

Lost Via Domus

Introduzione

Ci troviamo a bordo del volo Oceanic 815, decollato da Sidney. Durante il viaggio accade qualcosa di misterioso e l'aereo precipita su di un'isola situata nell'Oceano Pacifico. Ciò che è strano è che questa non è segnalata su nessuna mappa. I superstiti si rendono conto che l'isola nasconde molti segreti e pericoli, per cui decidono di formare un gruppo. Ognuno di loro però ha un passato oscuro....Il personaggio che andrai ad interpretare è un fotoreporter, che soffre di amnesia. Per riuscire a trovare una via di fuga dall'isola dovrà recuperare la memoria.

Capitolo 1 - Forza maggiore

Appena riprendi i sensi ti trovi accanto ad alcuni resti dell'aereo, che potrai esaminare. Guardandoti intorno, potrai vedere altri resti più lontani da te. Dirigiti verso di essi in maniera tale da vederne altri. Seguili fino a che vedrai una donna ai piedi di un albero, da cui pende il corpo di un uomo. A questo punto si aggiornerà il tuo registro missioni. Avvicinati alla donna, che di colpo sparirà, mostrandoti un piccolo flashback. Prosegui in avanti fino a che troverai un'altra ragazza, questa volta in carne ed ossa. Parlane, il suo nome è Kate. Anche se non sembra aver molta voglia di dialogare con te, tu insisti. Parlandole avrai il tuo primo flashback, in cui avrai accesso alla macchina fotografica, con cui potrai mettere a fuoco una determinata situazione e al momento giusto procedere con lo scatto della fotografia, sbloccando un ricordo prezioso. In questo caso ricorderai che Kate salendo a bordo aveva la manette.



Al termine del filmato Kate ti darà una bottiglia d'acqua. Parla nuovamente con Kate (ricorda sempre di esaurire tutti gli argomenti), che si mostrerà più accondiscendente e ti parlerà della presenza di un cane, un golden retriever, che dovrai seguire per trovare gli altri superstiti. Lei non verrà con te, perché vuole evitare lo sceriffo. Quando avrai terminato tutte le domande passa dietro a Kate e segui il cane, se non riesci a stargli dietro, corri. Se perdi di vista la bestiola, premendo la barra spaziatrice lo chiamerai, facendo sì che si fermi. Comunque una volta che sarai giunto a destinazione ti troverai su una spiaggia, con i resti dell'aereo e alcuni superstiti in atteggiamenti differenti, c'è infatti chi urla, chi si guarda intorno sconsolato, chi è steso in terra, etc..... Dirigiti verso dx e raccogli le noci di cocco in terra (in tutto ne dovresti trovare 7), se le esami ti accorgi che queste hanno un valore di 2\$, il che ti tornerà utile più avanti nel gioco per effettuare degli scambi. Esplora la spiaggia prima di parlare con le persone, in terra c'è un fumetto in spagnolo,

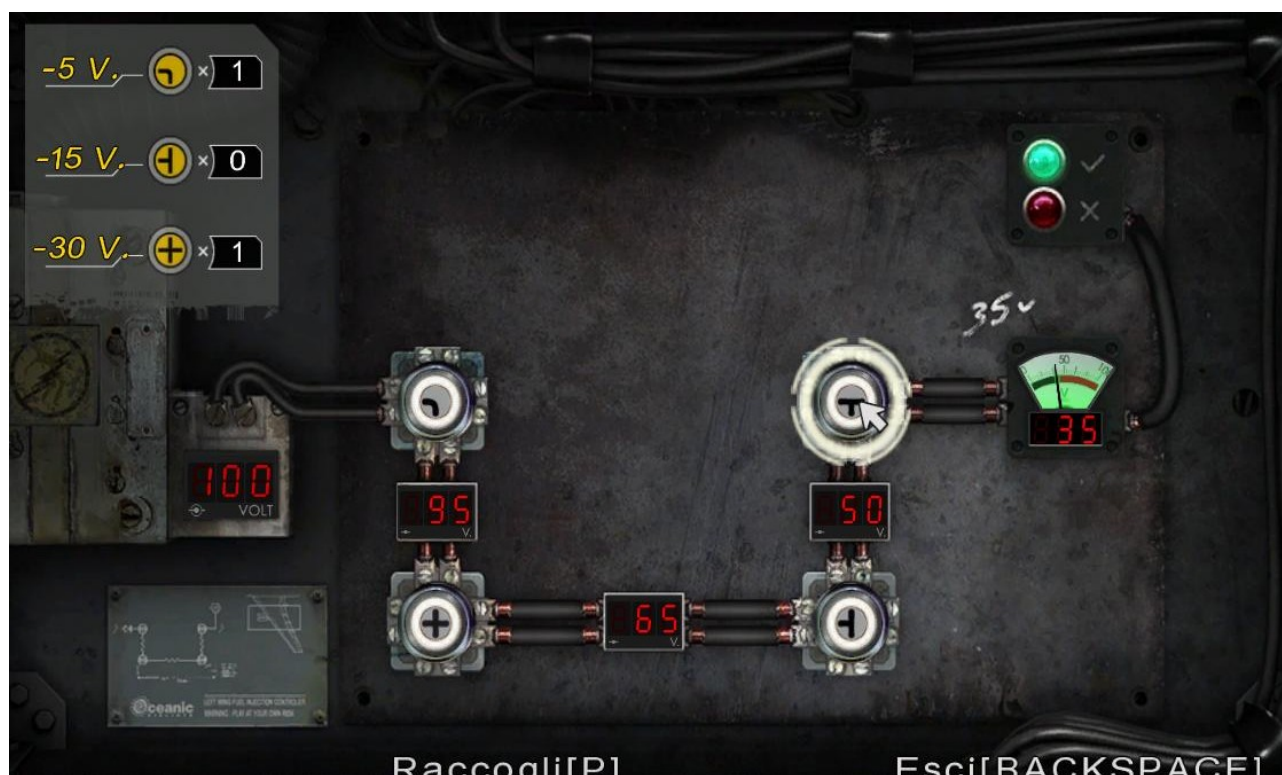
esaminalo, ma non capirai nulla di quanto c'è scritto; verso il mare troverai un'altra bottiglia d'acqua, che potrai raccogliere.



Non avvicinarti al reattore dell'aereo, poiché potresti venire risucchiato, oppure nel caso esplodesse....MORIRESTI!!!!!! In terra accanto all'uomo che sta facendo un massaggio cardiaco potrai esaminare un orologio d'oro, mentre più a dx, oltre l'uomo ciccione c'è una valigia aperta da esaminare, in cui troverai una bottiglia d'acqua. Più a dx, accanto all'altro reattore (quello spento) c'è un'altra valigia, che contiene anch'essa una bottiglia d'acqua. Prendile tutte, ti saranno utili negli scambi. Una volta che ti sarai assicurato di aver raccolto tutti gli oggetti avvicinati alle persone e parla con loro. Io ho iniziato con Michael, lo squinternato che continua ad urlare Waaaaalt! Come dargli torto però, dato che Walt è suo figlio. Riuscirai a sapere soltanto che l'aereo si stava dirigendo a Los Angeles, quando all'improvviso è successo il patatrac! Una volta esaurite le domande lascialo e avvicinarti all'uomo seduto in terra, il suo nome è Locke. Sembra che stia bene, anche se ora non ama perdersi in convenevoli e ti dirà che bisogna immediatamente aiutare le altre persone prima che esploda tutto. Ora avvicinarti all'uomo ciociottello, il cui nome è Hurley. Simpaticamente ti chiamerà "coso". Per il momento non otterrai delle risposte soddisfacenti, per cui prosegui fino ad arrivare dalla donna semi stesa in terra, il cui nome è Claire. Sembra che faccia fatica a respirare, e poi è pure incinta.....per ora, una volta esaurite le domande, allontanati e dirigiti verso l'uomo che sta cercando di rianimare una persona. Si chiama Jack. Ti dirà che devi fermare la perdita di carburante prima che l'aereo salti per aria. Dirigiti, nel punto indicato da Jack. Vi troverai Locke, che nel frattempo si è ripreso. Avvicinati al pannello di controllo e portalo in primo piano. Ti troverai alle prese col tuo primo enigma. Devi trasferire il carburante prima che l'aereo esploda, e per far questo devi ruotare i fusibili in maniera tale che questo avvenga. Come puoi notare sul pannello di controllo c'è un piccolo numero, ossia 35v, il che ti fa capire che le valvole dovranno essere ruotate in maniera tale da ottenere questo numero. Cliccando su 1 qualsiasi dei fusibili, ti apparirà una piccola schermata con dei "simboli" da inserire, ognuno dei quali sottrae un certo n° di volt



