

Prison Island, Shanghai 1899

Amanda

Devi sconfiggere i banditi. Seleziona il fucile e dal mirino punta al barile alla dx del bandito mettendo in evidenza una cassa di fuochi d'artificio, spara a questa cassa e vai a dx alla porta e clicca il barile del whisky per creare una pozza di whisky. Vai all'estrema sx dietro le casse e spara alla pozza di whisky. Ritorna dietro la porta a dx e spara alle palle di cannone in fondo. Avanza in fondo sempre a dx e spara alla miccia del cannone a dx.

Jack – Esci dalla cella

Parla con lo sciamano. Osserva il mural dello sciamano e prendi il cuscino (pillow). Sulla sx, alla latrina, prendi il coperchio (filthy cover). Ritorna a dx e osserva la catena che pende e poi osserva la finestra con le sbarre e vedrai delle navi che segnalano in alfabeto morse. In inventario clicca col dx sul cuscino per togliere la federa e usala sulla ciotola in terra per inumidirla. Usa la federa bagnata sul coperchio della latrina per pulirlo e poi usa il coperchio sulla finestra a dx ma ci serve la luce. Vai a sx alla porta e dopo l'annuncio usa la porta, parla con la guardia, scegli l'ultima opzione che ti sembra di aver visto qualcuno evadere, a questo punto avrai la luce. Leggi il giornale in terra e poi vai a dx alla finestra. Usa il coperchio e scegli seguenti dialoghi:

SOS

An English man in distress (la prima in alto)

How? I am in jail (la prima in alto)

Alle domande rispondi:

London

Rugby

The light house in.... (la seconda)

Please I must get out of this cell (la seconda)

Sarà sparata una cannonata e sei fuori. Sul tetto vai a sx e salta le barriere, entra nella finestra. Avanza, osserva tutto e vai a dx per salire le scale. Incontri una guardia, parlaci e rispondi così:

I am Jack Keane and I'm not going back!

Look, I really don't want to fight against Skullcracker. I want to get out of here!

All right, let's begin.

Fai il combattimento ma perdi, fai il dialogo e vieni messo in una zona per imparare a combattere.

Filmato

Impara a combattere

Sulla sx leggi il pannello con le regole di condotta e poi prova a parlare con il prigioniero nella cella accanto. Avanza a dx e parla con il prigioniero nella cella alla dx delle scale che ti dice che vuol parlare nella zona posteriore. Avanza a dx e parla con il prigioniero nella porta in metallo. Vai ancora a dx e vedrai una ragnatela e una porta che puoi solo osservare. Torna un po' indietro e vai nell'altro corridoio con la finestra in fondo, parla con il prigioniero e rispondi con: *Soup or Foup what about it?* Alla sua domanda rispondi con *NO!* Ti darà una password: *fistee fineve filver coinf.* Vai alla finestra in fondo e parla con il prigioniero della finestra con le sbarre a dx. In terra prendi l'osso curvo (curved bone). Avanza a dx e parla con il prigioniero dell'ultima finestra, è istruttore di arti marziali.

Ritorna dentro al corridoio e alla porta in metallo, parla e ti farà delle domande su un vaso Ming, rispondi con: *sixty, Chinese, silver and coins.* Seleziona la prima domanda: *Why's your door....* E poi segui il dialogo. Vai a sx alle scale e scendi. Vedi il tuo amuleto, prova a prenderlo ma non ci arrivi. Sempre su questa schermata prova a prendere l'accendino ma non ci arrivi, usaci l'osso curvo per prenderlo. In fondo vedi una lampada a petrolio più in basso delle altre, prendila. In inventario cliccala col tasto dx per avere lo stoppino e il petrolio (wick, petroleum), combina l'accendino con il petrolio.

Usa le scale, in fondo al corridoio prendi le scale a sx e vai alla porta in metallo, usa lo stoppino e l'accendino sulla parte bassa della porta per farla esplodere. Vai alla finestra in fondo al corridoio, all'esterno entra nel buco dove vedi le fiamme dentro (non c'è hotspot), vai avanti a sx e prendi il pezzo della porta rotta a forma di croce (broken-off door) e poi nel passaggio a sx per parlare con Secret Lotus Claw. Vuole il suo libro di arti marziali. Ritorna all'esterno e poi nella finestra a sx, osserva la porta della cella a dx e in alto lo slot è aperto, usaci il paralume. Poi usa sullo slot aperto il pezzo di porta.

