

CAPITOLO I – PENOMBRA



Sei in un sogno. Vai a destra, spezza il rametto sull'albero e parlaci. Prendi la squama bianca dal nido da cui è caduto l'uovo e uniscilo in inventario con il ramo. Vai verso destra, osserva il ruscello e usaci l'imbuto. Parla con l'albero e in fine con il drago.

Apri l'armadio, prendi il giocattolo nella scatola, guardalo in inventario, clicca sull'occhio e prendilo. Prendi la foto e il diario sul comodino e guarda quest'ultimo per prendere il foglio delle ore. Apri la finestra, guardaci attraverso e clicca sulla corda. Esci dalla stanza e parla con Zak scegliendo il modello di dialogo che preferisci. Prendi una foglia dalla pianta in basso e destra e scendi. Osserva la bacheca a destra e prendi il biglietto rosa in alto, leggilo e parla con Fiona seduta sul divano. Alla fine della conversazione dalle il biglietto, esci dalla casa e parla con l'uomo sulla panchina. Vai alla sinistra della casa dove c'è un macchinario: selezionalo. Quello che ti serve è la pinza, quindi usa l'anello per unire i fili in alto a destra. Ora in basso a destra hai 4 tacche che devi posizionare in modo orizzontale utilizzando le due levette gialle in questo modo(quella che nel gioco viene chiamata leva sinistra corrisponde alla tua destra e quella che viene chiamata leva destra corrisponde alla tua sinistra) :

- muovi la leva destra 1 volta;
- muovi la leva sinistra 2 volte;
- muovi la leva destra 2 volte;
- muovi la leva sinistra 1 volta;
- muovi la leva destra 3 volte.

Ora torna alla panchina e cambia schermata verso destra e vai verso il parco in alto a sinistra e poi all'accademia. Guarda tutta la bacheca e appena entri prendi il guanto nel cestino e sali. Prendi la tavolozza sul tavolo e usala sulla tela. Parla con Emma. Torna in piazza e recati verso il bar. Entra e parla con Charlie. Prendi le caramelle dal vaso sul bancone e masticane una. Vai a sinistra, parla con Stan il tuo capo, quello con la maglia rossa. Nella conversazione chiedigli ripetutamente della paga, dicendogli anche che ti vuoi licenziare, finché lui non ti chiede il foglio delle ore. Dagli il foglio. Alla domanda se vuoi andare a lavorare rispondi come meglio credi. Prendi il pane dal tavolo e parla di nuovo con Emma. Guarda a destra il poster e, una volta letto, prendi un biglietto e guardalo. Torna a casa nella tua camera e dalla finestra getta il pane sul salvagente. Clicca sulla catena a destra e prendi la corda. Vai al bar e dal canale prendi la pappera bucata, visualizzala nell'inventario e prendi il cerotto.

Vai alla rotonda dei ponti e recati alla metropolitana. Scendi, usa lo scanner genetico a destra delle scale, premi il settimanale "week" e usa la tua cashcard sulla telecamera rotonda. Sali sulla metro, guarda la mappa in alto e clicca su Watertown Bridge. Entra nell'edificio a destra, vai a destra e parla con Cortez. Dopo la conversazione vai al bar per parlare con il capo.

CAPITOLO II – ATTRAVERSO LO SPECCHIO

Parla con Fiona, sali, bussa a Zack per chiedere informazione in cambio di un appuntamento. Vai alla metro, osserva le scintille in basso a sinistra vicino le rotaie, prova a prendere la chiave ma non

ci riuscirai. In inventario gonfia la paperella, uniscila alle pinze e alla corda. Usa il tutto sui fili. Sali sulla metro e seleziona sulla mappa il Metro Circle.

Scendi, vai a destra e ancora una volta a destra. Continua a camminare fino all'investigatore con l'impermeabile. Parlaci finché non ti dice che vuole qualcosa di dolce. Sposta il bidone a sinistra, prendi dall'inventario una caramella dura, immergila nel liquido verde e dalla all'investigatore. Vai tutto a sinistra per prendere il cappello in strada. Torna al teatro e osserva la scritta in alto.

