soldi a portata di mano e di all'addetto che hai bisogno d'inviare un messaggio. Il rotolo con la risposta arriverà subito, ma una parte del messaggio è danneggiato. Girati verso quella specie di grammofono e ascolta il messaggio. Torna sul ponte di comando e parla col giovane innamorato, chiedendogli dove tengono i pezzi di ricambio per il radar. Ti verrà consegnata una chiave della cabina del marinaio. Torna all'ascensore. Oltrepassa la prima porta dell'anticamera, e fermati accanto ai 2 marinai. Tieni pronta la chiave ed entra nella 2° cabina a sx.



In terra vicino alla porta c'è un baule, aprilo e prendi il pezzo del radar ed il quadrante. Torna nella cabina di comando e va accanto all'apparecchio. Per prima cosa sistema il quadrante al centro, poi osserva la parte alta del macchinario e sistema il pezzo del radar, nel punto in cui hai tolto in precedenza il pezzo difettoso, infine sistema il calibro sulla sx dell'apparecchio sullo 0 (**Autosave**)



Riuscire a far vedere gli stormi di uccelli a Rose

Ora che il radar è riparato non lo dire al commodoro, ti raggiungerà mister Bunsby, con l'unico pensiero di far felice la dolce Rose. Per aiutarlo dovrai bloccare il commodoro da qualche parte, in maniera tale da agire indisturbato. Alle spalle dell'innamorato c'è un piccolo ascensore e proprio mentre voi state parlando il commodoro lo prende per salire, avvicinarti, vedrai che la rotella in basso s'illumina di verde, cliccaci sopra col pezzo rotto del radar che hai con te nell'inventario.



Ecco fatto, il commodoro è fuori gioco per un po'. A questo punto devi recarti nella sala macchine per sbloccare le valvole. Prendi l'ascensore, va sempre dritto nel corridoio fino alle scale. Questa volta scendi per 3 piani. Fra le 2 rampe di scale c'è la porta per la sala macchina, entra e dirigiti verso i portelloni enormi che vedi sulle pareti. Clicca sulla maniglia che diventerà di colore verde, in questo modo riuscirai ad aprire la valvola.



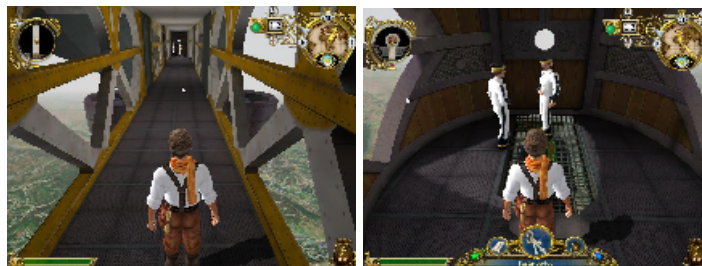
Ripeti questa operazione sugli'altri 3 portelloni (1 per lato della sala, 2 nella parte anteriore e 2 nella parte posteriore) Appena sblocchi le 4 valvole torna nella zona di comando e sali in alto usando le scale, ti trovi di fronte alla cloche per pilotare il Leviathan. A questo punto ti cimenterai in un gioco semplice. Ti verrà posto in primo piano il radar su cui vedrai la figura del dirigibile. Con i tasti direzionali dovrai spostare il dirigibile in maniera tale da non venire colpito dagli'uccelli.



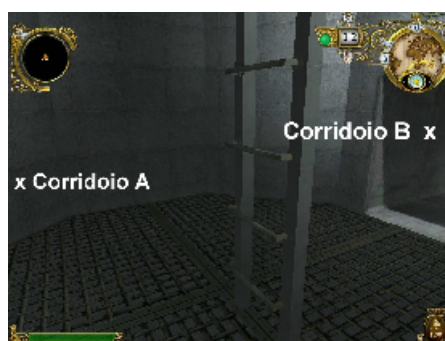
Se riuscirai guadagnerai 1 giorno di viaggio. A questo punto va a sbloccare l'ascensore liberando il commodoro. **(Autosave)**

I membri del GPAK hanno bisogno di te

Ti trovi nuovamente nella tua cabina, quando senti qualcuno bussare alla porta, va ad aprire, ti verrà detto che i tuoi amici appartenenti al club del Kilt avrebbero piacere a parlare con te, si trovano nella stanza 103. Lascia la tua cabina, dirigiti verso sx fino alle scale, scendi di 3 piani e prendi il corridoio di fronte, arriverai alla stanza designata (la 2° a sx, ma tanto c'è il numero scritto sopra). Una volta d'entro parlerai con tuo amico in kilt, sembra sia successo un guaio ed ora il commodoro è arrabbiato con loro e non vuole più mantenere la promessa fatta ai membri del club di rivestire il dirigibile col kilt scozzese. Il tuo compito consisterà nel recarti nella cabina del commodoro, la numero 504 per prendere la mappa del velivolo. Lascia la cabina e sali le scale fino all'ultimo piano. Una volta giunto di fronte alla cabina scoprirai che è chiusa, dovrai procurarti il passe – partout, che si trova nella cabina del marinaio in cui hai preso i pezzi del radar. Va alla cabina del marinaio, ed entra. Le chiavi le troverai sul tavolino a sx della porta d'ingresso sotto le riviste col culturista. Una volta recuperate quest'ultime torna nella cabina del commodoro e prendi i piani dallo scrittoio e i soldi sul divano. **(Autosave)** Lascia la stanza, ti troverai di fronte il povero innamorato non corrisposto. Dai suoi deliri capisci che sta per compiere una GROSSA stupidaggine. A questo punto capisci che devi fermarlo. Purtroppo lui si chiuderà in cabina e tu per entrarvi devi trovare un'altra strada. Va alle scale e scendi di 1 piano, prendi la porta che si trova subito a dx, ti troverai in un lungo corridoio tutto a vetri, da cui si vede un panorama stupendo, potrai osservare addirittura i motori con le enormi pale che girano. In fondo ci sono 2 marinai, dirigiti verso di loro e tira la leva che vedi sul pavimento.



Torna alle scale, scendi per 2 piani e clicca sulla porta a dx, come la oltrepassi si aprirà subito una porta che ti consente di accedere ai condotti di aerazione. Arrampicati ed entra nell'apertura. Percorri il condotto fino in fondo, ti troverai di fronte 2 scalette, una sale e l'altra scende, **tu devi scendere**, alla base della scala vedrai 2 aperture, una a sx che ho contrassegnato con la lettera A e una a dx che ho contrassegnato con la lettera B, **prendi il corridoio B**. Se ti crea ancora confusione riconoscerli osserva bene la foto e guarda da che lato i gradini sono sporgenti



Una volta imboccato questo condotto oltrepassa la prima scala che incontri e prosegui lungo il condotto fino alla 2° scala. Sali e prendi l'unica via possibile, percorri il condotto fino a che troverai una finestrella chiusa da una grata che dà sulla stanza del giovane infranto. **(13° Autosave)** Seleziona nell'inventario il coltello e una volta dentro darai un sonoro pugno al ragazzo per impedirgli di bere il veleno. Ora che ti sei assicurato che John non faccia altre pazzie lascia la cabina e torna dal tuo amico in kilt alla stanza 103 e consegnagli la mappa del dirigibile. A questo punto dovrai andare sul tetto del Leviathan e piazzare la bandiera scozzese, niente di così complicato secondo il tuo amico in gonnellino.....mah! Che pazzoidi!!!! Prendi il kilt scozzese dal letto a sx e lascia la cabina. Torna alla cabina di comando e sali sul piccolo ascensore che avevi bloccato dopo che ci era salito il commodoro. Ti troverai su un ponte superiore, Apri l'unica porta presente in questa cabina alle tue spalle, ma non salire le scale, apri il portellone che vedi sulla dx e piazzagli all'interno il kilt.



Sali le scale fino in cima, qui troverai un quadro controllo con 6 leve, per comodità le ho classificate con delle lettere che vanno dalla A alla F



Devi tirarle nel seguente ordine **A – D – F**. Complimenti, sei riuscito a rivestire l'intero Leviathan col Kilt scozzese.....che buffo! **(Autosave)**

Salvare uno Zeron in pericolo

La pace della tua cabina dura poco, a quanto pare c'è sempre qualche cataclisma che deve accadere e tu sei l'unico salvatore che può occuparsi di tutto. Ti verrà comunicato che mister Bunsby ti aspetta in cabina di comando. Recati sul posto, prendi il piccolo ascensore che ti porta al ponte superiore e ascolta quanto accade, sembra che l'amore fra i 2 giovani si decide a fare capolino, ma c'è ancora un problema da risolvere. La ragazza è preoccupata perché uno Zeron è rimasto impigliato nelle corde sul tetto del Leviathan e vuole che qualcuno lo vada a liberare. Il tuo compito sarà quello di aiutare il giovane tenente innamorato a liberare la creatura impigliata per conquistare definitivamente l'amore di Rose.....Son tutti matti!!!! Lascia la cabina e torna all'ascensore. Una volta tornato nel corridoio, percorrillo fino alle scale e prendi la porta che ti conduce all'ala di dx (quella al cui fondo non ci sono i marinai). Va fino in fondo e tira la leva, da sotto la griglia vedrai allungarsi un tubo enorme. Alza lo sguardo, proprio alla fine dell'ala c'è una porta e sulla dx un pulsante per aprirla, cliccaci sopra e lasciati cadere sul tubo.



Girati verso il tubo blu e salta, **occhio che non è così semplice, scoprirai quant'è facile cadere di sotto, per cui calcola le distanze prima di fare un volo d'angelo, ok?**



Cammina sul condotto e una volta giunto in fondo vedrai una scaletta, sali da lì fino in cima. A questo punto cammina sul passaggio superiore, accovacciati per passare sotto l'ostacolo che ti si para d'innanzi, e fermati di fronte ad un "pilastro" da cui partono delle corde, appesa a quella di dx c'è il pennuto



A questo punto appenditi alla corda (per farlo dovrai posizionarti perfettamente sotto ad essa e poi semplicemente saltare) e con le frecce direzionali striscia fino allo Zeron, una volta recuperato torna indietro, lasciati cadere dalla corda e comincia a camminare nella direzione da cui sei arrivato..... fortunatamente non dovrai più saltare, ma tornerai in automatico dalla ragazza. Una volta lì scoprirai che legato alla zampa dello Zeron c'è un messaggio per te da parte di Cyrus Smith, un amico di tuo zio. Parla di matrimonio e di alcuni loschi individui, ma che significa? **(Autosave)**

Portare il Leviathan a destinazione risolvendo il problema carburante e radar

Sei nuovamente nella tua cabina, ma ti accorgi che il Leviathan sta rallentando, che sarà accaduto questa volta? Recati dal commodoro in cabina comando, scoprirai che a causa di una manovra errata siete rimasti a corto di carburante, e ora dovrete ridurre la velocità. Utilizzando uno stratagemma il commodoro si metterà in contatto con un altro dirigibile, il Behemot, che in cambio della riparazione del suo radar rifornirà di carburante il Leviathan. Appena i due dirigibili si affiancano, recati all'ala sx, quella da cui sei passato per uscire a prendere lo Zeron, tira la leva in fondo al corridoio, in questo sistema il tubo si allungherà.



Ora apri la porta come hai fatto prima per uscire dall'apparecchio e sali sull'altro dirigibile, tira la leva appena oltrepassata la porta di congiunzione, permettendo ai 2 tubi di unirsi per effettuare il passaggio del calcifredo (il carburante) da un veicolo all'altro. A questo punto rimani a bordo del Behemot e rifà gli stessi movimenti e spostamenti che avevi fatto sul Leviathan per aggiustare il radar di questo dirigibile. Recati nella cabina del marinaio, prendi i pezzi di ricambio, recati al radar e sostituisci il tutto ed il gioco è fatto, i dirigibili infatti sono identici come locazioni, cambiano solo i colori d'arredamento e le musiche di sottofondo, per cui orientarti sarà facilissimo. Una volta

riparato il radar dovrai tornare al Leviathan, ma mentre passi nel corridoio senti gl'uomini dell'equipaggio complottare per invertire il flusso del calcifredo. Non puoi permetterlo, torna all'ala e tira la leva. AHI AHI AHI!!! Che disastro il Leviathan si è staccato e tu sei rimasto sul Behemot. Torna indietro di poco nel corridoio e avvicinarti alla prima porta sul lato dx del corridoio, clicca sul pulsante che s'illumina di verde a dx della porta, vedrai che si aprirà, ti troverai così a pilotare un piccolo dirigibile. Con l'aiuto del radar in alto a sx raggiungi il Leviathan



Se sul radar vedi che ti trovi sotto il dirigibile (l'icona è blu) devi premere il tasto che usi solitamente per correre, in questo modo ti alzerai. Quando sul radar vedrai che l'icona diventa da blu a verde allora vuol dire che sei all'altezza corretta e inizia le manovre di avvicinamento.

(Autosave) Una volta attraccato recati dal commodoro; dovrai scendere al piano più basso, infatti lo troverai nella stanza dove c'è il mega mappamondo che ruota nel pavimento, praticamente è la stanza in cui ti sei recato per far mandare a tuo zio il messaggio. Al termine di tutti i dialoghi sarai finalmente giunto a destinazione.