Scegli il 1° simbolo e poi col tasto dx del mouse riprodurlo sul fusibile designato, fino ad ottenere la seguente immagine



Ora partirà un filmato, al termine del quale sarà notte, Jack verrà a parlare con te. Purtroppo lui non conosce la tua identità, ma ti suggerisce di cercare tra i bagagli, in cerca di qualche tuo oggetto. Segui il suo consiglio e cerca minuziosamente, raccogli le noci di cocco che trovi e qualsiasi altro oggetto utile. Trova un varco fra i rottami, riuscendo a passare dall'altro lato dell'aereo. Qui continua ad esaminare fra i rottami, e parla con 2 nuovi personaggi, Sawyer. Un uomo assai poco simpatico (almeno a prima vista, poi non si sa....). Verso il fondo della spiaggia troverai il tuo zaino, esaminandolo ti accorgerai che è vuoto. Non raccoglierlo, se prima non hai finito di esplorare la spiaggia. Comunque sia, una volta che lo avrai raccolto, qualcuno ti colpirà, buttandoti a terra, girandoti, ti accorgerai di aver visto quella faccia poco simpatica sull'aereo. Sembra stia cercando una fotocamera, poiché vuole distruggere la foto in essa contenuta e poi penserà ad uccidere te!!! Che quadretto poco allettante.....!!!! Comunque gli altri si accorgeranno di mister simpatia e lo faranno allontanare, concludendo così il 1° capitolo.

2° capitolo – Un nuovo giorno

Finalmente è mattina, è il panorama è davvero splendido. Memore da quanto è accaduto la sera prima sarà utile che tu trovi la macchina fotografica, prima del pazzoide, altrimenti potresti finire a fettine.....Per il momento però non hai tempo per riflettere più di tanto, poiché vedrai arrivare di corsa dalla jungla Kate, Sawyer e Jack, che fuggono da qualcosa d'inquietante. Avendo visto il film di Jurassic Park potresti quasi giurare che fosse il verso del T – Rex.... Quando torna la calma, va a parlare con tutti i tuoi compagni di sventura, a cominciare da Kate che si trova di fronte a te. La fotocamera potrebbe trovarsi nella cabina di pilotaggio, nella jungla, ma con quello strano essere in giro e con Jack che non lascia passare nessuno, potrebbe essere difficile arrivarci. Raccogli le noci di cocco, mi raccomando. Appoggiato agli alberi troverai Jack, che come avevo premesso poco fa, non ti lascerà passare. Al termine del dialogo con lui avrai un piccolo flash, riguardante la ragazza misteriosa. Va a parlare ancora con gli altri. Sulla riva troverai di nuovo la donna misteriosa, avvicinati e parlare, avrai un nuovo flashback. Aziona la macchina fotografica e clicca al momento giusto, quando nell'inquadratura compaiono sia la ragazza che il pescatore.



Sembra che tu stia bene con lei. Ora ti trovi dentro il tuo ricordo e dovrai trovare ed esaminare 3 oggetti. Il primo lo troverai sulla sedia accanto a te, si tratta di un giornale, che una volta esaminato, metterà in rilievo un articolo importante dell'8 agosto 2004 riguardante un furto di gas nervino dai laboratori Hanzo. Il 2° oggetto si trova poco più a sx, sul barile, accanto alle bottiglie. Esaminandolo partirà una registrazione, su cui si sente la voce di una donna, che parla di un uomo di nome Savo. Sembra abbia scoperto qualcosa a riguardo, infatti dice che questa volta lo beccherà con le mani nel sacco. Infine sulla sedia sul lato opposto troverai un diario, che dovrai leggere. Avvicinati e parla con la ragazza, sembra che dobbiate fare un giro in barca, ma il pescatore proprio non si vuole allontanare da essa. Per cui la ragazza, si avvicinerà e parlando in thailandese, lo farà allontanare..... Tornato alla realtà, va a parlare Sawyer (lo vedrai seduto dentro un rottame), si aprirà una nuova sezione del gioco, ossia gli scambi. Infatti potrai negoziare gli oggetti che recuperi, con altri più utili. Ogni oggetto trovato ha un suo prezzo. Per ora non è indispensabile scambiare, ma se vuoi potrai procedere. Torna da Claire e guarda come sta. Avvicinati a Jack e con la scusa che Claire è svenuta lo farai allontanare, riuscendo così ad entrare nella jungla. Appena dentro vedrai sulla sx Locke nascosto fra delle strane canne, chiamate banian, sembra siano un rifugio sicuro contro quella strana cosa che semina terrore nei paraggi. Ora dovrai trovare la cabina dell'aereo, per cui dovrai seguire i rottami. Ogni volta che ne raggiungerai uno potrai sbloccare il

seguinte. Occhio però alla strana creatura di fumo, ci seguirà sempre lungo questo percorso, per cui dovrai agire usando l'astuzia e la pazienza.