Vai a destra e guarda il pannello elettrico in basso: usaci la chiave di ferro. Unisci il cerotto ai guanti e usali sui fili del pannello. Segui il guardiano. Guarda le scatole e il sacco della spazzatura sopra di esse, poi guarda anche l'ombra a destra sul muro. Usa il cappello sul sacco e il giocattolo sulle scatole. Vai al bidone vicino alla porta, toglì il coperchio e usaci i fiammiferi. Quando il guardiano inizia a ballare entra e parla con Cortez. Una volta fuori accetta di entrare nella porta.

Sei ad Arcadia. Vai tutto a destra e prova a parlare con il sacerdote, ma non riuscirai a capirlo. Nelle opzioni di scelta della conversazione scegli 3 volte l'opzione ascolta. Ora capisci la sua lingua e puoi parlarci. Vai al mercato e parla con il venditore di mappe poi con l'uomo con le tre tazze. Torna a parlare con il sacerdote e dopo il filmato riparlaci chiedendogli tutto soprattutto di Westhouse. Vai dal venditore di mappe, chiedi per 3 volte dell'uomo rotante e poi fatti assumere come facchino. Recati alle porte della città e vai verso il porto. Parla con il capitano e dagli la mappa. Prova a farti firmare il foglio, ma non vorrà. Torna alle porte e compra dalla bancarella a sinistra un flauto dando prima la moneta. Torna dal capitano e dopo aver suonato e avergli fatto firmare la ricevuta chiedigli perché la nave è ferma. Vai a destra sul molo piccolo e parla con l'uomo. Torna al mercato per parlare con il venditore di mappe. Esci dal mercato, vai da Westhouse e parlaci. Fagli firmare il foglio e vai. Ti darà un orologio: usaci la puntina e attraversa la porta. Recati al bar, parla con Charlie, vai dall'altra parte e parla con Emma.

CAPITOLI III – AMICI E NEMICI

Esci, vai alla metro e scendi a Hope Street. Vai in alto verso la cattedrale e una volta dentro vai ai confessionali a destra. Parla con il prete. Esci in strada e vai al palazzo con gli scalini a sinistra. Parla con il ragazzo, vai alla metro e scendi a Metro West. Vai avanti verso la stazione di polizia poi Sali le scale e prova ad entrare. Parla un po' con il poliziotto e torna all'inizio, vicino le scale della metro. Osserva il cassonetto della spazzatura, l'insegna stradale di fronte a te e il veicolo che ogni tanto passa. Seleziona lo sbarramento ed inserisci il codice del segnale stradale poi entra nel cassonetto. Osserva la scatola degli attrezzi in alto, prendi il foglio, leggilo e in ultimo osserva il pannello vicino alla porta. Vai a destra e parla con il manutentore grasso. Vai a parlare con la donna al banco e dai foglio all'operaio grasso. Torna a parlare con la donna, osserva il foglio che ti dà e consegnalo all'operaio. Rifai tutta l'azione per un'altra volta. Vai al videotelefono di sinistra per osservare sullo schermo il numero, vai in quello di destra, componi il numero di quello di sinistra e di all'operaio grasso che qualcuno lo sta cercando. Osserva i fili del pannello e di all'altro operaio che vogliono anche lui. Unisci i cavi e prova ad entrare nella porta. Vai al banco per osservare il modulo più lontano, chiedi quel modulo alla donna e mentre lei si allontana unisci i cavi e entra. Con la tua card prendi una bibita dal distributore, poi vai a sinistra. Guarda l'armadietto numero 4, vai a sinistra e parla con uomo al bagno (cliccando sui piedi) passandoti per il nome scritto sull'armadietto 4. Parla e alla fine osserva il primo armadietto a sinistra, aprilo con la chiave e guarda lo specchio a destra in particolare la parte rotta finché l'indicatore te la farà togliere. Osserva la password, guarda il contenitore per gli occhi, prendi il medicinale e consegnalo all'agente. Parla di nuovo con lui, spegni l'interruttore vicino alla porta del bagno a destra, dall'inventario prendi l'occhio del giocattolo e scambialo con quello dell'agente che è caduto in terra. Esci e recati alla porta che ha a destra il lettore ottico. Usaci l'occhio appena preso ed entra. Vai al computer in alto e dopo aver inserito la password cerca il nome Warren Huges. Clicca sul numero di previdenza della sorella, poi fai modifica e stampa. Ora cerca i dati della sorella utilizzando il numero di previdenza e stampali. Cerca la chiesa Voltec, clicca su Mc Allen e cerca anche su di lui. Clicca su continua nonostante l'allarme e osserva bene il codice.