Avanza nel corridoio e scendi le scale, avanza in basso e sulla dx parla con la guardia per farla allontanare, in terra prendi il libro di arti marziali (martial arts book). Ritorna sopra, esci dalla finestra in fondo al corridoio e ritorna da Secret Lotus Claw. Dagli il libro e impari due tecniche: spaventapasseri e gru. Torna sotto e vai dalla guardia, parlaci e rispondi: *Yeah.*

Ora devi combattere. Per prima cosa devi difendere, quindi appena la barra in basso inizia a muoversi clicca "scarecrow". Ora devi attaccare, quindi appena la barra si muove seleziona "proud crane". Da terra raccogli la chiave (small key). Vai sulla piattaforma su cui era la guardia e sua la chiave sulla porta, entra e sul tavolo in fondo osserva il libro a dx e prendi l'amuleto cliccando la radio a sx. Provi a usare la radio, seleziona il dialogo che vuoi, tanto sarai catturato. Sei un'arena per combattere, prova ma perdi sempre. Da dove sei vai a sx sulla parte bassa del muro e salta, poi salta sulla parte a dx. Parla dove c'è la grata (bloodthirsty prisoners). Insultali finché non ti gettano un altoparlante. Prendilo e vai in alto a dx, salta sulla parte del muro bassa e avanza all'ultima cella a dx, parla con i prigionieri e poi nella cella a sx. Ti parlerà di uno scorpione, rispondi con:

Sorry, never heard of it.

If you tell me how it works, I could mop the floor with this guy's ugly mug!

All right... so what do you want?

Torna alla cella a dx e usa l'altoparlante (loudspeaker) sulla cella e usa queste frasi:

I need a shoe size 12.

So how do I drive them hopping mad?

Scendi e torna dai prigionieri a sx, parla e scegli la frase: *once i'm done here.....* ti getteranno delle scarpe, prendile e ritorna dal prigioniero sulla parte dx alla prima grata, dagli le scarpe e avrai la mossa dello scorpione. Scendi per combattere, scegli "scorpion's sting" per difenderti e poi "steppe rarer" per attaccare.

Jack's Spirit

Learn more about the shaman's amulet (Per saperne di più su amuleto dello sciamano)

Sciamano

Osserva l'acqua e il pesce poi i segni in terra. Avanza a dx e sali la rampa, osserva il cartello e avanza fino al vulcano. Scendi e va a dx, avanza fino a vedere una strana porta con del liquido, entra per uscire dalla parte opposta. Fatti un giro e entra di nuovo nella porta, vai dove c'è il pesce e usa la spugna sull'acqua per assorbirla tutta. Vedi Skullcracker con la testa da pesce, parlaci per allontanarlo e vedrai una cassa. Scendi e aprila e avrai delle perle (pearls) e la cassa (chest with vacuum power). Avanza a dx e prendi la spugna (wet sponge). Vai alla rampa del vulcano e usa la spugna nel vulcano per spegnerlo. Scendi nel vulcano e c'è della nebbia, usa la cassa sulla nebbia, filmato. Segui il dialogo dei due Jack.

Jack

Ritorna sopra seguendo le scale a sx, osserva tutto, il gigante che muove le braccia..etc... e in basso la scarpa gigante che si muove. Scendi e vai dove hai visto la scarpa gigante, alla sx del vulcano, e vedi una grande impronta, usaci le perle per far scivolare la scarpa. Prendi la scarpa e l'altoparlante. Avanza in alto dove c'è Skullcracker di guardia a un passaggio, usa la cassa su di lui in modo che non possa più vederti. Usa l'altoparlante su di lui e poi passa tranquillamente. Segui il percorso che si forma sull'acqua. Avanza e poi vai a dx, sulla piastra in terra, posizionaci la scarpa e scendi nel passaggio che si apre.

Prison

Gain access to Jack's floor.

Amanda

Sulle panche prendi: la spugna appesa (sponge), lo yuan cinese e l'uniforme della guardia (guard uniform). Avanza a dx e sulla panca prendi l'asciugamano (clean dry towel). Vai a sx e avanza (non dalla porta ma alla sua dx), avanza fino a vedere le guardie nude che fuggono, vai a sx e prendi la scopa (rag mop). Vai a dx e chiudi la porta della sauna, usaci la scopa per bloccarla. Ritorna nella stanza iniziale e usa la chiave sulla porta del corridoio. Apri la porta e sali le scale, vi nella porta a sx e parla di tutto. Sulla scrivania prendi la pomata cinese (chinese pomade) e la scatola di fiammiferi (matchbox). Osserva dietro al cieco la bottiglia esplosiva. Appena posa il timbro prendilo (chinese stamp). Parla con il cieco e ti sfiderà a bere. Usa l'asciugamano e poi l'uniforme sul tuo bicchiere. Il cieco è ubriaco, Amanda no!