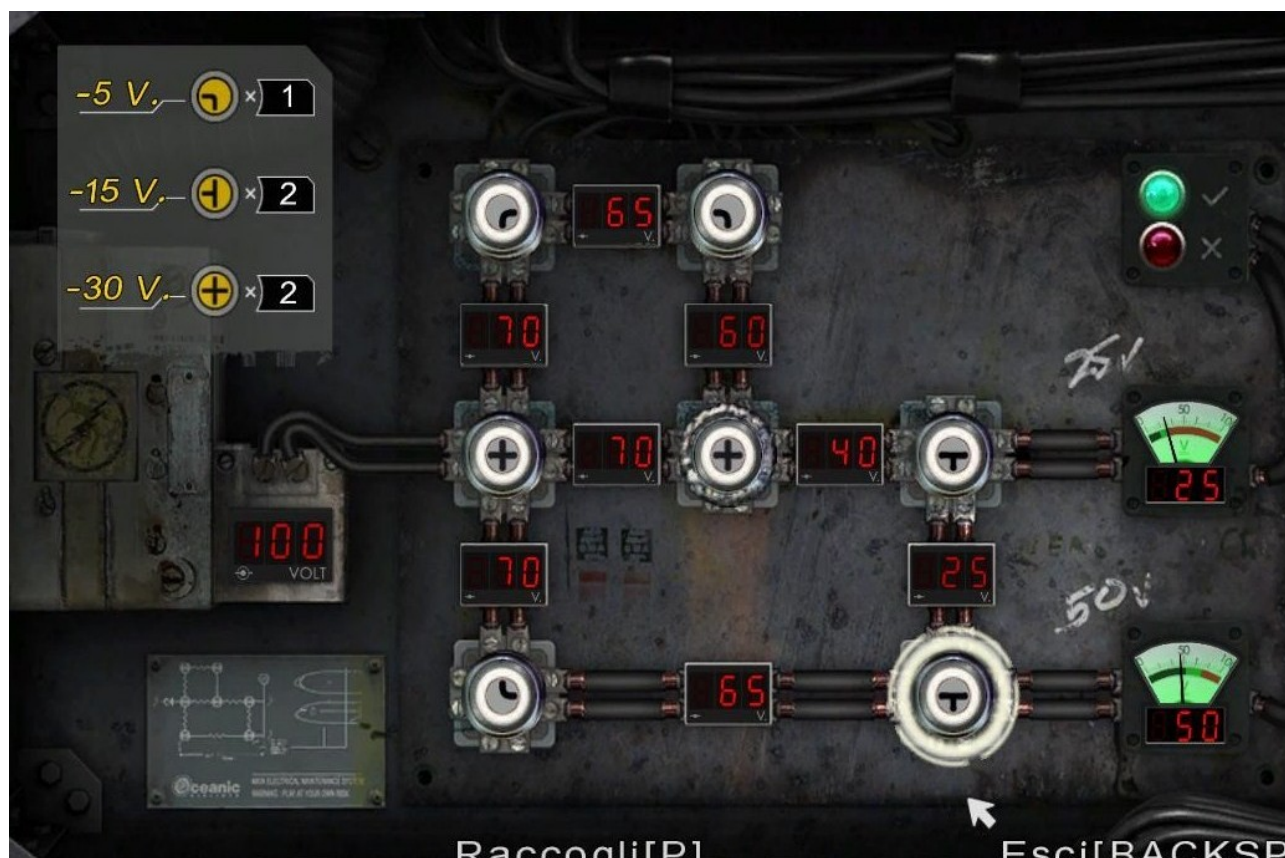


Quando arriverai al termine della prima parte del percorso, troverai un cecchino su un albero ad attenderti per impallinarti. Potrai evitarlo facilmente correndo fra gli alberi, cercando di tenere la dx. Dovrai fare un tragitto breve, alch , vedrai la creatura fumogena uccidere il cecchino, e tu potrai passare alla fase successiva del percorso. Continua a muoverti di rottame in rottame, raccogliendo tutti gli oggetti che trovi (noci di cocco e bottiglie d'acqua). Poco pi  avanti incontrerai Michael intento a tagliare dei tronchi per preparare una zattera per portare via suo figlio dall'isola. Parla con lui, scoprirai che devi oltrepassare una caverna molto buia per arrivare alla cabina di pilotaggio, per cui ti occorrer  fare luce. Michael ti dar  un accendino e tu tramite lo scambio potrai acquistare delle torce. (Io personalmente le ho acquistate tutte e 5 scambiandole con tutte le mie noci di cocco e con 2 bottiglie d'acqua, giusto per stare tranquilla).



A questo punto sei pronto ad entrare nella caverna. Ricorda che non devi **mai** rimanere al buio, altrimenti andrai incontro a morte certa. Non posso indicarti con esattezza il percorso, poich  dovrai aguzzare la vista e trovare le aperture nella roccia per proseguire. Fa attenzione ai pipistrelli e alle piccole cascate d'acqua che ti faranno spegnere la torcia. Sii sempre pronto a riaccenderla. Lungo il cammino arriverai alla carcassa di un orso bianco, il che sta ad indicare che sei quasi arrivato all'uscita. Ricorda di raccogliere la torcia accanto al corpo dell'animale. Continua a

guardarti intorno, oltrepassa ancora qualche cascatella e sarai fuori. Prosegui dritto, superando anche questa porzione di jungla tranquillamente. Prosegui ancora avanti (il percorso è obbligato) fino a che vedrai la cabina di pilotaggio. Raggiungila ed entra. Non c'è nessuno. Esamina questa porzione di aereo. Troverai sulla dx un portellone chiuso a chiave. Prosegui fino ai sedili dei piloti, dove troverai del sangue. Esaminalo e ti chiederai come mai c'è del sangue sul lato esterno dell'oblò (che cosa inquietante.....) in terra vi è un libro intitolato l'Odissea, che dovrai raccogliere. Alle tue spalle ci sono 2 pannelli di controllo. Esamina quello di dx e prendi tutti i fusibili che contiene. Esamina gli schemi elettrici cliccando sul tasto F1. Esci da questa schermata ed osserva il pannello di sx. Qui dovremo ottenere 2 voltaggi differenti per farlo funzionare 25v sopra e 50 v sotto.



A questo punto si è sbloccato il pannello che avevamo trovato chiuso. Raccogli la bottiglia d'acqua nel corridoio piccolo che collega il lato dx e sx. Nel vano dietro al portello troverai la famosa fotocamera e il tuo pc portatile, che potrai prendere. Ora torna al pannello elettrico, e prendi tutti i fusibili, tanto ormai lì non servono più e nel corso dell'avventura potranno ancora tornare molto utili. Lascia l'aereo, ma purtroppo una volta fuori troverai un comitato accoglienza non molto simpatica, infatti ti troverai di fronte ad un uomo ed una donna, che ti diranno una cosa assai strana, ossia che tu sia il prescelto.....poi verrai stordito da un uomo grande e grosso mentre la donna ti praticherà un'iniezione.

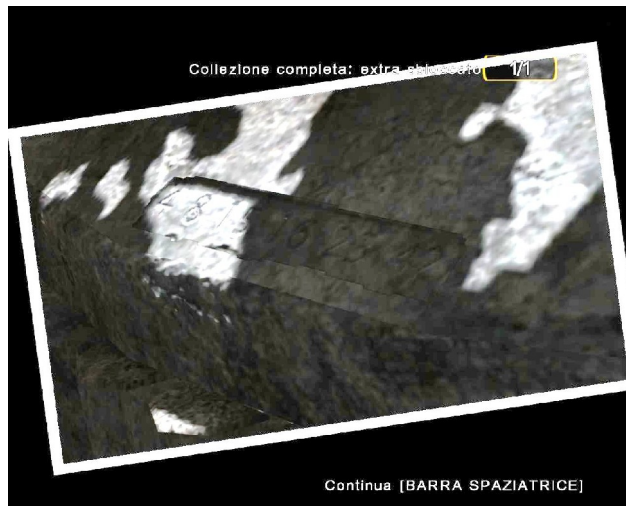
3° capitolo – Via Domus

Riprenderai i sensi sulla spiaggia, dove Hurley ti verrà incontro. Sembra che anche i tuoi compagni siano stati attaccati da un gruppo di persone definite “gli altri” e ora la sfiducia nei tuoi confronti serpeggia fra i tuoi compagni di disavventura, poiché credono che tu sia uno di loro. Appena terminerà il dialogo va a parlare con le altre persone sulla spiaggia, ed esplora la spiaggia in cerca di noci di cocco e bottiglie d'acqua. Parla per ultimo con Locke, prima esaurisci tutti gli argomenti con le altre persone. Farai la conoscenza di Sayid, esperto di computer, che ti metterà al corrente che la

batteria del tuo portatile è rotta. Locke ne ha trovate altre fra i bagagli, per cui dovrai andargliela a chiedere, in modo tale che poi si possano capire quali danni effettivi abbia riportato il tuo pc. Parla con Sawyer ed effettua uno scambio, acquista la lampada e una tanica di petrolio, se hai raccolto il libro dell'Odissea, potrai utilizzarlo nello scambio, dato che vale ben 40 \$. Quando avrai esaurito ogni argomento con tutti va da Locke. Sembra che non voglia darti la batteria per il portatile. Poco dopo comunque partirà un flashback che lo riguarda. A quanto pare avevi già conosciuto Locke. Quando scatterai la foto giusta ti verrà in mente