Vai al computer di fronte e digita i simboli. Apri la scatola in inventario, prendi le stampe e esci. Prendi vicino alla scatola degli attrezzi il cacciavite. Vai da Warren e dagli i fogli. Recati al porto, sali le scale, vai al cantiere, poi verso al garage e bussa tre volte. Entra, scendi nel pozzo a sinistra e parla con Burns. Quando ti dice che vuole di più consegnagli il cubo. Esci, vai al miscelatore a destra, usaci la lattina. Vai alla stazione di polizia, parla con la guardia di fronte alla navicella e offrigli da bere. Quando se ne va usa lo specchietto sul laser e con il cacciavite prendi il pezzo di navicella che pende e portalo a Burns. Vai alla cattedrale ai confessionali, ascolta la conversazione tra il prete e Cortez poi parlaci. Torna a casa in camera tua.

CAPITOLO IV – MOSTRI

Entra nella locanda, parla con la donna e con il mostro strano che esce dalla festa. Guarda per tre volte la poltrona vicino al camino e dormi.

Parla con l'oste ed esci. Accetta il lavoro che ti viene proposto. Vai al mercato, parla con il venditore di mappe e dagli la ricevuta. Gioca con le tazze (bancone a sinistra): per scoprire dov'è la pallina usa sulle tazze il cacciavite e scegli quella che si muove. Vai alla locanda e parla con l'oste. Vai al tempio per parlare con Tobias. Vai a parlare con Westhouse. Recati al parco della città e bussa alla porta della casa-albero poi parla con Venario. Vai all'enclave e osserva l'interno. Scendi in basso a destra, parla con il bibliotecario e chiedi un po' di libri da leggere. Una volta letti tutti i libri vai al molo piccolo e parla con il marinaio. Torna a parlare con Westhouse. Vai alla biblioteca per chiedere di leggere un nuovo libro. Vai a parlare con il capitano e vai di nuovo dal marinaio. Torna al mercato per scambiare il cacciavite con il corvo che dovrai riportare al marinaio. Vai dal capitano. Esci dalla città e recati verso la strada del nord per la foresta. Vai fino al ponte, osservalo e torna in dietro. Per terra troverai una vecchietta: offri di accompagnarla a casa. Mentre lei è fuori usa la scopa nell'angolo a destra sull'armadio per liberare il Banda. Prendi il teschio piccolo sul tavolo a destra e usalo sulla finestra. Usa il Banda sulla finestra. Appena la vecchietta si avvicina a te, schiaccia con il piede il pezzo di pavimento nell'angolo a sinistra del tavolo ed esci. Visita il villaggio, parla con il capo sulla sedia, con il corvo e con il Banda poi vai a dormire.

CAPITOLO V – ANDATA E RITORNO

Esci e parla con il capo, con il corvo e vai a destra verso il castello. Lungo la strada raccogli i fiori viola. Una volta al castello tocca la statua che regge la montagna. Scendi e osserva le bacche a destra. Prova a prenderle. Suona il flauto e usa il corvo sulle bacche. Ora uniscile con i fiori viola e usa il tutto sulla statua. Una volta dentro, usa una moneta sulla mano del gargoyle a destra e quando si gira spegni le due fiamme. Rimetti la moneta e una volta girato prendi sale e pepe. Vai all'altro gargoyle in alto a sinistra e gira velocemente la clessidra e corri per salire le scale che nel frattempo sono comparse. Prova a prendere la pergamena vicino ad uno specchio a destra. Bussa alla porta vicino, gira la clessidra e veloce corri verso sinistra per entrare nella porta.