Esci e nel corridoio vai a dx, subito dopo c'è il regolamento al muro, osservalo e poi prendi l'arnese appeso (club), usa il fucile sulla porta chiusa più a dx in fondo. Avanza e sali le scale a sx ma è troppo buio. In inventario unisci la spugna con la pomata e il tutto sull'arnese (club), accendi il tutto con i fiammiferi per ottenere una torcia. Sali le scale e osserva la porta in fondo, usa l'uniforme con la nitro sulla porta e poi il fucile per abbatterla. Filmato.

Hamburg

Find out where the shaman's amulet is hidden (Scopri dove è nascosto l'amuleto dello sciamano)

Jack

Parla con Amanda e poi vai a dx per il molo, parla con il comandante e qualsiasi risposta dai vorrà sempre 26 marchi d'oro. Dagli il denaro cinese e avrai 2 marchi d'oro (2 gold marks). Avanza in fondo dove ci sono gli uomini con i cartelli e osserva la bacheca a sx della porta. Prendi la brochure from Rolf e poi prosegui a sx,

gira l'angolo e in alto vedi una finestra aperta, usa la gru a sx ma sarai fermato. Parla con lui, usa la frase che vuoi e poi avvicinarti e parlati fino a combattere ma perdi. Vai in fondo e parla con Erwin, Hans e Rolf, seleziona la prima frase in cui c'è *"zookeeper"*, poi la seconda in cui c'è *"Rolf"*, poi l'ultima *"You are Rolf..."* e poi l'ultima *"When the mouse points at you, it says Rolf"*. Usa la brochure su di loro e poi usa la seconda frase *"Come on Ralph. I'll pay you to teach me"*, poi la frase con *"2 gold marks"* e ancora *"Give 2 gold marks"* e ti insegnerà delle mosse: *"Jungle King e ape tamer hold"*. Ritorna dal comandante, parlati stuzzicandolo, la frase centrale *"what does an ape...mother?"*. Combatti e usa *"Jungle King e poi Ape Tamer hold"*, stavolta vinci e il comandante va via. Ritorna a sx alla finestra e per entrare hai bisogno di posizionare la cassa agganciata alla gru.

Vai ai comandi della gru, hai 4 leve. Usa la prima a dx e poi la prima a sx per posizionare la cassa. Esci dalla schermata e vai dietro la cassa con il telo blu a sx, salta sulle casse più basse e poi sulle altre per salire su quella con il telo blu, avanza a dx sulle casse e salta su quella centrale e poi su quella a dx con il telo blu. Entra nella finestra. Filmato.

Salta sotto, vai a sx e avanza. Vedi 7 barili e sopra una cassa. Vedi un gorilla che legge un libro, prendilo e il gorilla ti tira un barile. Ripeti l'operazione di prendere il libro finché la cassa non è in terra. Però da ora strappa una pagina *"rip a page of the book"*. Alla fine ti lancia lo scrigno e avrai l'amuleto.

Jack's Spirit 2

Parla con lo sciamano e poi esci dalla porta a dx. Avanza a sx fino a una nave, salta sulle casse e osserva il foro nella nave. Scendi e vai a dx, al bivio vai a sx e segui il percorso tra i buchi che si muovono nella sabbia. Parla con il vecchio Jack in fondo.

Prendi il quadro di Amanda e poi cammina per uscire, sulla sx c'è un vortice (peculiar quicksand vortex), e un tavolino bianco, prendi la bottiglia di vino rosso (red wine bottle). Metti il quadro di Amanda nel vortice e parla con Jack. Parla ancora con Jack e poi vai in cucina, osserva la pianta carnivora e la mappa del tesoro sotto il suo vaso, non puoi prenderla. Utilizza la bottiglia di vino sulla pianta e prendi la mappa. Dai la mappa a Jack che inizia a scavare. Parla ancora con Jack per più volte finché si parlano in automatico senza poter più scegliere il dialogo.

Escape from the dream world (Fuga dal mondo dei sogni)

Supera l'arco davanti che porta al mucchio di casse e vedi un barile rovesciato, avanza e vedi un secchio sopra le casse, torna indietro, salta sulle casse e prendi il secchio. Scendi e usa il secchio sul catrame che esce dal barile rovesciato. Torna indietro e vai in cucina, metti il secchio sulla stufa e riprendilo, ora è catrame caldo. Parla con Jack finché non avrai una scopa (rag mop). Inventario unisci la scopa con il secchio di catrame caldo e vai alla nave. Salta sulle casse fino al buco e usaci la scopa con catrame (tarred mop) per ripararla. Parla con Jack.

Back in Hamburg

Sei in una stanza con Eva. Parlati.