Bombay

Raggiungi l'hotel e trova il modo per entrarci

(Autosave) Eccoti a Bombay finalmente, per prima cosa dovrai arrivare in albergo. Il Leviathan ti ha lasciato vicino al mare, esci da qui e trova un mezzo di trasporto. Qui non troverai più i cammelli come al Cairo, bensì ci sono gli elefanti. Gli altri mezzi sono uguali. Aiutati col radar in alto a sx per arrivare all'albergo, tieni conto che all'inizio magari ti troverai un po' in difficoltà ad orientarti per le strade, poiché ci sono molti vicoli ciechi, ma ben presto imparerai bene tutti i passaggi. Una volta giunto all'albergo troverai una mucca che sbarrà l'ingresso, impedendo l'accesso ai vari ospiti. Tenendo conto che in India i bovini sono sacri fa tesoro di quanto ascolti da un altro ospite. In città è situato il tempio dei serpenti, luogo in cui ti devi recare per procurartene uno e spaventare così la mucca che si sposterà, senza infrangere le leggi locali. Prendi la prima strada a sx dell'albergo, ti troverai a passare sotto dei portici chiusi,



Arrivato in fondo prosegui a dx e poi subito a sx, vedrai tanti elefanti (**ricorda questo punto con tutti gli elefanti, poiché dietro al portone c'è il mercato delle spezie**), va avanti fino ad arrivare ad una diramazione. Gira a sx, percorri il tratto di strada fino ad arrivare di fronte all'arco che vedi nella foto



Oltrepassa l'arco, ti troverai in un giardino chiuso. Sulla dx troverai sotto un porticato la statua



(vedi foto seguente)

Dietro ad essa in terra ci sono dei soldi. In questo giardino chiuso vedrai in fondo una scalinata,



oltrepassala arrivando così al tempio tanto sospirato. Ora se pensi sia semplice procurarti il serpente ti sbagli. Parla col ragazzo all'ingresso del tempio, ti mostrerà dove si trova il serpente che ti occorre. Per riuscire a prenderlo, ti occorrerà andare a comprare delle spezie di differente colore, che dovrai sistemare nelle varie stanze del tempio secondo un ordine ben preciso. Per prima cosa osserva il disegno con i colori che vedi e annotali



Arancione, nero, marrone, giallo, verde scuro e verde chiaro, bianco e rosso. Lascia il tempio e va al mercato delle spezie accanto agli elefanti, e compra tutte le spezie necessarie. Torna al tempio, per sistemare correttamente le spezie fa riferimento al famoso disegno. Nelle foto qui di seguito potrai vedere l'esatta locazione di ciascuna spezia



Posiziona le spezie nel seguente ordine (se cambi ordine non sblocchi i ponti): **Arancione – Nero – Marrone – Giallo – Verde scuro – Bianco – Rosso – Verde chiaro** Una volta fatto ciò si muoveranno i 2 ponti a lato della cesta col serpente permettendoti di prenderla. Una volta recuperato il serpente va all'hotel e usalo sull' ingombrante bovino che con "molta calma" deciderà di levarsi dall'ingresso. **(Autosave)** Va alla reception, posiziona i soldi in primo piano nell'inventario e parla con l'addetto per avere una camera per riposare (cosa che ti conviene fare se sei a corto di energia), ti verrà dato un nuovo messaggio di tuo zio e poi dei soldi. Prendi tutto ed ascolta il messaggio nell'apparecchio situato lì accanto. Dovrai recuperare il progetto del sistema anti – inondazione che si trova fra le mappe del 1858 – 60. Per far ciò ti devi recare alla tenuta e parlare con un uomo di nome Shankar, che possiede tale progetto. Torna dal receptionist e manda un messaggio a tuo zio, poi vai in camera a dormire. Lascia l'albergo e dirigitisi a sx, questa volta non svoltare sotto i portici come hai fatto per andare al tempio, ma prosegui lungo la strada, oltrepasserai una costruzione con degli enormi elefanti in pietra, arrivando poi ad una diramazione. A questo punto dovresti proseguire a sx, ma se vai avanti, nel punto che vedi nella foto, sugli scalini in fondo, oltre la vasca con l'acqua troverai dei soldi



Torna alla strada principale e a questo punto svolta a dx, prosegui fino ad un arco, oltre il quale vedi il mare. Va ancora avanti e quando arrivi alla diramazione va a dx (anche perché dritto non puoi proseguire), Cammina in questa direzione per un po', ad un certo punto sulla sx ti troverai come un ponte passando sul quale entrerai nella tenuta. Sulla sx, sotto il gazebo c'è la figlia di Shankar, che non ti farà ricevere dal padre che è anziano; dovrai parlare con lei. Dopo che le avrai spiegato la situazione, lei ti dirà che le tue sono solo farneticazioni di un vecchio sognatore, poiché lei ritiene che l'invenzione del sistema anti – inondazione sia opera di suo padre. Alla fine inviperita ti farà rinchiudere in uno strano posto.

Fuggire dalla prigione

Quando riprenderai i sensi accanto a te c'è una ragazza, tenuta prigioniera anch'essa grazie alla gelosia di miss arroganza. La ragazza prigioniera è un'attrice – cantante e dovrebbe interpretare il ruolo della protagonista in un grande spettacolo. Ma la figlia di Shankar vuole rubarle la parte e per questo l'ha imprigionata. Per riuscire a fuggire da questo luogo dovrai risolvere un enigma. Nella stanza vedrai 4 scale che danno nel vuoto ed un grande telescopio. In alto, nel punto opposto a quello dove si trova il telescopio c'è la porta per scappare.



Avvicinati all'apparecchio e nella parte bassa accanto alle scale vedrai una manovella. **Dovrai**



ruotarla per 2 volte verso l'alto,

Sali le scale a fianco del telescopio e clicca sul piccolo oblò in alto, vedrai una piccola stella bianca, con le frecce direzionali spostala in

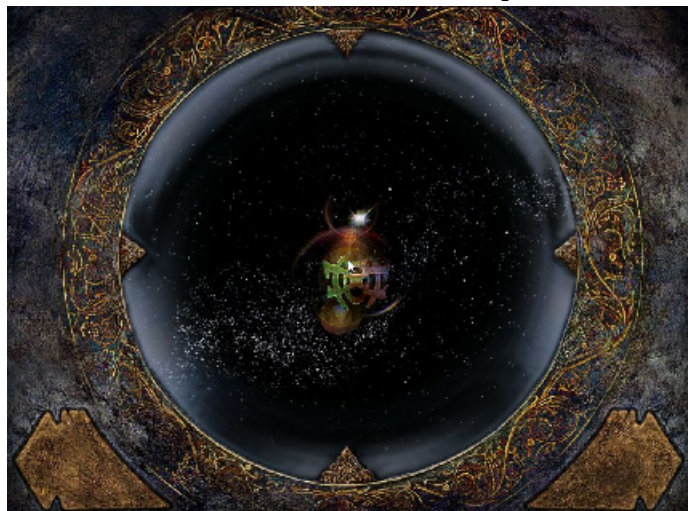


centro allo schermo, ti apparirà un simbolo

e gira intorno alla **scala n° 2**, vedrai alzarsi una pietra dal centro della stanza. Torna alla manovella sotto il telescopio e **ruotala 1 volta verso l'alto**, poi sali nuovamente le scale dell'apparecchio e porta la stella bianca in centro allo schermo, ottenendo così il 2° simbolo



scendi le scale e va a premere il simbolo intorno alla **scala n°4**. Torna al telescopio e gira la manovella **1 volta verso l'alto**, sali la scala e posiziona la



stella bianca in centro, ottenendo il 3° simbolo

Scendi e premi il simbolo intorno alla **scala n° 3**. Torna per l'ultima volta alla manovella e questa

volta **ruotala 2 volte verso l'alto**, poi sali la scala e centra la stella per ottenere il 4° simbolo



Scendi e premi il simbolo intorno alla **scala n° 1**. Ora non ti resta che passare sulla strada che si è formata al centro della stanza e salire verso la porta. Una volta che ti sarai accomiato dalla ragazza torna in albergo, va alla reception e prendi il messaggio di tuo zio, ascoltalo, praticamente ti dice che tuo padre gli ha bloccato l'accesso ai soldi, per cui non è più possibile inviarti denaro, e siccome tuo zio non vuole che ti ritrovi dall'altro capo del mondo senza mezzi ti dice di tornare a casa, mentre nel frattempo cercherà il sistema di far tardare le tue nozze. Ma siccome tu non sei tipo da arrenderti non accetterai la cosa. Torna alla reception e dopo aver pagato invia un messaggio a tuo zio. **(Autosave)** Lascia l'albergo, appena varcherai la soglia verrai fermato da un tuo amico del GPAK. Ti dirà che c'è una persona in città in grado di aiutarti, che si chiama Ravish, il domatore di elefanti. Un altro membro del club saprà darti notizie più precise riguardo alla sua locazione.

Trovare i 4 membri del GPAK, trovare Ravish e fare il bagno all'elefante

Se sei a corto di energia cerca qualcosa da mangiare, poiché se hai già dormito in albergo non puoi più riposare. Affitta un mezzo rapido di trasporto, e con l'aiuto del radar trova i 4 membri del club scozzese (ormai ti dovresti saper orientare seguendo il radar) ; ricorda che se anche trovi al primo colpo quello con le informazioni, dovrai rintracciare gli altri membri in ogni caso per completare con successo la missione. Il primo membro lo puoi trovare vicino all'hotel dove risiedi, dietro alla



costruzione con gli elefanti di pietra. Questo è anche colui che è a conoscenza della locazione di Ravish. Per trovare gli altri tre torna verso l'albergo e prendi la strada sotto il portico, supera il mercato delle spezie fino ad arrivare all'incrocio, prosegui verso dx, ne troverai 1 appena oltrepassi l'arco, accanto alla costruzione rossa che vedi nella foto a seguito



Torna verso l'incrocio, proseguendo dritto fino a trovarti di fronte all'incrocio da cui sei arrivato al tempio, svolta a dx e oltrepassa il ponte, poco più avanti troverai il



3° membro Torna indietro e appena arrivi all'arco che ti portava al tempio gira a sx nella piazza, ma di poco, poiché l'ultimo membro del club è proprio lì vicino (dalla



foto vedi l'ingresso che ti ha condotto al tempio del serpente) Una volta terminata questa mini missione scoprirai che Ravish si trova in una casa dalla porta rossa, il radar te l'indicherà. Devi oltrepassare il punto in cui hai trovato il 2° membro del club (accanto alla costruzione rossa), la casa si trova poco distante ed è quella fotografata qua a seguito



Sali le scale e raggiungi Ravish (dato importante: è il fidanzato dell'attrice che hai liberato), ti mostrerà con orgoglio l'elefante che ha trasportato Phileas Fogg durante il suo giro del mondo in 80 giorni. Tu gli spiegherai il perché della tua venuta, alché l'uomo accetterà di aiutarti, ma in cambio tu dovrai lavare il suo elefante. Salici in groppa ed esci dal portone gigante, avvicinandoti alla grande vasca lì di fronte. Purtroppo non c'è acqua, per cui dovrai aprire tu le valvole giuste. Una di esse si trova proprio di fronte alla vasca. Senza scendere dall'elefante valla ad azionare (lo farà l'elefante per meglio specificare).



Ora dovrai trovarne altre 5. Il radar non t'indicherà la loro locazione, per cui dovrai trovarle. Fa qualche passo in retromarcia, poi prosegui verso dx, al primo incrocio

dove c'è la venditrice di "Hot dog" gira a sx, di fronte a te vedrai come una torre, come arrivi di fronte ad essa dirigiti verso la **valvola di dx** e tirala. Torna verso la venditrice di hot dog e gira a sx, costeggia la strada, appena oltrepassato l'incrocio ci sono 2 valvole, devi tirare quella in basso. Prosegui fino in fondo alla strada e tira l'altra valvola. Girati verso dx e prosegui lungo la strada superando l'incrocio, verso il fondo troverai la valvola. Prosegui ancora costeggiando la strada, fino ad arrivare all'ultima valvola, che si trova poco più avanti. Ora avvicinarti alla vasca per fare il bagno all'elefante, inserisci le monete e goditi la scena di un elefante estremamente felice.

(Autosave) Rientra nella stanza in cui hai preso l'elefante, troverai un messaggio di Ravish in cui ti prega di raggiungerlo alla stazione, poiché ha delle notizie per te. Prima però dirigiti all'hotel. Proprio fuori dall'ingresso troverai il signor Fix, con cui avrai un piccolo diverbio, poiché lui trova che sia un insulto che tu voglia compiere il giro del mondo per emulare il signor Fogg, tornando addirittura lo stesso giorno in Inghilterra. Una volta terminato l'alterco entra in albergo e ritira il messaggio di tuo zio, ascolta e poi se sei molto a corto di energia, paga la camera e vatti a riposare. Lascia l'albergo e dirigiti verso la stazione. Qui troverai il signor Fix e la sue guardie, per cui in automatico ti nasconderai. Alle spalle del ragazzo che affitta i mezzi di trasporto, ci sono delle casse (nell'angolo), arrampicati sopra e poi clicca col coltello sulla finestra, entrando così nella stazione. Purtroppo dentro non c'è traccia di Ravish, ma che sarà successo????? Intanto approfittane per scegliere il tuo successivo mezzo di trasporto, il treno..... **(Autosave)** Lascia la stazione, passando nuovamente dalla finestra e torna a casa di Ravish. Qui troverai tutti i tuoi amici del GPAK e la fidanzata di Ravish, che ti metteranno al corrente che l'uomo è stato rapito e tenuto prigioniero nella jungla. Dovrai arrivarci con l'elefante. Purtroppo scoprirai che Fix e le autorità locali sono sulle tue tracce a causa di un certo furto di serpente dal tempio sacro e così ora dovrai fare molta attenzione a come ti muoverai.