Usa il pepe sulla porta con la faccia, entra e vai verso torre. Sfida il mago usando su di lui la calcolatrice. Sali sulla torre, entra nel laboratorio. Qui devi raccogliere delle boccette colorate che sono sparse un po' ovunque: una è nella libreria a destra, un'altra dietro la tenda, un'altra sotto al teschio sul tavolo a destra e l'ultima vicino al calderone, che si trova completamente a destra dove

compare l'icona con l'occhio). Osserva il libro sul leggio e guarda i primi segni. Vai al calderone e crea la pozione dell'invisibilità: versa in questo ordine la boccetta bianca, poi quella verde e quella blu. Torna al labirinto, usa la pozione su te stesso e prendi la pergamena. Torna il laboratorio. Osserva in inventario la pergamena e uniscila al libro sul leggio. Leggi tutte le formule e torna al calderone per preparare la pozione leggeri come una foglia: versa la boccetta gialla, poi quella bianca e quella blu. Usala su di te per prendere poi la fiala rossa sopra il mobile a sinistra. Ora che possiedi tutte le boccette, crea queste pozioni:

- pozione del vento: bianca + rossa + blu;
- pozione esplosiva: rossa + rossa + blu;
- pozione legami magici: verde + gialla + blu.

Usa la pozione esplosiva sulla sfera delle anime, ma niente. Usa allora per prima quella dei legami magici poi quella dell'esplosione. Apri la finestra, suona il flauto, dai la pozione del vento al corvo e usalo sulla finestra. Parla con il capitano e fagli vedere la pozione del vento. Vai alla locanda e cerca di parlare con la donna al bancone. Dalle la mappa e proponile di lavorare per il capitano. Vai da Tobias, che si trova nel retro del tempio ed in fine recati al porto per salpare.

CAPITOLO VI – LA TEMPESTA DI CAOS

Scendi sotto coperta e prendi l'ascia a sinistra di fronte alla cassa. Osserva il verme che ogni tanto esce dal sacco a sinistra. Prendi la caramella mangiata e usala sul sacco, così quando il verme passerà rimarrà incollato. Torna su, vai sul ponte e parla con il capitano. Vai giù e guarda il barile di mele a destra per prendere una mela. Mettici il verme dentro e consegnala al capitano. Osserva la bussola e parla con il timoniere cercando soprattutto di convincerla a farti usare il timone. Una volta soli usa il talismano sulla bussola. Parla con il timoniere.

Sali sul ponte e recupera il talismano. Scendi sotto coperta e usa l'ascia sulla cassa a destra.

CAPITOLO VII – UNO SPECCHIO BLU

Dopo aver parlato con il corvo guarda la testa dell'animale a destra che spunta dall'acqua. Toccalo. Leggi tutte le iscrizioni sulle pareti. Osserva i muri e prendi gli strani oggetti blu che poi dovrai usare su te stessa. Usa su di te anche la puntina da disegno. (prima di andare via ti consiglio di rileggere le iscrizioni). Esci, apri la conchiglia a sinistra sulla sabbia e prendi la perla nera. Vai nella città, prendi il muschio dalle pareti e uniscilo con il sangue. Metti il tutto con la perla nera e ingoiala. Parla con la regina. Prendi il cristallo azzurro sul muro a dallo alla regina. Prova a prendere lascia appoggiata al muro, ma la regina non te lo permetterà. Parla di nuovo con lei poi esci e osserva il muro di alghe a sinistra. Spostale e prendi il cristallo;rispostale ed entra nella grotta. Prendi gli altri due cristalli per terra e osserva l'altare. Devi risolvere l'enigma in questo modo: sul segno dell'onda metti il secondo cristallo ruotandolo in modo che alla destra ci sia il pesce e alla sinistra l'arpione; sulla figura del pesce metti il terzo cristallo in modo che a destra ci sia l'onda e a sinistra l'occhio; sulla figura dell'occhio metti il primo cristallo in modo che a destra ci sia il pesce e a sinistra l'arpione; sulla figura dell'arpione metti il quarto cristallo in modo che a destra ci sia l'occhio e a sinistra l'onda. Ora devi usare gli anelli centrali: sposta l'anello dell'uccello sulla figura del pesce; l'anello del mareum sulla figura dell'occhio e l'anello del fuoco sulla figura dell'onda.