Rivedrai la ragazza misteriosa, ricordandoti il suo nome, ossia Lisa Gellhorn, sembra che aspettasse qualcosa di importante. Una volta che Lisa lascerà il locale vedrai Locke....ma che strano, sembra sia su una sedia a rotelle.....Appena Locke lascerà il negozio guardati intorno, ed esamina il registratore, la nota e l'articolo di giornale. Poi parla con Rico, il gestore, terminando così questo flash. Parla con Locke adesso. Sulle prime tenderà a dirti che ti sei confuso con un'altra persona, ma tu sai che la sedia che hai esaminato sulla spiaggia è proprio la sua, per cui gli farai un piccolo ricatto. Le batterie in cambio del tuo silenzio. Purtroppo non scoprirai nulla su Lisa. In ogni caso Locke ti darà appuntamento alla "linea degl'alberi", e poi si allontanerà di corsa. Parla nuovamente con tutte le persone sulla spiaggia e poi raggiungi Locke dirigendoti verso la jungla, passando nel punto in cui prima c'era Sayid, che ora sembra sparito. Una volta che lo avrai raggiunto Locke ti dirà che per trovare le batterie devi seguire i segni sugl'alberi....(pensavi che te le avrebbe date subito? No no! Mai pensare che qualcosa sia semplice.....!) Una volta entrato nella jungla troverai Jin, ma se gli parlerai non capirai nulla di ciò che dice poiché parla solo coreano, ad esclusione della parola "altri".Ora utilizzando il comando invio osserva il prossimo punto in cui dovrai arrivare. Per aumentare un pochino l'adrenalina mentre ti rechi da un albero all'altro sentirai della gente inseguirti sparando allegramente. Segui le indicazioni correndo verso il punto successivo, fino a raggiungere la bandierina rossa che ti consentirà di passare alla zona seguente. Dirigiti poco più avanti, arriverai ad una botola, dove sarai raggiunto da Locke. Esamina la botola in questione, troverai incisi sopra dei numeri **4 8 15 16 23 42** . Prendi la macchina fotografica dall'inventario e scatta loro una foto (per centrare tutti i numeri non devi stare attaccato alla botola).



In questo sistema avrai sbloccato un extra. Prima di parlare con Locke, che nel frattempo ti ha raggiunto, guardati intorno e raccogli tutte le noci di cocco e le bottiglie d'acqua che trovi. Parla con Locke che ti condurrà nella zona successiva. Prima di proseguire torna ancora un attimo alla botola, vedrai un fascio di luce colpirla, scatta una foto, sbloccando così un 2° extra.



Ora raggiungi Locke, che ti aspetta dall'altro lato del ponte. Raccogli la papaia in terra (sulla dx prima del ponte) prima di attraversarlo. Bene! Siccome ora dovrai entrare in una caverna e la luce non è mai sufficiente acquista dell'altro petrolio da Locke. Ricorda, **il buio porta a morte certa!!!!** Equipaggiati con la lanterna ed entra. Vedrai Lisa che correrà subito via a sx. Seguila, facendo attenzione a dove metti i piedi, infatti dovrai superare dei precipizi e se ci cadrai dentro morirai. Oltrepasati i primi 2 precipizi rivedrai Lisa, che ti condurrà oltre ad una cascata (occhio ai pipistrelli, che ti faranno spegnere la lanterna, che tu dovrai prontamente riaccendere). Prima di oltrepasare la cascata raccogli la scatoletta di cibo per terra e la fiaccola sulla sx. Prosegui, oltrepasata la cascata e raccogli la fiaccola. Proseguendo un po' avanti ti troverai di fronte un bivio, dove vedi una cascata a dx e una a sx. Prosegui verso sx e segui la strada, dovrai attraversare un po' di cascate (attenzione ai precipizi, se si spegne la lanterna accendila immediatamente prima di fare qualsiasi passo) fino ad arrivare ad uno slargo dove potrai raccogliere da terra 2 libri "Cuore di tenebra e Alice nel paese delle meraviglie" Torna indietro riattraversando tutte le cascate e appena queste sono terminate imbocca il sentiero fra le rocce sulla sx, seguendo la voce di Lisa. Arriverai all'uscita della caverna, però prima di avvicinarti a Lisa raccogli la scatoletta di cibo in terra. Avvicinati alla ragazza per parlarle, potrai spegnere la lampada ora. Osservandola potrai notare una ferita all'altezza del collo. Quando lei si volterà ti dirà che tutto quanto accade sull'isola pe un

motivo, poi sparirà nuovamente. Salta giù....il che avverrà con molta poca grazia da parte tua.....Prosegui avanti, fino a trovarti di fronte ad un cadavere di una donna. Sembra che la poverina stringa fra le mani un oggetto, più esattamente una bussola. Prendila. In quel momento arriverà Locke, che ti chiederà con insistenza ciò che hai trovato. Siccome dietro di te senti il verso di quella strana cosa che t'insegue chiedi a Locke di aiutarti a risalire il dirupo, ma lui ti darà una mano solo dopo che gli avrai mostrato l'oggetto che hai trovato. Una volta che il tuo compagno di sventura si è deciso a tirarti su, ti darà la tanto agognata batteria per il portatile e ti svelerà il significato della scritta sulla bussola. E' latino: "Via Domus", ossia "La strada di casa". A quanto pare l'isola ha donato a Locke la botola, mentre a te, la bussola.

4° Capitolo - Quarantadue

Ora ti ritrovi nuovamente sulla spiaggia, per cui la prima cosa in assoluto che dovrai fare è raccogliere tutto quanto puoi (noci di cocco e bottiglie d'acqua) e poi parlare con tutti gli altri. Segui la linea degli alberi che costeggia la spiaggia e quando arrivi in questo punto osserva la vegetazione, e avvicinarti, troverai la sedia a rotelle



Prendi la macchina fotografica e scatta la foto, avrai sbloccato il primo oggetto da collezione



Avvicinati a Kate, (la vedrai seduta sulla spiaggia e dopo averle parlato fotografa l'aereoplanino che ha fra le mani, sbloccando in questo sistema il 2° oggetto da collezione.



A questo punto ti manca il 3° oggetto, prosegui verso dx, oltre Sun (chinata in terra) vedrai in una tenda Charlie. Alle sue spalle, c'è una chitarra. Fotografala, sbloccando così l'ultimo oggetto.



Sulla spiaggia ci sono disseminati degli oggetti che riproducono la sequenza numerica che hai trovato sulla botola. Non si potranno fotografare come gli altri oggetti che hai trovato poco fa, ma per aiutarti segui le immagini che ho inserito. Dovrai trovarli nella giusta sequenza per sbloccare una sezione nascosta, per cui segui con attenzione. Dirigiti a dx, nell'ultima capanna troverai un **compartimento con sopra attaccato un adesivo con la scritta love 4 ever**, esaminalo.



Ora voltati verso il mare, sulla riva vedrai dei **gusci di conchiglia** che formano il numero **8**, esaminali.