Salvare Ravish nella jungla

Salta in groppa al pachiderma, e mentre i tuoi amici distrarranno Fix & company, tu entrerai nella jungla. Qui noterai che ci sono delle pietre con dei simboli sopra, dovrai annotarli e ricordarli, ti serviranno a breve. Senza mai scendere dall'elefante percorri il sentiero fino in fondo, oltrepassa l'arco d'ingresso e dirigiti costeggiando il fianco sx della costruzione. Un pezzo di muro s'illuminerà di verde, clicca e scendi dal tuo trasporto. Qui c'è un ultimo segno. Entra nella caverna e scendi le scale. Ti troverai in una stanza rotonda, sulle cui pareti ci sono diverse porte con dei simboli sopra.



Per poter superare questa prova dovrai aprire le porte seguendo l'ordine di simboli che hai trovato percorrendo il sentiero. Partendo da questa camera **ATTRAVERSA LA PORTA COL PRIMO**

SEGNO CHE HAI TROVATO, ARRIVERAI IN UNA STANZA SIMILE ALLA PRECEDENTE.
Apri la porta col 2° simbolo, e così via. Prosegui fino a che non hai esaurito tutti i segni arrivando così all'interno del tempio.



Una volta salito le scale che ti portano all'interno, **(Autosave)** troverai 4 celle, in una delle quali c'è Ravish. Parla con lui. Per farlo uscire ti occorre tirare la leva che si trova accanto alla cella sul muro. Purtroppo le leve sembrano incastrate, ti occorre qualcosa di viscido per far muovere gl'ingranaggi, tipo olio, grasso o simile. Procedi verso sx e apri la prima cella che incontri, tirando

la manovella sul muro, all'interno, in terra c'è una bocchetta con l'olio. Per ora questo non è sufficiente ad aprire la cella del prigioniero, per cui vai nella prima cella a dx di quella di Ravish, metti l'olio sulla leva e dopo averla tirata entra e prendi il blocco di granito in terra, procedi verso la cella accanto e dopo averla aperta, come hai fatto con la precedente raccogli la corda. Ora hai tutto quanto ti occorre per aprire la cella restante. Clicca con la corda sulla porta della cella di Ravish, in questo modo ne hai legato un capo. Accanto alla cella, sulla dx c'è una colonna con una torcia, cliccaci sopra con la corda, come vedi nella foto seguente



Ora clicca col granito sulla parte finale della corda in terra (vedrai che quella piccola parte di corda s'illumina di verde). Infine avvicinarti alle grate d'uscita subito a dx e cliccaci sopra con la corda. L'elefante arriverà in aiuto, tirando via il cancello della cella. A questo punto Ravish ti consegnerà il secondo brevetto di tuo zio, e mentre vi allontanerete dal tempio, ti parlerà della bella storia d'amore che ebbe tuo zio, conclusasi però molto tragicamente. Quando tornerai con Ravish nella sua casa assisterai ad un nuovo "video musicale", con una musica molto coinvolgente.

In viaggio verso Yokohama col treno Goliath

Devi evitare che il treno abbia ritardi

(Autosave) Sei appena salito sul treno e già iniziano i guai. Purtroppo senti che questo sta rallentando e ciò non deve accadere. Prendi i soldi che vedi sulla scrivania della tua cabina ed esci. Qui ti verrà detto che nessuno può lasciare il suo alloggio, ma siccome tu devi sapere che sta accadendo ti dirigerai verso dx. Prosegui sempre dritto, attraversando le porte di comunicazione delle varie carrozze. Ad un certo punto osserverai una scena curiosa, fra un dottore (sarà, ma a vederlo direi proprio che sia Dracula il vampiro!!!! Mah!) ed una Principessa, piuttosto stagionata. Prosegui ancora avanti fino ad arrivare dal Commodoro, qui c'è un altro personaggio alquanto bizzarro, si tratta di un eroe della guerra di secessione, il cui nome è Proctor. Dopo che ci avrai parlato andrete insieme dal macchinista, che vi dirà che c'è un problema all'impianto idraulico, ossia c'è un guasto al sistema di rifornimento dell'acqua e ciò non consente di riempire la cisterna del treno.....indovina indovinello a chi tocca aggiustare il marchingegno????? Esatto! A te!! Lascia la cabina col commodoro, esplora un po' ciò che ti sta intorno. Ad esempio, nella prima porta a dx troverai dei soldi in terra. Torna nel corridoio, se prosegui dritto arriverai in una strada chiusa. Va avanti e scendi le scale, sotto, nella parte dx c'è il macchinario guasto. Oltre ad esso c'è una porta con una leva a fianco, cliccaci sopra ed esci all'esterno. **(Autosave)** Voltati verso dx, vedrai una costruzione bassa poco distante, giraci intorno ed entraci. Appoggiata sulle casse vedrai una bottiglietta contenente l'olio, utile per lubrificare. Esci all'esterno e sulla sx vedrai delle scale, sali sopra fino al 2° piano, qui c'è una specie di torre rossa con delle leve,



tira per ora solo quella che si trova a sx del macchinario, attiverà la passerella che porterà l'acqua al treno. Ora dirigiti verso la parte alta del treno. Poco prima vedrai una specie di pedana rotonda con dei vani vuoti, in alto c'è un piccolo cartello, che ti dice che per far funzionare l'apparecchio hai



bisogno di tutte le batterie site dall'altro lato del treno. Prosegui e una volta che sei sul tetto vedrai dall'altro lato poste in terra 6 batterie, 2 azzurre, 2 gialle e 2 verdi. Per ogni colore c'è una batteria quadrata ed una rotonda. Sul tetto del treno vedrai un piccolo carrello a 2 posti che serve a trasportare le batterie dall'altro lato del treno. Una precisazione è d'obbligo. Punto 1° Il carrello senza batterie non si muove, punto 2° Le batterie quadrate possono essere usate solo se insieme metti la batteria rotonda dello stesso colore, Punto 3° le batterie rotonde insieme possono muovere il carrellino anche se sono sole. Detto questo fa come ti dico. Carica le



prime 2 batterie tonde sul carrellino e premi il pulsante. Una volta giunto dall'altra parte scarica solo 1 delle due batterie e sistemala nel giusto vano, (ricorda di lasciare l'altra batteria tonda sul carrello, altrimenti questi non si muoverà più), poi premi il pulsante e fa tornare il carrellino dall'altra parte pronto per caricare l'ultima batteria rotonda. Premi il pulsante in modo che il carrello torni dall'altra parte e anche questa volta scarica 1 sola batteria. Premi il pulsante e fa tornare il carrellino dall'altro lato e carica la batteria quadrata dello stesso colore di



quella tonda che c'è sul carrellino. Premi il pulsante e portale dall'altra parte. Scaricale entrambe e carica un'altra batteria rotonda (ad es, se hai trasportato le due batterie verdi, ora carica la batteria rotonda gialla e va a recuperare quella quadrata del medesimo colore). Ripeti questa operazione anche per l'ultima batteria. A questo punto si alzerà il tubo che congiunge il treno con la cisterna esterna. Torna alla torre rossa e metti l'olio sulla la leva solitaria a dx, poi



tiralà aprendo così l'acqua che andrà a riempire la cisterna. Torna velocemente sul treno, se non vuoi che parta senza di te. Una volta a bordo, sentirai un urlo **(Autosave)**

Trova il tesoro rubato

Lascia la tua cabina e dirigiti a dx, percorri i vari corridoi oltrepassando le porte che dividono le carrozze, appena avvisti il 2° “grammofono” in cui ascolti il messaggio, sali le scale e più o meno in centro al vagone troverai la cabina che cerchi. Si tratta della Principessa un po' attempata. Le è stato rubato il tesoro dei Kugloff. Il treno sta nuovamente rallentando, il commodoro infatti ha fatto rallentare il mezzo per dar modo di avere più tempo per ritrovare il tesoro. Come sempre dovrai pensarci tu a sbloccare la situazione. Cerca gl'indizi in camera della Principessa. Sulla scrivania c'è il suo diario, mentre su uno scaffale della libreria c'è una ricetta del dottor Vlad (Ah si! Il vampiraccio.....!) sullo scaffale a dx della donna c'è un pendolo, usato nelle ipnosi. Ora devi trovare il dottor Vlad. Lascia la cabina. Osservando il radar si può arguire che il dottore si trova nel piano superiore del treno, ma nei vagoni più a sx. Dirigiti verso sx e dopo esser sceso lungo la scala passa nei vagoni successivi. Quando arrivi nel vagone con l'orologio sotto la campana di vetro sali le scale. Lì troverai il vampirone. Portalo nella cabina della Principessa e falla ipnotizzare. Sembra che la donna abbia sentito parecchia puzza nel luogo dov'è tenuto il tesoro, sicuramente si riferiva alla cucina. Prima di svegliarsi dallo stato di trans dice una cosa strana, ossia: "ti occorreranno 5 mani per aprire il nascondiglio del tesoro". **(Autosave)** Lascia la cabina e dopo aver parlato con il soldato dirigiti verso la cucina. Si trova subito dopo il vagone con l'orologio sotto la campana di vetro, scendi le scale ed esplora la stanza. Troverai sparsi per la cucina 5 pulsanti che s'illuminano di verde, premili a mano a mano che li trovi, alla fine capirai che dovranno essere premuti contemporaneamente, ma per far ciò, dato che non sei una piovra, avrai bisogno d'aiuto. Niente paura, sul treno ci sono i tuoi amici scozzesi, che si presteranno volentieri a darti una mano, però dovrai trovarli. **(Autosave)** Lascia la cucina e dopo aver salito le scale attraversa la prima porta a sx, prosegui lungo i corridoi, fino a che troverai il 1° aiutante, senza lasciare questo vagone sali le scale e recluta il 2° aiutante. Torna indietro verso la cucina e nel vagone successivo, al piano di sopra troverai il 3° aiutante. Va nel vagone con l'orologio sotto vetro e sali al piano superiore, troverai il 4° aiutante, infine scendi le scale, prosegui ancora per 2 vagoni, (ovviamente sempre nella direzione opposta a quella da cui sei arrivato) sali le scale e recluta il 5° aiuto. Ora devi tornare in cucina, che si trova 2 vagoni più a sx di dove hai reclutato l'ultimo membro del GPAK. I tuoi amici scozzesi sono già tutti lì, pronti a premere il pulsante al tuo segnale. Ed ecco trovato il nascondiglio. Recupera il tesoro e portalo alla Principessa. Ora non ti resta che informare il Commodoro che il tesoro è stato recuperato di modo che acceleri l'andatura del treno.

Impedire a Procton di diventare un pipistrello

In questo treno ci deve essere un'epidemia di gente urlante!!!! Dalla tua cabina senti arrivare delle urla da Proctor, l'eroe della guerra di secessione. Lascia la cabina e va a vedere cosa succede. La cabina del militare si trova nel tuo stesso vagone ma al piano di sopra. Una volta che arriverai a

destinazione sentirai dire da Proctor che è stato morso sul collo da un vampiro ed ora potrebbe trasformarsi anche lui. Per cercare di porre rimedio alla situazione devi trovare dell'aglio, e quale posto più adatto della cucina per cercarlo? Una volta recuperato portalo a Proctor in cabina. **(Autosave)** Esci e va a cercare il vampiro, col radar dovresti riuscire a trovarlo in fretta. Una volta nella cabina di costui, vedrai delle cose inquietanti, infatti c'è una bella bara.....mah! A parte questo devi raccogliere indizi e materiale utile. Innanzitutto leggi il libro posto sul tavolino accanto alla bara, che ti rivelerà l'enigma che dovrai risolvere, prendi il paletto ricavato dal letto di una vergine, alle tue spalle sul ribaltino del mobile c'è una bottiglia di acqua benedetta soporifera. Avvicinati ora alla base della bara, e osserva il marchingegno che vedi. L'enigma del libro si riferisce proprio a questo. Inserisci nel foro con l'imbuto l'acqua benedetta soporifera e nell'altra apertura il paletto della vergine. A questo punto la bara si aprirà e potrai parlare col vampiro. Si tratta di un discendente del conte Dracula, ma a differenza del suo antenato non gradisce il sangue umano. In realtà Proctor non è stato morso, il povero vampiro è un po' tontolone, voleva prelevare del sangue dall'eroe di guerra per trovare la causa di questo suo status, ed ha usato una siringa, ma non essendo molto bravo ha dovuto bucare 2 volte, tutto qui. Ora per risolvere tutto questo pasticcio Vlad dovrebbe andare a scusarsi con Proctor, tranquillizzandolo, anche se sarebbe meglio modificargli il look prima, facendolo sembrare meno vampiresco **(Autosave)**

Come cambiare il look di Vlad

Lascia la cabina del tuo amico vampiro e segui la direzione indicata dal radar al fine di trovare qualcuno abile a cambiare il suo look, arriverai in una cabina dove i tuoi amici scozzesi stanno tartassando un povero addetto del treno per modificare un po' l'aspetto del treno. Al termine del dialogo li avrai convinti ad andare nella cabina di Vlad e porre le giuste modifiche. Tutto questo però ha un prezzo. Dovrai distribuire 6 volantini del GPAK ad altrettanti addetti del convoglio. Esci nel corridoio e cercali, sarà facilissimo trovarli. 1 si trova in una cabina in fondo a sx rispetto a quella da cui sei uscito, 2 sono in cucina, 1 si trova al piano superiore nel vagone dove c'è la cabina della Principessa, 1 accanto alla macchina che hai riparato all'inizio del viaggio e 1 sopra la passerella proprio sopra questa macchina. Una volta terminata la consegna torna nella cabina degli scozzesi. Parla col tuo amico, ma giusto quando ti sta dicendo che ha trovato il modo di far andare più veloce il treno ecco l'ennesimo urlo.....Ma è un vizio questo!!!! Lascia la cabina e dirigiti verso l'alloggiamento di Vlad entra e.....vedrai che cosa hanno combinato gli amici del kilt.... Davvero buffa la scena che ti si prospetta di fronte. Al termine della baraonda, uno dei membri del GPAK ti lascerà un kilt, spiegandoti cosa devi fare per rendere il treno più veloce. **(Autosave)**

Come accelerare il treno

Torna alla porta da cui sei uscito all'inizio del viaggio sul treno, e una volta sceso dal convoglio, dirigiti subito a sx della scaletta da cui sei sceso e osserva lo sportello i cui contorni s'illuminano di verde, cliccagli sopra e prendi l'attrezzo che contiene.