Leggi gli affreschi e vai dalla regina. Ora puoi prendere la lancia per andare ad uccidere lo squartacuda. Esci, vai a destra verso il relitto e prova ad entrare. Usa la lancia sullo squartacuda e prendi un suo dente. Entra nel relitto per recuperare il talismano. Torna dalla regina e mostrale il dente e il talismano. Vai alla grotta e usa il talismano sul simbolo a sinistra. Prendi dalla nicchia il pezzo della metà del disco. Vai dalla regina e fai vedere la pietra. Parla cercando di convincerla e farti portare ad Alais.

CAPITOLO VIII – RIUNIFICAZIONE

Prendi la corda a destra e vai a sinistra. Lega la corda all'albero vicino alla buca poi calati. Scendi fino in fondo e prendi dalle macerie la chiave. Risali, prendi la corda e torna alla spiaggia. Usa il flauto poi il corvo sulla giungla. Vai al vulcano, entra nella bocca della statua e dacci un'occhiata usando la chiave. Quando hai finito riprendi la chiave, esci dalla cavità e osserva il grande albero sullo sfondo. Recati nella nuova locazione. Esci, torna al vulcano e ritorna al grande albero. Parla con i tre Ramini. Sali sull'albero e osserva il cannone. Torna giù e parla ancora. Il tuo compito adesso è di svegliare il gigante: (ricorda che quando inserisci la chiave se usi la freccia sinistra fai muovere il cerchio in alto, mentre se usi la freccia al centro fai muovere il cerchio in basso)

- vai alle rovine e guarda la parte inferiore della statua, inserisci la chiave e nell'anello superiore dovrà apparire il simbolo del vulcano mentre in quello inferiore il simbolo della scogliera, come da disegno sotto;



- riprendi la chiave e vai a destra della spiaggia. Osserva il granchio. Sali la scogliera, visualizza la statua, inserisci la chiave e nell'anello superiore dovrà apparire il simbolo delle rovine e in basso il simbolo del grande albero, come da disegno sotto;



- riprendi la chiave e vai al grande albero. Visualizza la statua, inserisci la chiave e nell'anello superiore dovrà apparire il simbolo della scogliera e in basso il simbolo del grande albero.

Parla tramite la statua. Vai dal gigante e parlaci. Sali la scogliera e riparlaci. Dagli la carta della caramella, vai al grande albero e parla con i Ramini. Torna dal gigante e prendi la lenza e la lisca di pesce. Vai al cannone e parla. Dai la lenza, usa la corda con la lisca e usa il tutto sul cannone. Tira la leva. Parla con la guardia, guarda il salto che dovresti fare, bevi la pozione leggeri come una foglia e salta. Osserva la corrente che proviene dal basso e usaci la pozione del vento. Entra e vai a parlare a destra con la donna che vende i vasi. Parla con la guardia del castello. Devi conoscere le quattro leggende per poter passare, quindi vai dai quattro cittadini che incontri in città e fatti raccontare le leggende. A questo punto ritorna dalla guardia e ad ogni domanda rispondi in questo modo:

- 1° domanda: “dal monte Bak’ta’naa, torre della luce”;
- 2° domanda: “gli spiriti delle 5 narratrici”;
- 3° domanda: “Octa’wo”;
- 4° domanda: “un vaso rotto, per insegnargli che l’assenza può spezzare il cuore in due”.

Entra e parla con l’anziana del villaggio. Osserva il grosso masso e la sabbia. Parla al sensore, entra nell’apertura in alto e parla con l’occhio. Parla con la figura con la tunica.

CAPITOLO IX – OMBRE

Vai verso la città. Parla con il prete. Torna alla casa confine e dopo il filmato, apri in fretta la finestra, affacciati e buttati. Usa su di te la pozione dell’invisibilità e vai al café. Entra nella porta misteriosa a sinistra e parla con la vecchia signora.