Dirigiti sul lato opposto della spiaggia, (dove ti trovavi all'inizio di questo capitolo) ed esamina la **fusoliera**, vedrai scritto il numero **15**



Spostati in avanti di poco ed esamina la **cassa** sotto il telone, vedrai il numero **16**



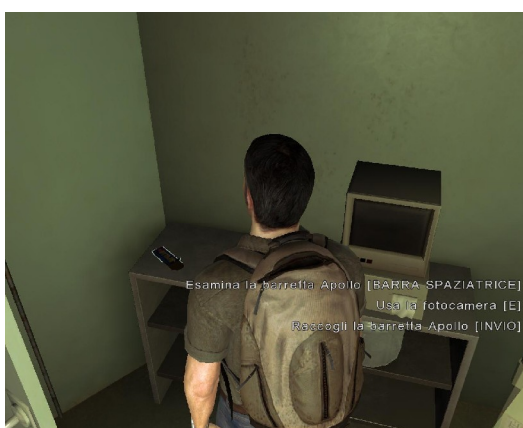
Dirigiti a dx verso la tenda dove c'è Hurley ed esamina il **carrello del cibo**, vedrai il numero **23**



Infine va vicino a Charlie ed esamina il **domino** sul tavolino, vedrai il numero **42**



A questo punto si sbloccherà una nuova locazione, la stazione medica. Scendi le scale percorrendo tutto il corridoio, al fondo arriverai ad una diramazione. Dirigiti verso dx ed entra nella stanza aperta, si tratta di una cameretta da bambini. Sulla cassettera a dx potrai prendere una barretta di Apollo (cioccolato), molto utile negli scambi, infatti vale ben 50 \$. Lascia la stanza e dirigiti nella stanza in fondo al corridoio. Osserva il tavolino a sx della porta e raccogli la 2° barretta Apollo. Prima di lasciare questo luogo fotografa il logo sul muro, sbloccherai un extra

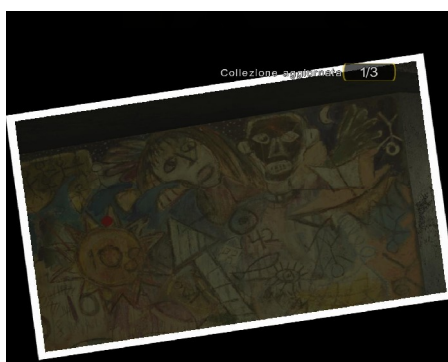


Ora puoi lasciare questo luogo e tornare alla spiaggia, anche se potrai tornare ancora nella stanza medica, ogni volta che vorrai, esaminando nuovamente gli oggetti nel giusto ordine numerico. Una volta che avrai parlato con tutti e raccolto tutti gli oggetti puoi dirigerti nella jungla, per raggiungere Sayid alla botola. Quando entrerai nella jungla vedrai 2 cartelli gialli, su cui ci sono le indicazioni da seguire, utilizzando la bussola che ti apparirà in alto a dx sullo schermo. Attenzione al solito uomo che potrebbe spararti se entri nel suo campo visivo, tu comunque prosegui dritto, e non

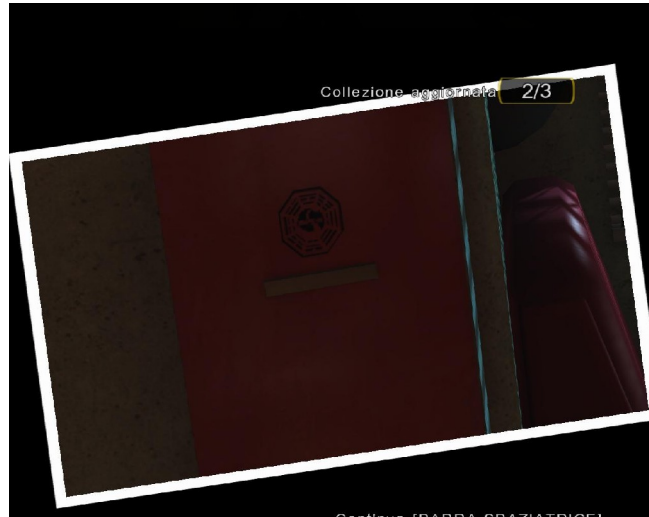
dovresti incontrare difficoltà ad arrivare al traguardo. Se riesci potrai anche raccogliere degli oggetti lungo il tragitto. Alla fine del percorso troverai Desmond, una persona alquanto strana, ma con cui potrai parlare (cosa che ti consiglio prima di proseguire). Una volta arrivato nella nuova locazione, raccogli la barretta di Apollo in terra accanto alla botola e la bottiglia d'acqua. Dirigiti verso dx fino a che vedrai il fiume. Seguilo per un pochino fino a che troverai Sayid sulla riva sx. Parlagli e dagli la batteria, in modo che lui possa esaminare il portatile. C'è però un problema, ossia lui non ti lascerà entrare nella botola, se tu prima non gli proverai di non far parte degli "altri". Ora non ti resta altro da fare che tornare alla spiaggia. Parla con tutti, ed in particolar modo con Hurley, infatti scatterà un nuovo flashback, grazie alla parola Persephone, che ti riporterà in mente nuovi ricordi. Ti troverai nuovamente di fronte a Rico, e non appena questi sposta le mani dovrai scattare una foto al registro sul bancone.



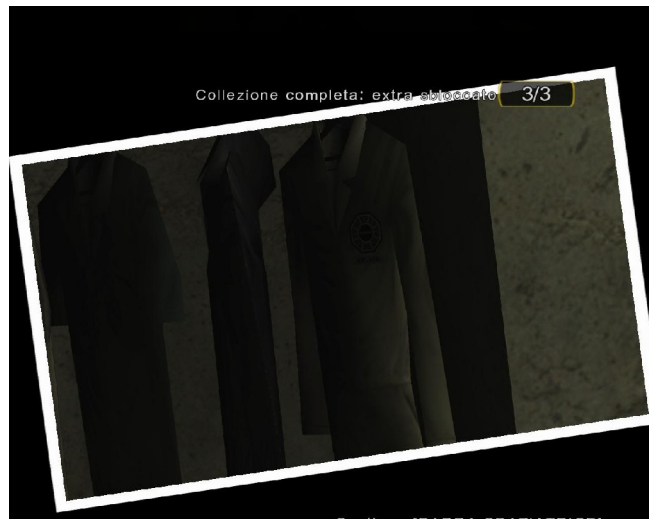
Ora esamina il registro, poi guardati intorno prima di parlare con Rico, in quanto quando lo farai avrà termine il flashback. Dirigiti verso gli scaffali alle tue spalle verso sx, ed esamina la lettera (sullo scaffale posteriore) ed il registratore (in fondo a quello anteriore). Ora che hai sbloccato tutti gli oggetti va a parlare con Rico. Sembra che ora la tua storia stia prendendo forma. Finalmente ricorderai il tuo nome: Elliot Maslow. Prima di tornare da Sayid nella jungla conviene fare un po' di scambi. Va da Charlie e per prima cosa prendi la pistola ed il caricatore, poi i sei fusibili e la tanica di olio per la lanterna. Con tutti gli oggetti che hai raccolto avrai merce di scambio più che sufficiente. Va da Sayid e digli il tuo nome. Ora potrai accedere alla botola, nella stazione Cigno. Scendi le scale e oltrepassa la porta. Una volta dentro si bloccherà la porta facendo rimanere te dentro e Sayid fuori. Mentre quest'ultimo andrà a cercare aiuto, tu dovrai trovare il sistema per sbloccare la porta. Dopo poco sentirai uno strano suono, come di un allarme, corri nella stanza dei computer e avvicinarti a quello in centro stanza (un pc degl'anni 80) digita usando i comandi sulla tua tastiera di casa i numeri **4 8 15 16 23 42 invio**. In questo sistema vedrai la slot alle tue spalle inserire il numero 108, ossia i minuti che avrai a disposizione prima che appaia la scritta game over. Torna nel punto in cui sei arrivato ed esplora la base, raccogliendo tutti i fusibili che trovi e fotografando alcuni oggetti, utili a sbloccare extra e segreti. Nel corridoio puoi fotografare il **graffito sul muro**