Ora osserva le ruote del treno a dx della scaletta, c'è



incastrato un grosso oggetto

clicca su di esso col la sbarra di ferro che hai appena preso. Poi vai davanti al muso del treno e cliccaci sopra col kilt (guarda il



punto esatto nella foto di seguito)

Risali molto velocemente sul treno, troverai Proctor ad attenderti per consegnarti un messaggio (**Autosave**) Trova una delle tante macchinette sparse per il treno ed ascolta quanto ti viene detto. Recati nella cabina della Principessa e dopo aver terminato il dialogo con lei esci nel corridoio. A questo punto sei finalmente giunto a destinazione

Yokohama

Trovare San Saruto

(**Autosave**) Attualmente ti trovi alla stazione dei treni, e come prima cosa devi trovare il tuo albergo. Dirigiti a dx e fa la prima rampa di scale della sopraelevata, poi non attraversare il ponte sui binari, ma esci sulla strada. Da qui affitta un mezzo e segui il percorso indicato dal radar. Una volta giunto sul posto va alla reception e parla con l'addetto, chiedigli una camera e ritira il messaggio di tuo zio, ascolta nell'apparecchio lì vicino. Scoprirai che devi trovare un ingegnere di nome San Saruto, lui custodisce i progetti della piattaforma idraulica inventati da tuo zio. Non andare ancora a dormire, poiché per ora la tua barra di energia dovrebbe essere ancora abbastanza carica. Lascia l'albergo e dirigiti a casa di San Saruto. Appena fuori dirigiti a sx, poco più avanti sulla dx c'è un ponte, attraversalo, al primo incrocio gira a sx e va sempre dritto, fino ad arrivare a destinazione. Bussa, ma il portone è chiuso. Ti sentirai chiamare da una giovane donna giapponese di nome Yoko, che ti dirà che Saruto è stato arrestato per tradimento nei confronti dell'imperatore e se verrà riconosciuto colpevole sarà decapitato. (**Autosave**)

Entra nel palazzo dello Shogun

Ora dovrai trovare il sistema per incontrare lo Shogun, dato che la signora ti ha avvertito che se solo ti azzardi a chiedergli udienza finirai sicuramente decapitato, il che rende la situazione spinosa. Per prima cosa raggiungi casa sua, torna indietro verso l'albergo e al primo incrocio gira a sx, prosegui dritto per un po' finché non vedi un ponte che ti collega all'altra sponda a dx. Fermati a parlare con le guardie, che non ti lasceranno entrare. Costeggia il muro verso sx, qui vedrai una piccola costruzione diroccata. Raccogli in terra la barra di metallo ed entra nel pozzo.



Percorri il tunnel fino in fondo. Qui troverai una manovella tenuta ferma da una catena. Cliccaci sopra con la barra di ferro e girala, si aprirà la botola soprastante. Sali la scala e da qui devi fare molta attenzione. Acquattati dietro le rocce grandi ed osserva



attentamente le due guardie. Appena la guardia più lontana sparisce dietro la casa e quella che pattuglia il ponticello ti dà le spalle spostati sempre stando chino, verso i massi a sx, ti serviranno per nasconderti. Se non riesci ad arrivare dietro la casa in un unico



passaggio fermati dietro la roccia e osserva la guardia.

Appena ti dà le spalle procedi. Costeggia il retro della casa verso sx fino all'angolo.



Occhio alla guardia proprio dietro ad essa, Cerca di posizionarti in modo tale che ruotando la visuale riesci a vedere se si è già spostata. Se si è mossa arriva all'altro angolo di casa e osserva ancora le guardie. Devi aspettare che la guardia sul ponte scompaia dietro



la casa e che l'altra ti dia le spalle.

A questo punto attraversa il mini



ponte a sx e va dietro la casa.

Costeggiala andando sempre verso sx e prima di girare l'angolo aspetta e osserva la guardia. Quando questa ti dà le spalle camminando in avanti



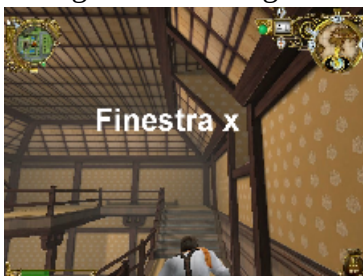
stando sempre acquattato entra nell'ingresso della casa.

Sali le scale e facendo attenzione a non essere scoperto dalla guardia in strada attraversa il ponte che



congiunge le due torri.

Anche se ti sembra che il luogo sia deserto sta basso ed entra nell'unica stanza con la porta aperta, prendi la lettera in giapponese in terra e i soldi sul pavimento dal lato opposto della stanza. Torna indietro passando nuovamente sul ponte di collegamento, occhio sempre alle guardie e scendi le scale solo per un piano. Purtroppo ora davanti all'ingresso c'è una guardia che piantona. Dietro di te c'è una finestra con delle sbarre.



Arrampicati e clicca su quest'ultime che cadranno fornendoti un passaggio sul tetto. Scavalca il muro dal lato opposto e va dalla donna giapponese a consegnarle la lettera. **(Autosave)**

Appendi le lanterne e fuggi di prigione

Qui sarai raggiunto dal tuo amico del GPAK che ti affiderà un compito, dovrai appendere 10 lanterne in giro per la città, nella case che hanno aderito all'iniziativa. Vedrai la loro locazione sul radar. Se sei a corto di energia torna verso l'albergo dove troverai dei venditori di cibo, tanto devi mettere delle lanterne da quelle parti. Attenzione per appendere una di esse dovrai salire sulla cassa.



Purtroppo non riuscirai a consegnare tutte e dieci le lanterne, poiché quando avrai posizionato la nona arriverà Fix con 2 guardie e ti farà arrestare. **(Autosave)** In cella non sei solo, c'è un uomo di nome Takeshi, un pittore di tartarughe, che conosce tuo zio.....il mondo è proprio piccolo. Parla col tuo compagno di sventura che ti dirà che c'è una via di fuga, bisogna spostare dei mattoni per aprire la strada che conduce alle fognie. Prova a cliccarci sopra, ma a mani nude puoi fare ben poco. In alto c'è una finestra, per cui devi raggiungerla. Sali le scale e salta come un grillo per salire sulle travi, (sopra esse cammina con cautela, altrimenti cadrai di



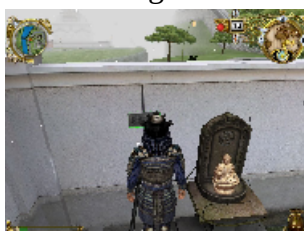
sotto) raggiungi la finestra e cliccaci sopra con la lanterna, attirerai l'attenzione di un membro del club del kilt, che si avvicinerà e ti passerà un coltello. Scendi immediatamente dalla trave e va vicino al muro di mattoni. Cliccaci sopra col coltello e poi fatti da parte, poiché Takeshi, con un bellissimo colpo della gru abatterà il muro. Acquattati per passare sotto l'apertura, sulla dx del corridoio ci sono delle sbarre, avvicinati e prendi dall'altro lato i soldi in terra, ora prosegui nel tunnel e all'incrocio gira a sx e prosegui fino al punto in cui potrai girare a sx, oltrepassa il cancello rotto. Qui ci sono delle scale, sali in superficie, ti troverai direttamente in hotel, dove ti aspetterà un membro del GPAK con cui dovrai parlare. **(Autosave)** Ti narrerà una vecchia storia riguardante tuo zio, conosciuta sicuramente anche da Fix che ha pensato bene di denunciarti allo Shogun facendoti immediatamente arrestare. Ora per poterti muovere hai bisogno di un travestimento. Fuori dall'albergo c'è un mezzo motorizzato che ti attende. Devi raggiungere la casa del sarto. Non posso scriverti le indicazioni poiché ci sono troppe curve e farai meno fatica seguendo il radar. Una volta giunto a destinazione, entra dal sarto, ti verranno scalati dei soldi e ne uscirai automaticamente col tuo nuovo look da Samurai

Entra in casa di San Saruto e trova i 7 Buddha

Una volta arrivato a casa di San Saruto troverai Fix ad attenderti, fortunatamente non ti riconoscerà (anche se devo dire che è altamente orbo dato che non ci sono giapponesi con gl'occhi chiari.....! Mah!! Non ho parole!!!!) ti scambierà per il traduttore che aveva richiesto. Una volta entrato nella casa entra nella stanza a dx, troverai dei soldi su un tavolino. Ora esplora la stanza a sx, dietro al tavolo in terra ci sono dei soldi. Avanza nel corridoio, ma non salire le scale, va nella stanza che vedi a dx, e scendi le scale. Qui troverai in terra un Buddha di pietra e sul muro un dipinto, osserva bene quest'ultimo



In esso sono dipinti 7 Buddha, sembra si tratti di una mappa, che indica che i Buddha sono sparsi per la città. Dovrai trovarli tutti. Esci dalla casa e recati nel giardino posteriore, qui in un angolo troverai il primo. Avvicinati e clicca sulla targhetta accanto, il piccolo Buddha ruoterà indicandoti la



direzione per trovare la 2° statua.

Prendi la moto e recati sul luogo che troverai seguendo il radar, si tratta di un ponte rosso, sotto ad esso c'è la statua di un Buddha enorme. Sali sul ponte e avvicinarti alla corda, in terra vedrai un palo a cui è legata la corda, cliccaci sopra e buttalo di sotto rendendo tesa la corda, poi arrampicati sulla ringhiera ed appenditi alla



corda, raggiungendo la colonna dietro alla statua.

Qui sopra c'è un pulsante, premilo, facendo così ruotare la statua del Buddha, svelandoti la locazione della 3° statua, lasciati cadere e dirigiti verso il punto indicato dal radar, che praticamente ti porta vicino la casa dello Shogun. Nei pressi della locazione vedrai una casa in cui ci sono dei soldi in terra dopo esser



salito su una delle 4 scale (vedi foto a dx)

x ingresso Buddha lato anteriore cinta muraria Da qui vedi il Buddha di schiena, gira intorno alla cinta muraria ed entra , ti troverai in un giardino, in cui è presente un ponte levatoio che, una volta abbassato, ti permetterà di arrivare alla statua. Per far questo devi risolvere un piccolo enigma. Nella parte bassa del giardino c'è questo blocco di pietra con un simbolo sopra,



è importante che tu lo ricordi

Ora sali fino al ponte levatoio, in terra ci sono dei blocchi di pietra con dei simboli, tu devi identificare quello che hai visto sulla pietra,

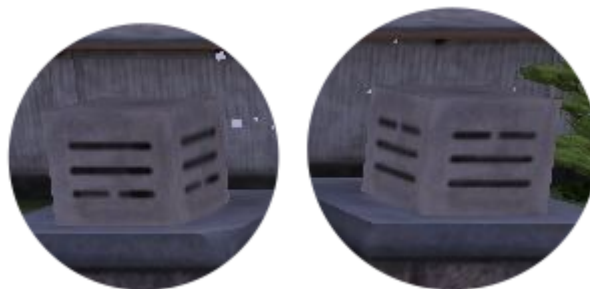


A questo punto posizionati sul segno e con la mente tira una linea



verticale ed una orizzontale e osserva quale simbolo con le righe esce

Sui vari blocchi quadrati in terra ci sono incise sopra delle linee orizzontali, trova i due con le



medesime linee che vedi nella foto qui accanto

e

inseriscile ai lati del ponte levatoio, che scenderà. Attraversalo e clicca il pulsante sul sostegno a dx della statua, che si girerà indicandoti la direzione in cui si trova la 4° statua. (**Autosave**) Lascia questo luogo e raggiungi la 4° locazione. Una volta giunto sul posto, ti troverai di fronte ad un altro enigma. Il Buddha si trova in centro al lago, vegliato da alcuni deliziosi squali, che ciondolano in attesa che qualche fesso si tuffi in acqua. Sulla riva accanto a te c'è una zattera legata ad una corda ed un meccanismo con ai lati due ruote simili a 2 timoni. Alle tue spalle, in terra ci sono delle travi, raccogliane una. Avvicinati al meccanismo e clicca sulla ruota di sx per 3 volte, se hai fatto tutto correttamente la zattera si sposterà tra i due massi grandi. Spostati verso i massi a sx e clicca sul primo con l'asse in primo piano sull'inventario, si formerà una piccola passerella