CAPITOLO X – RINASCITA

Entra nella locanda poi vai da Westhouse. Vai dal Venario, al tempio e all’enclave. Non scendere subito, ma resta su per osservare le fessure per terra e la forma del drago sulla colonna a sinistra: devi mettere i pezzi del disco negli appositi buchi (non puoi sbagliare perché ogni buco prenderà il pezzo che gli appartiene). Suona il flauto e usa il corvo sul drago. Scendi a parlare con il bibliotecario poi scendi ancora e prova a prendere il disco nell’acqua. Prova a girare la ruota sul muro a destra. Parla con il bibliotecario e vai a girare la ruota per poi prendere il disco. Vai in città.

CAPITOLO XI – LA STIRPE

Prendi la tavolozza e usala sul dipinto. Vai da Flipper, fatti dare l’ID falsa e consegnagli la mappa stellare. Vai a Metro Circle e prendi l’ascensore a destra. Prendi la scatola della pizza nel cestino in primo piano a destra, osserva la vetrina del negozio d’abbigliamento a sinistra, entra poi vai nella prima galleria a sinistra (quella delle navicelle). Parla con il poliziotto e scendi in strada. Parla con il guardiano del palazzo, usa su di lui la scatola della pizza. Sali nell’alloggio di McAllen. Osserva la scrivania. Finito il dialogo con il cattivo corri verso il computer a destra, guardalo e usalo per aprire la porta in fondo a sinistra. Corri verso l’uscita poi in basso a destra una volta usciti. Rientra nel laboratorio e usa il computer per recuperare i tuoi oggetti. Vai da flipper per la mappa. Vai a Metro Circle, sali con l’ascensore e entra nella galleria a destra. Parla con la rappresentante e registrati.

CAPITOLO XII – TERRA DEI SOGNI

Prova ad entrare nel bagno delle donne ed entra in quello degli uomini. Osserva il distributore a sinistra e usa la carta di credito. Sposta il cestino a sinistra e usa la moneta sulla grata. Entra, osserva il monitor a sinistra e vai al primo nodo del sistema. Sabota la telecamera, rientra nel cunicolo e vai al secondo nodo, quindi il centro di sorveglianza. Osserva la tazza da caffè e versaci le pillole. Torna alla sala di controllo usa il computer, osserva il computer e interagisci con il pannello di controllo a sinistra mandando in pausa la guardia delle celle. Fruga nelle tasche della

giacca sulla sedia, esci e vai al corridoio in fondo. Apri la serratura del pannello numero cinque e inserisci la chiave. Torna alla sala di controllo e fai tornare a lavoro la guardia mandando a riposo quella della camera di decompressione. Torna al corridoio delle celle continuando però ad andare a destra. Premi il pulsante rosso in primo piano, osserva la capsula e la luce rossa sul suo petto. Torna al pannello di controllo e libera il magazzino facendo prima tornare a lavoro la guardia in pausa. Vai al magazzino che si trova nel corridoio subito a sinistra e usa il computer a destra. Guarda gli scatoloni in fondo. Ora torna alla camera di decompressione, spostando prima le guardie, usa l'ossigeno sulla capsula e premi il pulsante giallo a sinistra.

CAPITOLO XIII – THE LONGEST JOURNEY

Avviati verso il deserto, poi verso la torre. Quando compare il vortice di caos usa la pozione del legame magico sul talismano che poi dovrai usare sul vortice. Osserva l'altra parte del baratro, vai verso la torre e qui usa l'anello su tuo padre. Vai alla torre. Guarda il canyon , la torre e le costruzioni sotto di essa. Suona il flauto e usa il corvo sul canyon, sulla torre e sulle costruzioni per due volte. Usa il corvo sul canyon e attraversa il ponte. Vai al pozzo e usaci il disco di pietra cliccando poi sulla mano. Sali sulla torre. Durante la lotta usa il talismano su Gordon. Gustati il bellissimo filmato.

Soluzione di Stella (Star)