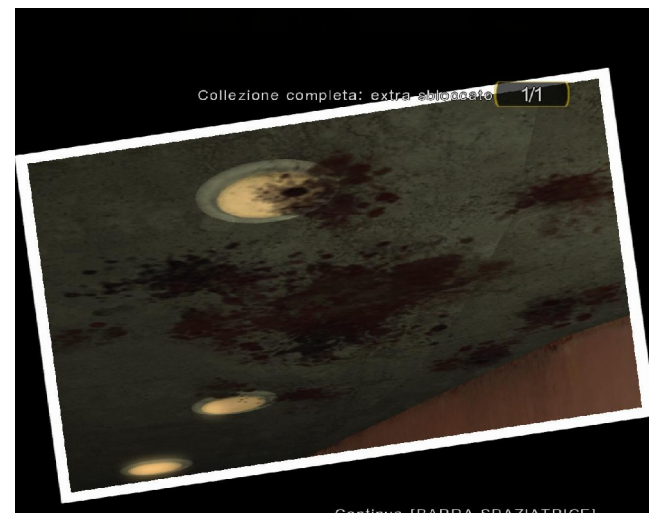
Nella prima stanza accanto a quella del pc troverai l'**armadietto dei medicinali**, il 2° oggetto della collezione da fotografare. Contiene il vaccino CR 4 – 81516 – 23 – 42 (ancora questi numeri)

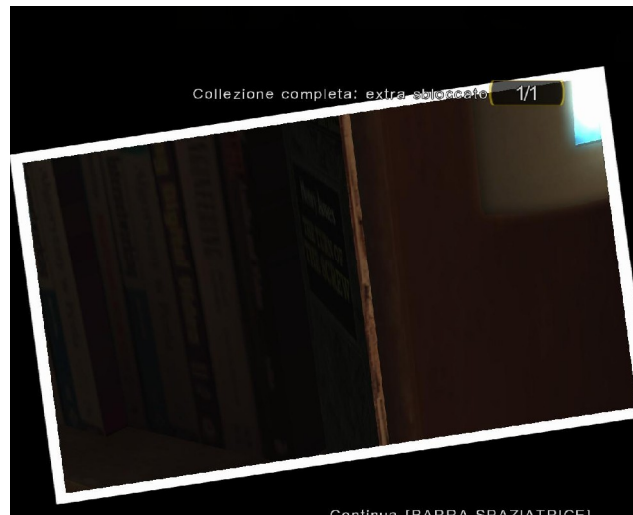


Poco più avanti accanto alle lavatrici troverai il 3° oggetto della collezione, la **tuta da paracadutista** di Kelvin, che dovrai fotografare



In questa stanza potrai sbloccare fotografandoli ancora 2 extra, le **macchie di sangue** sul soffitto e il libro intitolato “**Il giro di vite**” sullo scaffale libreria





Non dimenticare di esaminare la stanza con gli scaffali, dove potrai recuperare molte provviste e fusibili (così come in tutte le altre stanze, osserva tutto con molta attenzione senza tralasciare nulla). Ora torna nel corridoio da cui sei arrivato ed esamina il primo quadro elettrico, inserendo i vari fusibili come nella foto seguente.



A questo punto scenderà il primo stantuffo. Dirigiti in cucina, accanto alle lavatrici e procedi col 2° quadro elettrico



Dirigiti nella camera da letto e aziona il terzo e ultimo pannello elettrico



Va nella stanza del computer, raccogli i fusibili sparsi in giro, se ancora non l'hai fatto e tira la leva del macchinario a cui sono scesi i tre stantuffi. Una volta fatto questo si bloccheranno tutte le uscite, si accenderanno le luci blu e il tempo si ridurrà a 4 minuti. Accedi velocemente al computer, e alla domanda "Inserisci la strada di casa", scrivi **via domus**, dopodichè inserisci velocemente la sequenza numerica 4 – 8 – 15 – 16 – 23 – 42. Ora tornerà tutto a posto e il contatempo segnerà

nuovamente 108. Accedi nuovamente al computer ed esegui i test per il quoziente intellettivo. La prima risposta che dovrai dare è **63**, mentre la seconda è **L**. Procedi avanti col test e quando ti appariranno le scritte a proposito della lucenera/blu tu premi il tasto **A**, in questo modo si accenderà la luce blu nella stanza, che ti mostrerà la piantina nascosta alla luce normale, disegnata sulla porta blindata.



Torna al computer e questa volta prima clicca **C** per accedere alla sezione porte blindate e poi digita la lettera **B**. Va in cucina e fotografa la mappa segreta sul muro



Per il momento potrai vedere solo queste 2 mappe. Torna al computer e questa volta digita la lettera **C**, così si apre la porta che ti conduce al corridoio principale. Qui ti verranno incontro Jack e Sayid. Purtroppo le loro espressioni non preannunciano nulla di buono, infatti esaminando il pc portatile hanno scoperto mappe, elenco di armi illegali, appunti sul gas nervino, ecc....Ora non si fidano più di te definitivamente, e per questo dopo un breve alterco “manesco” fra te e Sayid, sverrai.

5° Capitolo – Hotel Persephone

Ti risveglierai in uno stanzino chiuso. Quando sentirai la voce di Lisa chiamarti dovrai usare l'accendino. La ragazza ti dirà qualcosa e poi sparirà come sempre. Ora che c'è di nuovo un po' di luce avvicinati alla porta e parla con Kate. Dopo poche parole partirà un nuovo flashback. Cerca di

avvicinarti per quanto puoi a Lisa, che sta armeggiando col portatile. Attenzione, poiché se ti avvicini troppo lei ti guarderà e chiuderà il pc. Usa principalmente lo zoom e scatta la foto



Ora che il ricordo si è sbloccato, avvicinarti a Lisa ed esamina la lettera e la cartellina accanto a lei sul tavolino, poi voltati verso l'altro tavolino che si trova dall'altro lato della hall, tutto a dx rispetto a Lisa ed esamina il registratore (vedi foto seguente).



Fatto questo parla con Lisa. Al termine del dialogo avrà fine anche il flashback. Parla ancora con Kate, che questa volta si convincerà a farti uscire. Prima di lasciare la base raccogli tutte le provviste che puoi e i vari fusibili che avevi messo nei quadri comandi, ormai qui non servono più. Lascia la stazione Cigno e dirigiti alla cascata che vedi poco più avanti di fronte alla stazione.



Passaci sotto e percorri il corridoio fino in fondo dove troverai una porta chiusa. Ti occorre della dinamite per farla saltare in aria. Torna alla spiaggia e parla con le persone, in particolar modo con Hurley, che ti dirà che la tanto agognata dinamite si trova alla Roccia Nera. Per arrivarci dovrai andare alla botola e da qui seguire le bandiere nere attraverso il Territorio Oscuro (nomi che non lasciano presagire nulla di buono.....). **Attenzione, quando entri nel Territorio Oscuro avrai il mostro di fumo alle calcagna, ricorda di infilarti fra gli alberi se questi ti è troppo addosso e aspetta che passa. Ricorda di muoverti a tappe, poiché nelle vicinanze di ogni bandierina c'è una pianta di banian.** Quando arrivi alla 2° bandierina, se prendi a dx della pianta di banian, seguendo un percorso un po' tortuoso (segui la strada fra gli alberi, facendo qualche curva) troverai un furgone appartenente alla Dharma. Fotografalo, sbloccando così un extra



Ora dovrai tornare verso sx per ritrovare il percorso delle bandierine, proseguendo dall'una all'altra, riuscendo così a superare la zona del Territorio Ombroso. Se pensi che i guai sono finiti, aspetta di vedere cosa ti aspetta fra poco. Una volta entrato nella nuova zona, dopo qualche passo in avanti

troverai un cecchino appostato su un albero. Dopo che lui ti avrà sparato contro 2 colpi (resta riparato dietro la roccia, mentre ti spara), esci allo scoperto, prendi la mira premendo il tasto ctrl e spara col tasto sx del mouse o col tasto invio sulla tastiera. Con 2 colpi dovresti eliminarlo.