Attraversala e recupera l'asse. Cliccalo sul masso di fronte a te e oltrepassalo, recupera nuovamente l'asse e cliccalo sulla zattera, appena la oltrepassi recupera l'asse e procedi nello stesso modo con i massi successivi fino a che arrivi all'altezza della trave in acqua,

recupera quest'ultima. Come puoi notare è più lunga di quella che hai usato fino a questo punto. Torna indietro fino a riva, usando sempre la trave più corta da 2 m e clicca nuovamente sulla ruota di sx per 3 volte, portando la zattera a un passo dalla riva opposta (foto fatta dalla riva opposta a



quella di partenza) Ora nel punto in cui prima sei passato sulla zattera, usa la trave da 4 m. Una volta giunto sull'altra sponda, clicca sul ramo piccolo dell'albero a dx della statua, facendola girare. Ora che hai svelato la locazione della prossima statua, torna indietro e prendi la moto e dirigiti sul posto. Qui è tutto molto semplice, dovrai entrare nel portone e troverai la statua subito a sx, clicca il pulsante alla base di questa e ti sarà rivelata la locazione della 6° statua. Ora mettiti in sella alla moto e recati sul posto. La sesta statua sarà un po' duretta da trovare, poiché è sepolta sotto la sabbia, infatti ci sono delle vasche su differenti livelli con la sabbia all'interno. Sopra ad esse ci sono delle statue con i simboli. Agendo su di esse potrai alzare o abbassare il livello della sabbia. Segui il seguente ordine



Scendi ora nella vasca, sulla parete vedrai una pietra sporgente, cliccaci sopra, facendo ruotare il Buddha che t'indicherà la locazione dell'ultima statua. Pensa un po', l'ultimo Buddha si trova nella cantina della casa di San Saruto, esattamente nel punto in cui sei partito. Una volta che arrivi in cantina, troverai Fix abbastanza furioso per non aver trovato il suo fuggitivo, al termine di un breve dialogo con te andrà via. Osserva la piastrella in centro alla stanza, quando ti avvicinerai a sufficienza i suoi bordi s'illumineranno di verde. Cliccaci sopra, ti verrà rivelata una stanza segreta nascosta dietro al dipinto dei Buddha. Entraci (**Autosave**)

Apri la cassaforte

Ora che sei nella stanza segreta devi aprire la cassaforte, ma a quanto pare ha una combinazione un po' particolare. A sx di quest'ultima c'è un macchinario con delle maschere alle cui basi ci sono delle leve, sembra che interagendo sulle leve si cambino le espressioni delle maschere. Un indizio sull'espressioni che queste devono assumere c'è. Sulla parete opposta c'è un piccolo quadro, con



dei segni, che rappresentano le espressioni maschere e procedi nel seguente sistema. Piccola premessa, quando tiri le leve la maschera si muove prima verso il basso e poi risale verso l'alto, per cui conta bene quando ci clicchi sopra.



Parti da sx

1° leva

clicca 1 volta

2° leva clicca 6 volte

3° leva non toccarla

4° leva clicca 5 volte

5° leva clicca 2 volte

6° leva clicca 6 volte

A questo punto si aprirà la cassaforte e tu potrai prendere la lettera che contiene. Essendo scritta in giapponese avrai bisogno di fartela tradurre. Va in albergo, troverai Yoko e Takeshi pronti a tradurre. **(Autosave)** Purtroppo in essa non troverai buone notizie, poiché ci sono delle informazioni in cui si descrive un complotto ai danni dell'Imperatore. Ciò va assolutamente sventato. Yoko ti suggerirà come fare per poterti avvicinare all'imperatore. Siccome quest'ultimo adora le Ikebane dovrai confezionarne uno. Ti occorrono però dei fiori particolari, ossia: il bambù, il giaggiolo e i fiori di ciliegio. Yoko ti darà 3 fiori: l'azalea, il glicine e il fior di loto, che ti serviranno per recarti al mercato e scambiarli con i fiori che ti occorrono. Se sei troppo basso di energia prendi una camera e riposa.

Sventa il complotto ai danni dell'imperatore e recupera il brevetto

Lascia l'hotel e dirigiti verso sx, andando sempre dritto arriverai alla stazione da cui sei arrivato col treno, durante il tragitto, sulla dx vedrai una bancarella singola di fiori, momentaneamente non hai fiori da scambiare con essa, ma ricordane la locazione perché ti servirà. Alla sx delle scale dal lato opposto dell'affittuario dei mezzi di trasporto, ci sono delle bancarelle con i fiori. Bisogna fare una premessa, i venditori scambieranno i loro fiori solo se in cambio gliene darai 1 differente da quelli in loro possesso, per cui dovrai effettuare gli scambi nel seguente sistema



**Alla bancarella n° 1 dai l'azalea in cambio del giaggiolo,
alla bancarella n° 2 dai il glicine in cambio del ramo di ciliegio,
siccome il fioraio della bancarella n° 4 possiede il ramo di ciliegio e a te serve il bambù, devi
andare alla bancarella n° 3 che avevi incontrato venendo alla stazione per dargli il ramo di
ciliegio in cambio del bambù;
infine va alla bancarella n° 4 e dagli il loto in cambio del ramo di ciliegio.**

A questo punto hai tutto il materiale per creare l'Ikebana per l'imperatore, inserendo infine nella composizione la lettera in cui si parla del complotto. Torna all'hotel. Indubbiamente se rimarrai vestito così non avrai mai la possibilità di avvicinarti a consegnare l'Ikebana, così Yoko ti presta un abito e i trucchi che ti permetteranno di travestirti da deliziosa fanciulla.....sei proprio buffo hihhihi! In automatico ti troverai di fronte all'ingresso del palazzo. Avvicinati alla guardia e consegnagli la composizione, poco dopo arriverà San Saruto, ormai libero, che ti consegnerà il 3° brevetto che tanto hai cercato. Ora recati alla stazione e fa il biglietto che ti condurrà alla tua ultima destinazione.

In viaggio verso San Fracisco a bordo della nave Colossus

Raggiungi il bar e diventa il re dei cocktail

Se pensavi di fare una bella crociera rilassante ti sbagli, infatti pochi istanti dopo che ti stai godendo l'aria fresca sul ponte della nave ti sentirai chiamare da un membro del club del kilt nascosto dentro la scialuppa di salvataggio. A quanto sembra ha il terrore dei gabbiani. Comunque ti dirà di recarti al bar, nel ponte più basso della nave, che c'è un uomo che ti deve parlare dandoti notizie utili riguardanti tuo zio. Girati e dirigiti verso sx, prima delle scale c'è una porta che ti conduce all'interno della nave, scendi di diversi piani fino a che la freccia del radar che ti indica la locazione del bar diventa verde. Una volta giunto a destinazione farai la conoscenza del barista, Baltimore, il quale però in questo momento non può dilungarsi in spiegazioni con te, ma avrà bisogno che tu lo sostituisca per una mezzoretta. Per cui, dopo un inizio poco convinto vestirai i panni dell'intrepido barista. Mentre osservi le bottiglie sugli scaffali entreranno tre clienti ordinandoti 3 cocktail differenti Afrococo Passion, Atomic Baltimore e Bloody Ocean. Per fare un cocktail dovrai miscelare 2 tipi di liquori. Comincia dal primo, per preparare **l'Afrococo Passion ti occorre miscelare nello shaker** che hai nell'inventario il **distillato di papaya africana con lo zenzero**, in automatico li miscelerai. Portalo al cliente che te l'ha richiesto, se l'hai preparato correttamente ti darà un giudizio positivo e poi andrà via. Per preparare **l'Atomic Baltimore devi inserire nello shaker 2 parti di zenzero** (devi cliccare 2 volte sulla bottiglia di zenzero), infine dopo che il 2° cliente soddisfatto si allontanerà prepara **il Bloody Ocean inserendo nello shaker il succo di pomodoro con aglio e lo zenzero**. A questo punto arriveranno altri 4 clienti, per prima cosa prepara l'Atomic Baltimore come l'hai fatto prima, poi prepara **il Mattino Difficile, miscelando una parte di zenzero ed una di Quiquina antiemicranie**, poi è la volta della **Notte Bianca in Fiamme, miscelando una parte di Tabasco Verde e di zenzero**, infine (il direttore del circo lascialo per ultimo) prepara il **Lanciafiamme, miscelando il Rhum a 95 gradi con lo zenzero**. Una volta che il direttore inizierà a bere si scioglierà in ricordi che lo fanno stare male. Egli è il direttore del circo Batulcar, in cui si era esibito Passepartout, l'assistente di Phileas Fogg in Giappone. Purtroppo a causa dell'amore del direttore per una donna di nome Moira, il circo è stato rovinato e per lei l'uomo vuole fare una pazzia, ossia vuol far esplodere il propulsore della nave in modo tale da fermare l'imbarcazione per avere tutto il tempo di dichiararsi a Moira. Che pazzia!!!!!!

Impedisci il sabotaggio della nave

Appena il folle lascia il bar **(Autosave)** esci anche tu, sali fino al ponte esterno, vedrai in automatico il pazzoide accedere ad una porta. Sali le scale a dx della porta da cui sei uscito (dovresti essere nuovamente vicino alla scialuppa dov'era nascosto il tuo amico in kilt) dirigiti a dx, oltrepassando la passerella in metallo, ti troverai di fronte la porta che cercavi. Purtroppo è chiusa, per cui devi trovare un'altra via d'accesso. Sali le scale a dx della porta, accedendo al ponte superiore, dove vedrai degli sdraio, dirigiti immediatamente verso sx, percorri il semicerchio e troverai una porta verso la metà, entra e sali le scale che ti trovi di fronte. Arriverai all'esterno di una costruzione fatta tutta di vetro, ai cui fianchi vedi delle panchine. Vicino alle scale da cui sei salito, sul ponte ci sono a dx e a sx dei gradini bassi, salici e percorri il ponte a semicerchio, dove



troverai un'apertura con una scala. Sali la scala fino alla porta  Aprila ed entra nel condotto (cadrai di sotto, ma è normale) che ti porterà un piano più in basso. Esci dall'unica porta che vedi ritrovandoti in una grande sala piena di scale. Scendi da quella accanto alla porta da cui sei appena uscito e percorri la strada fino ad arrivare a delle scale, scendi e dirigiti

verso la porta in fondo, cliccaci sopra ; arriverai giusto in tempo per vedere il direttore piazzare una bomba facendola poi brillare. Una volta che vi troverete faccia a faccia vi parlerete e nel tentativo di fargli ritrovare la ragione gli prometterai di aiutarlo con Moira. **(Autosave)** Ora devi trovare la ragazza. Torna sul ponte vicino alle scialuppe e rientra dalla porta da cui sei passato all'inizio per andare al bar, accedendo così ai corridoi con le cabine. Scendi in basso di 3 piani e avvicinarti alla cabina della ragazza, che si dimostrerà tutt'altro che amichevole



infatti dopo averti lanciato un coltello e minacciato di morte se torni ad importunarla scapperà via. **(Autosave)** Torna al ponte esterno, e nel tragitto sentirai dagli altoparlanti che a causa di un guasto la nave procederà usando l'energia eolica, anche se c'è un problema, ossia, le vele si sono bloccate da qualche parte, impedendo così il movimento della nave.

Sblocca le vele per far riprendere il mare alla nave

Ora devi raggiungere il Commodoro nella cabina di comando



Una volta giunto a destinazione, lo troverai appollaiato fuori dalla finestra intento a....beh sorvoliamo! Parla con lui, offrendoti di riparare il sistema di sblocco delle vele. Lascia la stanza di comando e guarda dritto davanti a te, ci sono delle torri di metallo dai cui bracci si dovrebbero allargare le vele. Sali sulla prima che vedi tramite la scaletta e dirigi ti sul braccio sx, in fondo c'è una cabina di comando. Una volta entrato ti accorgerai che è disattivato, per cui dovrai andare a controllare i 2 alberi che si trovano rispettivamente uno a poppa ed uno a prua. Scendi fino al ponte con le scialuppe, lì c'è il primo albero, sali le scale alla base e prendi l'ascensore che ti condurrà fino ad un certo punto del traliccio. Qui troverai una scaletta, arrampicati fino in cima, dove troverai



una cabina di comando con delle leve



cartello, praticamente dovrai posizionare le leve come viene riportato.