Prosegui lungo la strada (dovrai camminare abbastanza), ad un certo punto troverai un'ancora enorme, il che ti fa sorgere una domanda lecita: "Che cosa ci fa l'ancora di una nave in mezzo alla jungla?" Prosegui oltre la vegetazione trovandoti di fronte ad una nave (?????). Avvicinati e nella parte bassa, accanto all'albero maestro rotto, troverai uno squarcio nello scafo da cui entrare. In fondo alla stiva c'è uno scheletro. Fotografalo, sbloccando un extra.



Raccogli il cibo che trovi e prendi la dinamite a sx dello scheletro. **Attenzione: nel momento stesso in cui avrai preso la dinamite, NON dovrai MAI, per nessuna ragione correre, poiché, salteresti in aria.** Torna indietro, e rientra nel Territorio Oscuro. Dovrai fare il percorso inverso adesso, con una difficoltà in più, non potrai correre per sfuggire al mostro di fumo. Una volta superata la jungla, dirigiti verso la cascata, ripercorri i corridoi fino alla porta chiusa e piazza l'esplosivo. Allontanati, prendi la mira e spara (vedi foto seguente)



Entra, percorri il nuovo corridoio fino a che arriverai nella stanza magnetizzata. Dirigiti verso sx (raccogli gli oggetti che trovi), fino ad arrivare al computer. Accendilo ed esegui i test per misurare il quoziente intellettivo. Ti verranno proposti 3 test, le cui risposte sono le seguenti:

1° test 8

2° test R

3° test 439

Premi **C** in maniera tale da disattivare il reattore. Il capitolo terminerà con una frase alquanto inquietante sul monitor del computer:” Elliot Maslow, noi sappiamo cosa hai fatto, e ti troveremo.....”

6° capitolo – A qualunque costo

Certo che non ci si annoia mai in questa avventura. Preparati a correre. Il capitolo ha inizio con l’arrivo del mostro di fumo alle tue spalle. Qui non ci sono scappatoie di sorta, devi solo **CORRERE** più veloce che puoi. Ricorda questi comandi per superare gli ostacoli che ti troverai di fronte:

W corri,

A vai a sx,

D vai a dx,

BARRA SPAZZIATRICE scivoli,

tasto **INVIO** salti

Dovrai essere estremamente preciso quando clicchi sui comandi, poiché se non azzeccchi i tempi cadrai e il mostro ti raggiungerà e ti ucciderà. Il tragitto è abbastanza lungo da fare, occhio ai precipizi. Respira a fondo e poi GO!!!!!! Al termine della sezione, quando la tua corsa giungerà a termine, partirà un filmato in cui sarai raggiunto dal mostro di fumo, che però, stranamente non ti attaccherà, si limiterà a studiarti prima di scomparire fra la vegetazione. Prosegui, ti troverai di fronte la donna che fa parte del gruppo degl’altri. L’altra volta che vi siete visti ti ha fatto un prelievo di sangue, in quanto aveva bisogno del tuo DNA. Avvicinati senza esagerare e parlale, ti rivelerà una terribile verità. Il giorno precedente al decollo del volo Oceanic 815 è stato trovato il cadavere di Lisa al porto di Sidney e..... sei stato tu ad ucciderla!!!!!! A questo punto partirà un flashback. Dovrai azzeccare il momento in cui la ragazza che si pone di fronte al tuo obiettivo si sposta lasciando intravedere la guardia davanti all’ascensore, mentre estrae una pistola dai pantaloni mostrandola a Lisa



Appena avrai la possibilità di muoverti esamina il diario sul tavolino accanto a Lisa, poi dirigiti alla reception e osserva il libro degli ospiti, il monitor posto al fondo del bancone della reception, verso la vetrata (vedi foto seguente)



Spostati dall'altra parte della stanza ed esamina il giornale sul tavolino



Se osservi l'uomo seduto sul terrazzo, mentre ti avvicini a Lisa, potrai notare un viso familiare. Va a parlare con la donna, che ti dirà che occorre un diversivo per poter entrare. Avvicinati alla guardia accanto all'ascensore e parlagli. Qui farai una cosa molto brutta.....rivelerai allo scagnozzo che Lisa è una giornalista che sta pedinando Zavò. Alch  la guardia si allontaner , portando via con s  la ragazza, minacciandola con la pistola. A questo punto la strada sar  libera e tu entrerai in ascensore, terminando cos  il flashback. Eccoti di nuovo nella jungla. Avvicinati alla donna, senza esagerare, poich  la recinzione   ancora attiva e tu moriresti se passi nel raggio d'azione. Dopo poche parole scambiate con la donna, la vedrai disattivare la recinzione permettendoti di oltrepassarla. Va a parlare ancora con lei, il cui nome   Juliet. Al termine del dialogo potrai fare qualche scambio di

merce. Prima di procedere recati in mezzo all'erba. Cercando con calma fino a che vedrai apparire in basso a dx la scritta raccogli (vedi punto esatto nella foto in basso).



Esegui e ti ritroverai in una stazione chiamata Perla. Fotografa il logo accanto all'ingresso per sbloccare un extra



e poi seguendo il corridoio raccogli le due barrette di cioccolato Apollo e accedi al computer. Potrai leggere tutti i rapporti relativi alle varie stazioni disseminate sull'isola. Torna verso Juliet e percorri il sentiero fino ad entrare nella stazione. All'interno è un po' buio, per cui dovrai accendere la lanterna (assicurati di avere una buona scorta di olio per la lampada). Nel corso dell'esplorazione raccogli i vari oggetti che trovi e i fusibili. Questi cunicoli ti sembreranno un labirinto, ma vedrai che sarà facile orientarti con un po' di luce. Quando arriverai al quadro di controllo inserisci i fusibili come nella foto