Clicca per 3 volte sulla 1° leva a sx, e 1 volta su quella centrale, in maniera tale che sarai connesso. Scendi dall'albero fino al ponte e dirigi ti verso il secondo. Sali col medesimo sistema con la sola differenza che una volta arrivato accanto alle 3 leve non ci sarà cartello che ti possa aiutare, per cui si andrà a tentativi, non essendo sicura che la soluzione sia sempre la stessa oppure se sia casuale, ti scrivo la mia soluzione, se non dovesse corrispondere dovrai procedere a tentativi. Leva di sx clicca tre volte, leva centrale clicca 3 volte, leva di dx clicca 1 volta, in modo che le prime 2 leve siano rivolte verso l'alto e l'ultima verso il basso. Una volta che ti sei connesso, scendi e sali sul primo albero, quello più basso, torna alla cabina con le leve e osserva il cartello, dovrai cliccare 1 volta sola sulla leva di sx ed il gioco è fatto. Ora la nave si muove di nuovo. Dall'alto vedrai Moira gettare una lettera in mare. Che strano, sembra che la ragazza sia spaventata... Comunque non è il momento per la congettura. Automaticamente ti troverai nella tua cabina, dove un tuo amico in kilt ti comunicherà che Baltimore ti aspetta nella sua cabina per parlarti. Esci sul ponte e recati dall'esterno dall'altro lato della nave. Prendi la solita porta di entrata accanto alle scialuppe e scendi di due piani, arrivando così alla cabina che cerchi. Una volta che ti trovi di fronte il barista ti dirà

che prima di rivelarti ciò che sa di tuo zio ha bisogno di un altro aiuto. Qualcuno è stato nella sua cabina ed ha rubato una busta chiusa, contenente dei documenti e tutte le sue ricette segrete per i drink. Dovrai recuperarle tu. Ripenserai a Moira ed uscirai a cercarla.

Recupera le ricette di Baltimore

Scendi di un piano e raggiungi la cabina di Moira, che troverai chiusa. Devi approfittare di questo momento per ispezionarla, ma per entrare ti occorre la chiave. Vai dal Commodoro nella cabina di controllo in cui l'avevi trovato in piena crisi di mal di mare, ma una volta giunto da lui non ti farà neppure entrare, per cui ti occorre un travestimento. La cabina in cui dovrai andare per cambiare look si trova sul ponte altezza scialuppe, ma in fondo alla nave, proprio al bordo. Una volta travestito torna nella cabina di controllo, e recupera le chiavi passepartout dalla piccola scrivania a sx. Lascia la cabina, torna a cambiarti nella cabina in fondo alla nave e poi va nella cabina di Moira. Una volta a destinazione prendi il cofanetto sul tavolo **(Autosave)** Torna da Baltimore che aprirà il cofanetto, trovando la sua busta vuota. A questo punto ti svelerà di essere un agente dell'FBI incaricato di indagare su Moira. Purtroppo lo informerai di aver visto la ragazza gettare una busta in mare. Al termine del dialogo lascia la cabina, ma nell'inventario avrai gli oggetti contenuti nel cofanetto: un messaggio di tuo zio, un messaggio di Passepartout ed il programma dello spettacolo. Ora il tuo compito sarà quello di chiarire la posizione di Moira

Moira è innocente o colpevole di quanto la si accusa?

Per prima cosa devi ascoltare i due messaggi, ma per far ciò dovrai recarti alle cabine dall'altro lato della nave, percorrendo il ponte esterno. Una volta giunto alla zona cabine prendi l'ascensore e sali all'ultimo piano. Sarà molto interessante ascoltare il messaggio di Passepartout in cui lui ha trovato le prove riguardo l'innocenza di Moira. Sembra sia stato un membro della triade della tigre ad uccidere l'uomo del cui omicidio è stata accusata Moira. Dopo aver ascoltato anche il messaggio di tuo zio, girati verso il centro della camera ed inserisci il programma nella macchina che vedi. Scoprirai che il corriere della triade della tigre è conosciuto come "Sandalò di paglia". Lascia la cabina, va sul ponte esterno e dirigiti in direzione di Moira. Si trova su un ponte in alto. Una volta che l'avrai trovata metterete tutte le carte in tavola e andrete insieme a parlare col direttore innamorato per mettere in pratica il tuo piano. Parla con Baltimore, dato che ti occorre anche il suo aiuto. Baltimore avrà bisogno della carta intestata del commodoro per falsificarne la calligrafia e metterti a disposizione la show – room che ti occorre per lo spettacolo. Lascia il bar e dirigiti alla cabina del commodoro. Usa il passepartout per entrarvi. Prendi la chiave della show – room e la carta intestata dal tavolino. Torna al bar e da la carta a Baltimore che ti preparerà dei falsi annunci che dovrai appendere in bacheca e passarli ai marinai. **(Autosave)**

Salvare la nave Colossus dall'affondamento sicuro

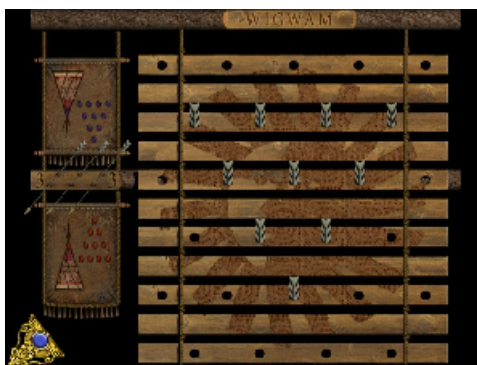
Intanto che sei al bar, sulla nave si è aperta una falla enorme nello scafo, così il commodoro ti manda a chiamare per farsi aiutare a risolvere questa catastrofe. Nella stanza, oltre alla porta a fianco del marinaio c'è un'altra porta che ti conduce nella sala di propulsione. Avanza nel corridoio e appoggia sulla sx, di fronte alla porta con le fiamme all'interno, ci sono, un'ascia ed un martello; prendili e cerca 3 tubi dislocati nella sala. Con l'aiuto del radar li troverai velocemente, sono tutti vicini. Per poterli staccare dal muro ti occorrerà usare l'ascia. Una volta che li avrai recuperati torna nella stanza della falla e clicca i 3 tubi sulla trave, puntellandola alla meglio. Di certo questo non è sufficiente per risolvere il problema, ma è un inizio. Ora la cosa più urgente è quella di aprire tutte le valvole per permettere il funzionamento della pompa di modo questa butti l'acqua al di fuori della nave, altrimenti la pressione dell'acqua sarà troppo forte e riaprirà la falla. Con l'aiuto del

radar trova le varie valvole e quando le trovi tiragli sopra una sonora martellata, in modo tale che si gireranno. Nel corso delle tue ricerche troverai un tubo in gomma. Una volta che l'avrai recuperato e che avrai sbloccato tutte le valvole torna nella sala con la falla e clicca col tubo di gomma sulla pompa che vedi per terra. Una volta che l'avrai posizionato clicca sulla pompa e butta fuori l'acqua. Ora devi occuparti dello spettacolo. Va ad appendere il comunicato sulla bacheca fuori dal bar e poi trova i 3 marinai dislocati sulla nave con l'aiuto del radar. Al termine dalle consegne va nella stanza a sx del bar e goditi lo spettacolo. Al termine parlerai con Moira, che ti dirà di essere stata incaricata da tuo zio di sorvegliarti, ma per avere delle spiegazioni più esaurienti dovrai aspettare di tornare a Londra.

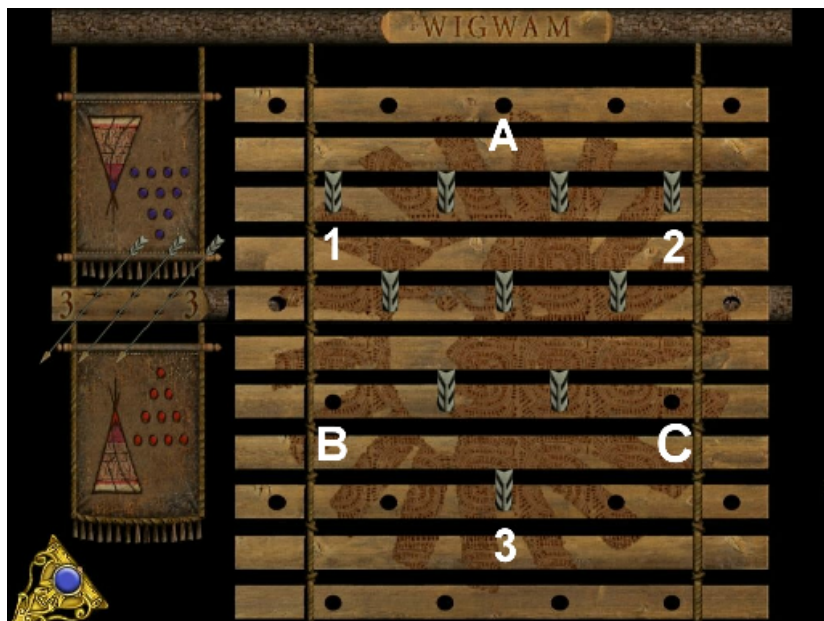
San Francisco

Vai in albergo e trova l'ingegnere

Come sempre dovrai arrivare in albergo. Sulla sx c'è un noleggiatore di mezzi, ti conviene affittare qualcosa. Dato che la macchina è un nuovo mezzo, io ho scelto quella ed è SUPERLATIVA da guidare! Una volta giunto all'albergo designato dal radar avrai una sorpresa spiacevole, poiché il ragazzo all'esterno ti dirà che questo hotel è riservato agli artisti e ai geni, per cui dovrai andartene. Guarda verso sx, c'è una porta in cima a degli scalini: Royal Palace De Luxe; entra e prendi una camera. Ti verrà dato un messaggio da tuo zio, che però contiene pochi indizi, dovrai trovare un ingegnere che nei tempi passati ha collaborato con lui. Lascia l'albergo, ad attenderti all'esterno c'è un membro del GPAK (ma sono onnipresenti.....!) che ti aiuterà, ma in cambio tu dovrai vendere 5 kilt in altrettanti negozi trendy. Lì vedrai segnalati sul radar, per cui sotto con le ricerche. Una piccola precisazione però, come avrai certamente notato sul radar ci sono più di 5 frecce, infatti quelli sono tutti i negozi trendy e fra quelli solo 5 accetteranno i kilti, gli altri non li vorranno. Una volta che li avrai consegnati tutti dovrai tornare vicino all'albergo per consegnare i soldi della vendita all'amico scozzese. In cambio ti dirà dove puoi trovare l'ingegnere Abel. Si trova al cantiere. Prendi il tuo mezzo di trasporto e recati sul posto. Entra nel cantiere e raggiungi l'ingegnere in cima alla costruzione in legno a dx dell'ingresso. Parlagli, ti ascolterà e ti aiuterà a patto che tu gli risolva un piccolo problema. Siccome i suoi operai, alle prese con la costruzione del grattacielo se ne sono andati lamentandosi che già il 6° piano era alto fermando i lavori, c'è bisogno che tu vada a reclutare alcuni lavoratori indiani che non hanno problemi di vertigini. Mentre tu svolgerai tale compito, lui indagherà sul progetto di tuo zio sul sistema di circolazione alternato. Lascia il cantiere e dirigiti alla locazione indicata dal radar. Arriverai in un grande luna park. Clicca sulla porta di accesso, ma è chiusa. Per poterla aprire devi risolvere un gioco



Come vedi nella foto sopra la sequenza delle frecce assume la forma della capanna con la punta in basso, come nel disegno a sx. Per entrare dovrai creare la tenda con la punta in su in 3 mosse. Per facilitare la cosa ho numerato le 3 frecce da spostare e ho assegnato le lettere ai buchi in cui queste vanno inserite.



Freccia n° 1 buco A

Freccia n° 2 buco B

Freccia n° 3 buco C

Ora le porte si sono aperte e tu puoi entrare. **(Autosave)**

Al luna park

Una volta all'interno potrai decidere se divertirti un po' o procedere subito con l'avventura. Se ti va potrai fare un giro sulle montagne russe (veramente carine), la ruota panoramica è chiusa e davanti al saloon, in terra ci sono dei soldi. Dall'altra parte del parco c'è il capo indiano, che ti consentirà di reclutare gli operai a patto che tu vinca il gioco del tiro al bersaglio. Dovrai acquistare 25 patate (ad un costo abbastanza alto) e poi dovrai mirare tramite un braccio spara patate, contro delle figure di cowboy e bufali. Ovviamente non devi colpire gl'indiani, i coniglietti pasquali e le ballerine. In totale dovrai abbattere 18 figure. Col mouse sposti il braccio per prendere la mira e col tasto che usi per saltare spari le patate. Ora se sei pronto tocca a te!



Una volta che avrai vinto il capo ti farà fumare la pipa della pace, con risultati un po' catastrofici per i tuoi polmoni. **(Autosave)** Se sei troppo basso come livello di energia e hai già comprato da mangiare va prima in albergo a dormire. Una volta che vi siete messi d'accordo torna da Abel.

Ridà la corrente al cantiere

Al cantiere inizialmente ti verrà segnalata la sua posizione sulla costruzione in legno, poi il radar te la indicherà accanto alla porta d'ingresso, in una cabina. Essendoci la corrente disattivata dovrai riattivare tutti gli sportelli sparsi all'interno del cantiere. Subito a sx della cabina c'è un pannello, nella parte bassa vedi un filo nero che arriva a terra, mentre all'interno del pannello c'è un filo rosso, uno verde ed uno blu. Gira la freccia verso il filo blu a dx come nella foto



Procedi verso sx, trovando il secondo pannello

Questa volta l'ago dovrà essere posizionato tutto a sx come nella foto



Proseguendo alle tue spalle costeggia il fianco della costruzione, oltrepassa il macchinario sulle rotaie e arriva al 3° pannello, il cui ago indicatore



dovrà essere posizionato tutto a dx come nella foto

Procedi verso sx, fino ad arrivare a fianco della gru, in terra ci sono dei soldi, raccoglili. Avanza e di fronte alla catasta di travi, a dx della costruzione di legno c'è il 4° pannello, il cui ago dovrà



essere posizionato tutto a dx, come vedi nella foto

Ora torna verso la parte dx dell'ingresso del cantiere, raccogliendo i soldi che trovi sotto il portico della costruzione a dx, trovando così il 5° e ultimo pannello, il cui ago dovrà essere posizionato



cliccando di 1 tacca a sx, come nella foto

A questo punto si sarà sbloccata la corrente ed Abel sarà libero. Ti dirà che negli archivi c'è il dossier riguardante tuo zio, ma per riuscire a prenderlo ti occorrerà un pass. **(Autosave)**

Entra nella libreria

La libreria centrale osserva degli orari di apertura dalle 9 del mattino, e di chiusura per cui se arrivi troppo presto, o troppo tardi dovrai attendere. Una volta che entri cammina fino al ragazzo accanto alla porta, purtroppo non ti lascerà passare e ti manderà via. Tu esci e gira subito a sx, costeggiando la costruzione fino a giungere ad una porta secondaria. Entra. Ti raccomando però di stare accovacciato, altrimenti mister simpatia ti scoprirà e ti butterà fuori. A sx passando dietro al mobile divisore c'è un tesserino, raccoglilo, mentre nella parte dx, alla base dello scaffale ci sono dei soldi. Appena avrai recuperato il tutto esci all'esterno e rientra dall'ingresso principale. Il tesserino che hai trovato è il tuo lasciapassare per accedere all'interno. Accanto agli scaffali c'è una donna, la signora Mac Ewing, parlale, scoprendo così che il dossier che stai cercando risale agli anni dal 1870 al 1880. Si trova nella parte alta degli scaffali. Ora devi trovarlo, Prendi l'ascensore in fondo alla stanza e sali al piano superiore. Dirigiti a sx, fino in fondo al passaggio. In alto leggerai un cartello 1900. Ogni scaffale racchiude un periodo di 10 anni.



Per cui dal 1900 retrocedi di 3 scaffali per arrivare al 1870. Clicca sul dossier che s'illumina di verde, ma questo è messo nel posto sbagliato poiché è datato 1884, spostati di uno scaffale e sostituisci il dossier. Neppure questo è quello giusto poiché si riferisce al 1803, per cui spostati di tante decine fino ad arrivare all'annata giusta



Qui troverai un nuovo diossier fuori posto che risale al 1687, per cui per trovarlo dovrai cercare negli scaffali al piano di sotto. Prendi l'ascensore e scendi, poi osserva i vari scaffali. Osserva la data sulla targhetta dove si trova la signora, 1700\1690, per cui da ciò si deduce che lo scaffale che cerchi si trova da questo lato; praticamente è quello a sx della signora. Tira la leva che vedi sporgere su quello scaffale, in modo che la pedana in centro camera si posizioni in modo corretto, salici sopra e premi il pulsante che farà



issare la piattaforma. Sostituisci il dossier, e sorpresa sorpresa! Le cose si complicano, poiché troverai un dossier senza data, compaiono solo 2 cifre ossia il 16. Sicuramente si riferisce all'anno 1600, per cui devi cercare fra gli scaffali da questo lato della libreria. Il dossier misterioso si trova sul primo scaffale a sx dell'ascensore



A questo punto ne troverai uno del 1523, che dovrà essere



sistemato nel 1° scaffale a dx della porta d'ingresso

Finalmente hai trovato il tanto agognato dossier, ma purtroppo scoprirai che è vuoto. Qualcuno ha rubato il contenuto. Scendi e parla con la guardia all'ingresso, scoprirai che anche la polizia cercava il medesimo dossier. Dirigiti all'uscita, sentirai un'altra guardia al telefono, sembra stia parlando di te **(Autosave)**. Lascia la libreria. Ti troverai di fronte Fix che tutto gongolante ti dirà di aver preso il brevetto di tuo zio costringendoti ad interrompere il viaggio. In automatico scapperai via, incontrandoti col capo indiano, che ti aiuterà a travestirti, per girare con più serenità in città.

Trova l'ufficio di Fix

Quando lascerai il grande capo segui la freccia sul radar, ti condurrà ad un guerriero, il quale ti dirà che devi trovare gli altri per arrivare alla tua meta. Il radar te l'indicherà uno per volta, ossia come trovi quello indicato e dopo che gli avrai parlato s'illuminerà la locazione del prossimo guerriero. Nel giro di pochi passaggi arriverai all'ufficio di Fix, si trova in un condominio al 7° piano. **(Autosave)**. Prova ad entrare, ma vestito così non hai speranza. Sulla dx c'è un vicolo, con delle casse. Entraci ed in automatico ti cambierai d'abito. Dopo averle osservate sali sulle 2 casse e poi salta per aggrapparti alla passerella delle scale antincendio in alto.



Ora per poter far scendere la scala dovrai tirare la leva sul



muro, così una volta scesa la scaletta, potrai salire al piano successivo. Ripeti questa operazione fino al 3° piano dove troverai la leva rotta. Entra nell'edificio dalla finestra e sali le scale per un piano, (se prosegui verso l'alto troverai gli uomini di Fix ad attenderti) Percorri il corridoio fino alla porta che da nuovamente sulle scale antincendio e sali gli ultimi tre piani come hai fatto per i primi 3, arrivando così al 7° ed ultimo piano. Aprendo la porta che da sul corridoio vedrai un uomo di Fix di guardia alla porta. Scendi nuovamente le scale antincendio fino al 4° piano, entra nel corridoio ed entra nel 1° stanzino a dx, appeso c'è un vestito, indossalo. Ora sembri proprio una graziosa donna delle pulizie hihhi! Torna sulle scale antincendio e risali fino al 7° piano, avvicinarti all'uomo di guardia che dopo averti detto di non fare troppo caos ti lascerà entrare. Ora sei nell'ufficio. Prendi lo stetoscopio sopra la scrivania (**Autosave**) e girati verso la cassaforte, trovare la combinazione giusta non è difficile, per trovare la prima cifra dovrai spostare la freccia di



una tacca verso dx, come vedi nella foto (Per eseguire gli spostamenti dovrai cliccare sulla freccia in alto e in basso che vedi a dx della ruota con i numeri);



ora sposta la freccia verso sx fino al n° 11

infine va a dx fino al



n° 21

. Una volta aperta ci sarà un'ulteriore porta a



combinazione con 4 cifre.

Ogni cifra si sposta al massimo di 2 unità, per cui si procederà a tentativi fino ad imbroggiare la combinazione corretta, che è 1211. Una volta aperta, troverai all'interno il 4° brevetto ed un rullo, che andrai ad ascoltare nella macchina a dx. Si tratta di alcune riflessioni personali del nostro amico investigatore paranoico. Appeso alla parete c'è una tua gigantografia. Fix si è proprio affezionato a te, hihhi! Prima di lasciare la stanza prendi i soldi da sopra la scrivania. Esci nuovamente verso le scale antincendio e torna nello stanzino al 4° piano per cambiarti. Scendi dall'interno dell'edificio di un piano e poi scendi gli ultimi 3 piani passando dall'antincendio.

Alla stazione a fare il biglietto

Una volta giunti nel vicolo potrai notare che non c'è alcuna indicazione sul radar riguardo alla locazione della stazione, ma niente paura. Esci dal vicolo e dirigiti a sx (a dx c'è l'uomo di guardia all'ufficio di Fix) e va sempre dritto, in pochi istanti arriverai alla stazione. Qui c'è un problema, ci sono i cowboy di Fix che presidiano l'ingresso. Accanto al chiosco c'è un amico del GPAK, pronto ad aiutarti. Parlagli. Ti dirà che occorrono 6 membri del club del kilt per distrarre i mandriani e permetterti di entrare. **(Autosave)** Noleggia il mezzo più veloce e trova tutti i tuoi amici in kilt. Sii rapido, il tempo stringe. Una volta recuperato tutti gli uomini ti ritroverai di fronte alla stazione. Per avvicinarti alla cassa, dovrai passare contro il muro a sx dello spiazzo della stazione (la sponda opposta a quella dove c'è il chiosco). Una volta arrivato alla piccola biglietteria fa il biglietto. Ora corri al luna park e fa un giro sulle montagne russe e non appena vedi il carrellino diventare con i contorni verdi premi il tasto salta. Se i tempi sono corretti vedrai partire un musical tutto per te, STUPENDO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Al termine ti vedrai saltare sul tetto del treno, ed una volta qui in automatico ti sarai nella tua cabina **(Autosave)**

Nuovamente in treno

Evita che il treno porti ritardo

Eccoti sul treno, hai finalmente intrapreso il viaggio di ritorno, anche se qualche intoppo lo incontrerai proprio in quest'ultima fase dell'avventura. Attualmente ti trovi nella tua cabina, e senti che il treno sta rallentando. Ora come ora in alto vedi che non ti compare il radar, poco male e solo questione di poco. Lascia la cabina e dirigiti a dx lungo il corridoio, Prima della porta di accesso alla carrozza successiva troverai Aouda, l'attrice indiana in compagnia di un membro del GPAK. Ti diranno che il commodoro vuole far rallentare il treno perché ha intenzione di organizzare una

battuta di caccia al bufalo dal finestrino. Tu devi impedire tutto ciò, poiché ogni ritardo è deleterio per la vincita della scommessa. Al termine del dialogo vedrai che è ricomparso il radar, per cui ora il tuo compito primario sarà impedire questa cosa. Dirigiti verso la locomotiva, oltrepassa il punto in cui c'era la famosa pompa che tu hai aggiustato la prima volta che hai preso il treno, e dopo che hai risalito le scale non entrare nella cabina di comando, ma entra nella porta che c'è poco prima a sx, in terra ci sono dei soldi, raccoglili. Dall'altro lato della stanza vedi un'altra porta, oltrepassala e premi il pulsante sul muro. Scenderà una piccola ascensore, salici e premi il pulsante. Ti porterà sul tetto del treno, dal cui "comignolo" vedrai uscire il vapore. Avvicinati e clicca sul comignolo, ciò ti farà venire un'idea. Rientra nel treno e raggiungi la cucina. Qui prendi la cappa e poi torna su, percorri il corridoio fino alla fine del treno, qui troverai un passaggio con dei detriti fra cui un altoparlante, raccoglilo. Torna sulla locomotiva e riesci all'esterno. Quando arrivi all'altezza del comignolo cliccaci sopra prima la cappa e poi l'altoparlante. Ora il percorso del fumo è deviato **(Autosave)** Rientra nel treno e trova il commodoro (altri non è che il commodoro che avevi conosciuto a bordo del dirigibile, che incubo d'uomo!) che purtroppo non cambierà idea, nonostante il treno sia invaso dal fumo che riduce la visuale, vuole fare lo stesso la caccia al bisonte. Che testa! Tocca fare a modo tuo. Torna verso la locomotiva, incontrando strada facendo il tuo amico scozzese. Insieme vi dirigerete alla guida del treno, ma il vostro amico è un po' pasticcione e romperà la leva di comando. Il commodoro furioso, farà irruzione proprio in quel momento. Questa volta non ha torto, poiché ora non ha modo da fermare il treno e più avanti il ponte è crollato. Tutti i passeggeri sono in pericolo. L'unico sistema per salvarli è quello di sganciare la locomotiva. **(Autosave).** Torna sul tetto del treno e prendi il piccolo corridoio che va verso il fondo del treno. Prendi la diramazione a sx e quando arrivi in fondo lasciati cadere. Ti accorgerai che devi rompere i cavi, ma non ce l'ha fai a mani nude. Lì accanto, in terra c'è una botola, cliccaci sopra e poi lasciati cadere di sotto. Appesa alla parete c'è un'ascia, prendila, sali per la scaletta e clicca l'ascia sul collegamento dei cavi, separandoli. A questo punto calati di sotto e tira le 2 leve sganciando la locomotiva. Complimenti, hai salvato tutti i passeggeri. Ma adesso? Proprio quando tutto sembra perso ecco arrivare un piccolo dirigibile a portarti in salvo. URRRA'!