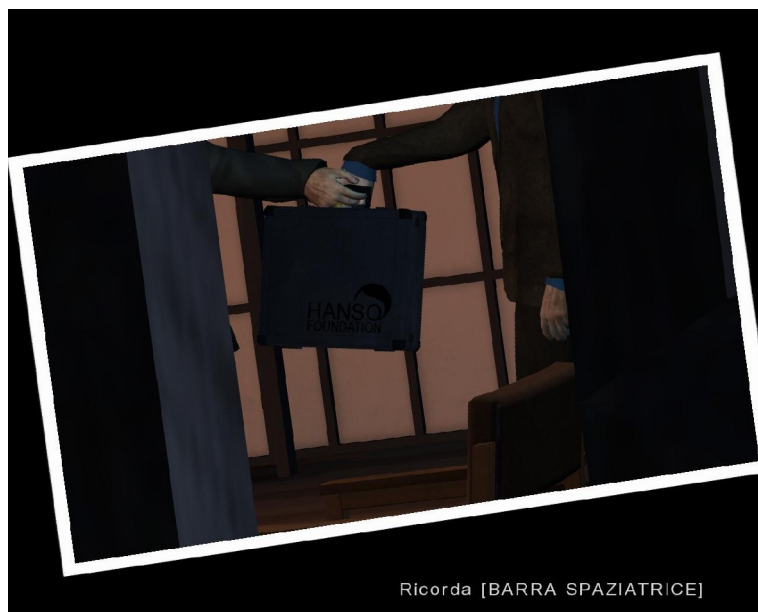
Ora si è sbloccata la porta a dx, prima di oltrepassarla e salire la scaletta, raccogli tutti i fusibili che hai inserito poco fa, tanto il loro compito l'hanno svolto. Sali le scale, ritrovandoti in quella che sembra un'abitazione. Sentirai delle voci, (ci sono 2 uomini che parlano di te), mentre esplori la stanza. Per ora non darci peso. Raccogli le scatolette di cibo disseminate in giro, le barrette Apollo ed i caricatori sopra i tavoli (in stanze differenti). In una stanza c'è un computer e se vuoi puoi attivarlo. Se curiosi, per nessuna ragione dovrai cliccare il numero riguardante il contatto con la terra ferma, o ci sarà una mega esplosione, che ti porterà a morte certa. Entra nella stanza in cui ci sono i divani e fa la fotografia alla mappa che vedi sul tavolo, completando la collezione delle mappe. A questo punto avvicinarti alla porta, ma tieniti pronto..... Aprila e vedrai che c'è lo scagnozzo che ti ha preso a pugni in spiaggia pronto a spararti non appena ti avrà a tiro e tu dovrai essere più veloce di lui a sparare, altrimenti ti ucciderà. Osserva la foto seguente. Se ti posizionerai nello stesso modo potrai sparare all'uomo senza che questi ti colpisca, agendo con calma.



Una volta che tu avrai ucciso mister simpatia, partirà un filmato, che finirà col tuo stordimento.

7° capitolo – Meglio di mille parole

Appena riprendi i sensi guarda alla tua sx, c'è Lisa. Avvicinati a lei, che prima di scomparire ti dirà: "Non farlo accadere ancora, Elliott". Guarda verso dx, oltre la vetrata che ti tiene prigioniero, c'è un uomo, il cui nome è Tom. Parla con lui e al termine del dialogo partirà un flashback. Per raggiungere il posto esatto in cui scattare la foto di sblocco dei ricordi, dovrai avanzare lungo il corridoio, ed entrare nella prima stanza a sx. Va fino in fondo alla stanza e poi gira ancora a sx, dove vedrai un piccolo stanzino, con un divisore lavorato, che separa questa stanzina, da quella principale. Quando ti avvicinerai al divisore, vedrai apparirti la scritta nasconditi (INVIO) premi il tasto corrispondente e preparati a scattare la foto. Dovrai fotografare il passaggio della valigetta che avverrà fra i due uomini che entreranno nella stanza, nel momento esatto in cui si vede il marchio della Hanso.



Una volta sbloccato il ricordo sentirai la discussione fra i due uomini e poi vedrai arrivare Lisa, in compagnia della guardia del corpo di Savo. A questo punto terminerà il flashback. Tornato alla realtà parla nuovamente con Tom, che ti permetterà di uscire, da una porta laterale. Se guardi il tuo inventario ti accorgerai di non avere più alcun oggetto con te, per cui dovrai esplorare le altre

stanze, e recuperare ogni oggetto e fusibile che trovi. Comincia con l'andare nella stanza dove c'era Tom, e raccogli i 3 fusibili sul tavolo, poi entra nella stanza di fronte, dove ci sono tutti i monitor, e raccogli il fusibile e la scatola di cibo. La porta in fondo al corridoio è chiusa e non puoi aprirla, per cui torna indietro. Nella stanza di fronte a quella dov'eri tenuto tu, potrai prendere 2 scatole di cibo e qualche altro fusibile. Prosegui avanti e oltrepassa la porta che separa il corridoio in cui ti trovi dalla sezione successiva. Entra nella prima stanza a dx, dove vengono fatti gli esperimenti sugli animali, raccogli i fusibili ed esci dalla porta a lato. Da qui procedi verso dx, e appena superi la porta gira immediatamente a dx, supera le gabbie nel corridoio e appena puoi prendi la salita a dx, arriverai in un laboratorio. Raccogli i fusibili dal tavolo, passa dall'altro lato della stanza e prendi le lattine di birra e cibo che trovi. Accedi al computer e dopo aver premuto invio risolvi i 3 test per il calcolo del quoziente intellettivo. Le risposte sono:

1° test **44**

2° test **H**

3° test **B**

Ora premi **C** e issa lo squalo sulla piattaforma. Avvicinati alla povera bestia e prendi la scatola con i fusibili. Lascia la stanza, dirigiti ancora a dx e poi all'incrocio ancora a dx, vedrai la stanza "Advisory Room" e sulla parete di dx l'ultimo pannello di controllo in cui inserire i fusibili.



Una volta che si aprirà la porta entra e va a esaminare la cartella sul tavolo, riguarda Jack. Parla con Juliet e Ben (perché Jack è tanto importante per questa persona.....). Al termine del dialogo ti troverai nuovamente sulla spiaggia. Parla con tutti ed in particolare con Kate, ricorda di scambiare i tuoi oggetti con i caricatori della pistola. Una volta che raggiungi Jack in fondo alla spiaggia parlagli, restando d'accordo che vi troverete alla Roccia Nera. Va nella jungla e salta direttamente alla locazione. Raggiungi Jack alla nave. Parlagli, ti darà una pistola. Va in fondo alla nave, e comincia a salire, arrivato oltre la stanza dei cannoni Jack scoprirà il tuo tradimento, in quanto uno degli "altri" punterà una pistola contro il dottorino rivelandogli il tuo doppio gioco. Purtroppo presto

avrà un'amara sorpresa, poiché un secondo uomo vi raggiungerà, portando Kate con sé. La ragazza aveva deciso di seguirvi ed ora.... A questo punto partirà un filmato in cui i tuoi ricordi prenderanno vita. Vedrai Sato uccidere Lisa, e tu gli scatterai una foto proprio mentre la uccide....**VERME!!!!**



L'avevi tradita per una foto. Ora devi riscattarti e salvare Jack e Kate. **IMPORTANTE poniti davanti alla ragazza** (fra lei e i barili) e prendi la bussola di fronte a te. Poco più avanti c'è la dinamite. Quando vedrai i contorni illuminarsi clicca **CRTL** poi **INVIO** e sparerai, facendola esplodere. Essendo che ti sei posizionato davanti alla ragazza, l'avrai protetta dalla deflagrazione, salvandole la vita.



Subito dopo sverrai. Purtroppo Kate e Jack non ti porteranno con loro, ma ti lasceranno. Juliet ti sveglierà e vi parlerete. Avrai 2 minuti di tempo per raggiungere la barca prima che la facciano saltare in aria. A questo punto partirà un'altra "prova di corsa campestre", solo che questa volta non sarà il mostro di fumo ad inseguirti, ma Tom con i suoi uomini, che vorranno impallinarti per benino. I comandi sono i medesimi usati in precedenza

W corri,

A vai a sx,

D vai a dx,

BARRA SPAZZIATRICE scivoli,

tasto **INVIO** salti

Al termine del percorso raggiungerai Locke che sparirà all'uomo sul peschereccio prima che questo

lanci la dinamite , facendolo saltare per aria. Parla con Locke e sali sull'imbarcazione chiamata "Via Domus". Ora goditi il tanto sospirato finale. Una domanda resta in sospeso però.....Tornerai veramente a casa?.....



Soluzione di Rita