Il viaggio di ritorno prosegue sul dirigibile

Evita che il dirigibile si schianti e scappa

Ahimè! Se pensi che il tuo viaggio a questo punto filerà liscio ti sbagli di grosso. Una volta che il piccolo dirigibile guidato da Rose e dal suo "innamorato cronico", si sarà congiunto al Leviathan



scoprirai che i guai sono appena iniziati. Sentendo la voce e lo stile del nuovo commodoro, capirai di averlo già conosciuto, eh si! E' il commodoro della nave che avevi preso quando stavi andando a San Francisco e a quanto pare non soffre solo di mal di mare, ma anche di mal d'aria!!! **(Autosave)** Purtroppo sta per arrivare una brutta tempesta. Recati immediatamente dal commodoro. Strada facendo incontrerai un membro del GPAK, che ti dirà che esiste una macchina in grado di dissolvere le nuvole, ma avrà bisogno che tu trovi gli altri 4 membri del club facendoli andare tutti nella sala macchina. Uno dei 4 membri si trova sulla torre più alta all'esterno del dirigibile, mentre gli altri 3 sono all'interno. Quando recluterai lo scozzese nel salone verso il fondo del dirigibile esplora bene la sala, in un angolo in terra troverai dei soldi. Appena termini il reclutamento va nella sala macchina, dove i tuoi amici metteranno in funzione la macchina distruggi nuvole a suon dipedalatehihihi! Ora che il pericolo tempesta è passato va dal commodoro nella cabina di comando, ma anziché riceverti con onore ti farà rinchiudere nella tua cabina in arresto, con l'accusa di sabotaggio. In tutto ciò c'è lo zampino di Fix **(Autosave)** Una volta che sei in cabina osserva la grata in alto e cliccaci sopra. Prendi l'unica apertura aperta, e scendi di un piano. Prendi l'apertura lì vicino ritrovandoti nel corridoio del dirigibile. A questo punto seguendo il radar va a prendere il piccolo dirigibile con cui sei arrivato. Una volta a bordo troverai Rose e John intenti ascambiarsi effusioni. Staccati dal Leviathan e cerca un mezzo che ti conduca a Londra. Sul radar compare una nave. Con le doti degne di uno stuntman ti farai lasciare sul ponte di quest'ultima. **(Autosave)**

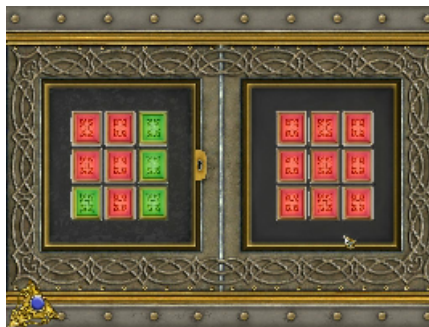
Eccoti a bordo della nave, ma.... Arriverai a Londra?

Metticela tutta, Londra ti attende!!!!

Cerca di trovare qualcuno che ti possa dire se sta benedetta nave è diretta a Londra oppure no. Cammina sul ponte, incontrerai Otto in compagnia di Sheherazade, Che coincidenza, il mondo non è poi così grande dopotutto! Appurato che stai andando nella direzione giusta devi trovarti un posto per dormire. Recati nel gruppo di cabine nella parte anteriore della nave, e scendi fino a trovare quella indicata dal radar. Una volta dentro **(Autosave)** sentirai un messaggio del commodoro in cui comunica ai passeggeri che la nave dovrà deviare dalla sua rotta a causa di un non ancora specificato problema. Lascia la cabina e cerca il commodoro, in modo da capire cosa succede. Quando ormai sei quasi giunto a destinazione verrai chiamato da un membro del GPAK, che ti dirà che l'origine di tutti i problemi non è il cambio di rotta, bensì la cantante. A questo punto ti propone di calare in mare l'imbarcazione appesa in fondo alla nave e raggiungere così Londra in tempo. Per poter far questo devi andare nelle 2 cabine che regolano le funi che tengono sollevata la piccola imbarcazioni. Queste cabine si trovano in alto rispetto alla stanza sgabuzzino usata in precedenza



In ciascuna cabina dovrai affrontare un piccolo enigma per riuscire ad effettuare lo sgancio. Nella cabina di sx ti apparirà questa schermata



In pratica dovrai ripetere la sequenza dei colori dello schermo di sx su quello di dx. Ci sono delle regole da seguire però. Se cliccherai sul tasto centrale s'illumineranno anche quelli ai lati, come



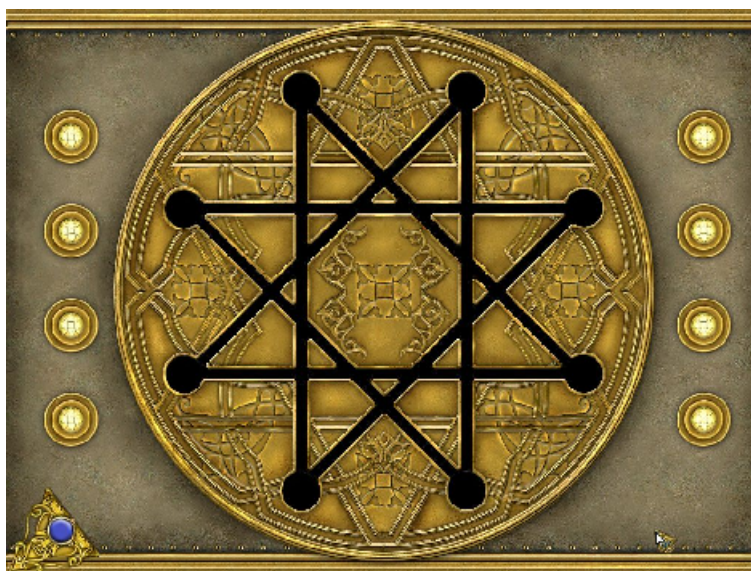
vedi nella foto. Se clicchi uno dei 4 tasti all'angolo s'illumineranno anche i 3 che sono



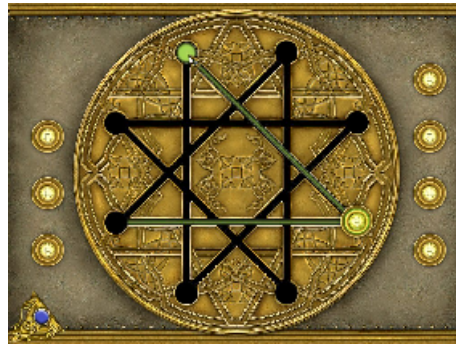
attaccati ad esso. Se clicchi uno dei 4 tasti laterale – centrale s'illumineranno anche i 2



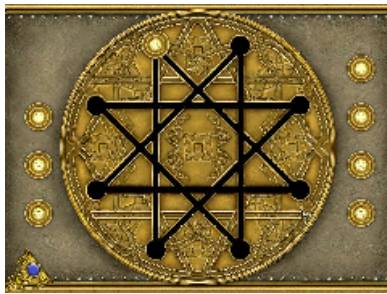
che si trovano ai lati del tasto premuto. Ora che sai come si accendono le varie combinazioni devi cliccarle tu nel modo corretto, per ottenere la combinazione dello schermo di sx. Purtroppo non posso aiutarti di più, poiché la combinazione è casuale. Una volta che hai ottenuto la sequenza corretta (**Autosave**) spostati sulla cabina a dx, in cui ti attende un nuovo enigma



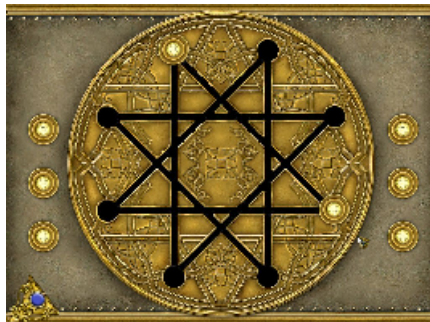
Come puoi vedere c'è un pentagramma alle cui punte ci sono dei buchi, in cui vanno inseriti i pulsanti dorati che sono posti a dx e a sx. Stavolta esiste un ordine unico, per cui potrò aiutarti.



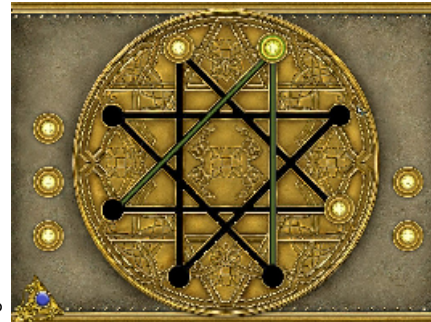
Posiziona il 1° bottone dove meglio credi come puoi notare dall'immagine si sono illuminate 2 righe di verde. Serve ad indicarti la prossima possibile scelta



ok ora procedi col 3° passaggio



4°



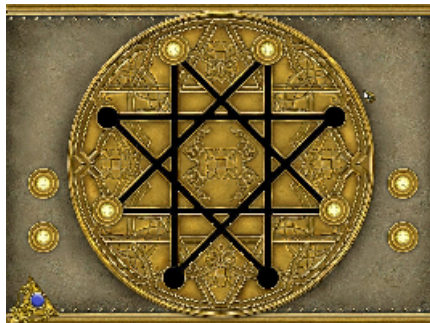
5°



6°



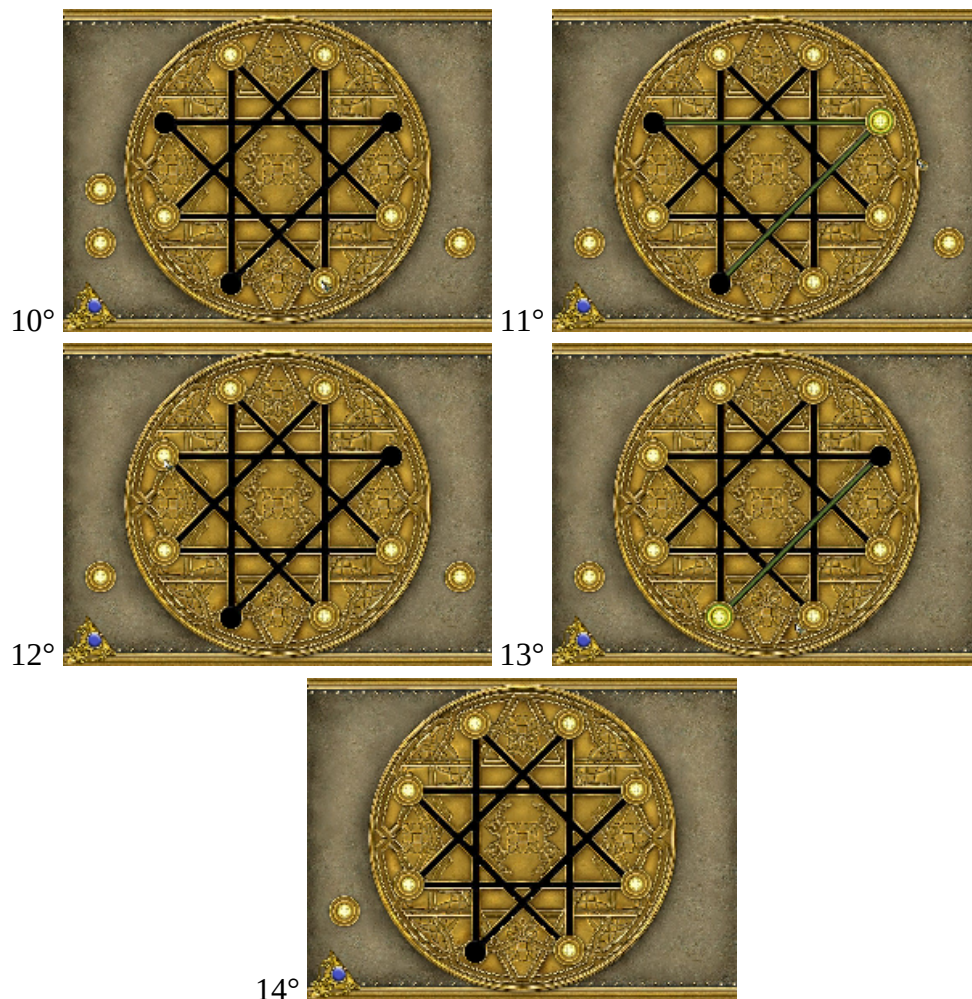
7°



8°



9°



Ora non ti resta che posizionare l'ultimo bottone ne posto vuoto e hai risolto l'enigma. A quanto pare c'è un problema, poiché la discesa dell'imbarcazione si blocca di colpo. Scendi giù fino a raggiungere la ringhiera accanto alla nave bloccata, qui troverai Otto con Sheherazade, parla con loro, scoprirai che la ragazza si è presa un brutto raffreddore e non può cantare. Devi trovare un rimedio per ridarle la voce. Va al bar e parla con Baltimore. Fatti dare un drink molto forte. Purtroppo il direttore del circo ha dato talmente tante feste da avergli consumato tutti gl'ingredienti per i drink. L'unica cosa che ti darà, sarà mezzo bicchiere di Atomic baltimore. Lascia il bar e va in



sala macchina, e clicca col drink sul tubo rovente al muro. Otterrai il cocktail Armageddon. Torna dalla ragazza e falle bere il drink, il risultato sarà sorprendente. Finalmente l'imbarcazione è in mare. **(Ultimo autosave)**

Un ultimo sforzo

Ora sei sul battello in compagnia del tuo amico scozzese. Come vedi il tempo stringe. Il contaghiorni segna già 80 per cui devi tornare velocemente a Londra, altrimenti tuo zio perderà la scommessa. Sembra però che ci sia ancora un intoppo, ossia la nave perde pressione. Qui dovrai essere rapidissimo nelle tue azioni. Una volta che lasci il comando al tuo amico in kilt, va a guardare la

caldaia, occorre aggiungere legna. Corri in mezzo alle casse e prendi l'ascia in terra e usala per smembrare lo scafo della nave. Non c'è un punto preciso da colpire, sei libero di demolire ciò che vuoi. Siccome non puoi trasportare grandi quantità, metterne poco per volta nella caldaia e poi torna a prenderne ancora. Continua fino a che vedrai la terra ferma.....Londra.

YUHUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU! Purtroppo una volta a Londra sarai arrestato, ma.....non dico di più. Goditi il finale. Complimenti hai terminato il gioco!

Soluzione di Rita