Sei al porto con Amanda che ti aspetta e scegli: *"this is Amanda. We're together. So-to-speak"*, arrivano due tipi, inizia il dialogo e poi scegli: *"We are not workers. We're crew of the ship!"*

Amanda is navigator

Carl is the bosun"

Put together a crew (Mettere insieme un equipaggio)

Parla con Carl che vuole il prototipo caricato. Vai al pannello della gru e usa le leve secondo l'ordine:



Parla con Amanda e poi con Eva, ancora con Amanda che ti darà il timbro cinese. Vai a dx e in terra prendi la pagaia "old dilapidated paddle". Vai in fondo dagli scioperanti e parlaci finché non danno un certificato medico (illegible doctor's certificate) e un berretto (cap). Osserva il gorilla che è arrabbiato perché mancano delle pagine al libro, usa le pagine che hai in inventario sulla bacheca alla sx della porta verde, il gorilla la prenderà. Avanza a sx ma senza girare l'angolo, vedi una cassa col telo blu e una bacheca, usci le pagine in inventario, il gorilla la prenderà. Avanza un po' e posizionati al fianco del master e di Terry, dalla parte opposta c'è una bacheca, usaci le pagine. Parli con il master e Terry e rispondi con: *"This fellow here. He's my cook"*. Ma per essere accettato ha bisogno di vestiti, attrezzature varie e certificato medico.

Usa il berretto sul gorilla, in inventario usa il coltello sulla pagaia e dai il mestolo (carven spoon) al gorilla. Usa il timbro sul certificato medico e poi parla con il master che farà passare il gorilla. In automatico sei dagli scioperanti, parlaci e poi vai a sx in fondo dal master e Terry, c'è una valigia sospetta, prova a prenderla ma vieni allontanato. Parla con Amanda per un diversivo ma interviene Eva, qui devi scegliere chi delle due ascoltare, la scelta influenzerà di poco il finale, io ho scelto Eva.

Prendi la valigia e la dai agli scioperanti, ora la nave può partire.

Africa

Parli con Umbati che farà un'offerta, scegli di NON accettare *"regrettably, i must refuse"*, alla prossima scegli l'ultima *"none of the above..."* e Umbati prende i pezzi di amuleto.

Nile bank

Prendi il ramo dall'acqua (long branch), osserva l'obelisco e noti un punto debole.



Avanza a sx fino alla scogliera e vai in fondo a sx fino alla parete, in terra a sx ci sono delle piante di ananas (bristly plants), usa il coltello per prenderne una. Sali le rocce a dx e vedi un casco di banane che non puoi prendere. Sali ancora e vedi l'entrata. Osserva le 3 tavole in pietra ai lati e in alto all'entrata. Torna alla nave.

Sulla dx su una cassa prendi la torcia (torch), entra nella porta davanti e parla con il gorilla che vuole banane. Sullo scaffale a sx prendi il secchio (shapely bucket) e il bicarbonato (baking powder). Usa la torcia sul fuoco per accenderla. Sali e parla con Amanda al timone. Scendi e prendi una palla di cannone, avanza a sx e prendi i fuochi d'artificio. IN inventario usa il coltello con i fuochi d'artificio per ottenere la polvere da sparo e un fusibile cinese. Usa la polvere da sparo sul cannone. Usa il coltello con il ramo per affilarlo e unirlo con l'ananas. Usa questo composto sul cannone per spingere la polvere da sparo. Sul cannone usa la palla di cannone, il fusibile cinese e per ultimo la torcia. Indirizza il cannone sul casco di banane per farle cadere. Ora spara alla porta e poi all'obelisco per farlo cadere. Esci dalla schermata del cannone.

Scendi dalla nave e prendi le banane, ritorna alla nave e dalle al gorilla che ti darà un panino alla banana (packed lunch). Sulla dx prendi l'olio di banana (banana oil).

Scendi dalla nave e attraversa l'obelisco per andare alla grotta.

Cave (grotta)

Avanza sul ponte a dx e dopo il volo dei pipistrelli.

Parla con Amanda su come far fuggire i pipistrelli, Eve interverrà che il suo metodo è migliore. Scegli una delle due che influenzerà leggermente il finale. Se scegli Amanda prendi il pipistrello morto. Se scegli Eva un bruco esce in alto, usaci il panino e poi usa il secchio per prendere il bruco.

Attraversa il ponte e Carl raccomanda solo due persone per volta. Parla con Eve e attraversa con lei. Torna indietro ma Carl e Amanda non ci sono, esci e li vedi fuori, parla con loro. Rientra e Eve è tornata indietro, segue una conversazione per sapere che Eve e Amanda non possono stare insieme, così come Amanda e Carl.

Quindi:

Prendi Amanda, attraversa e poi torna indietro.

Prendi Eve, attraversa, riprendi Amanda e torna indietro.

Prendi Carl, attraversa e lascialo lì con Eve. Torna indietro.

Prendi Amanda e attraversa. Ora sono tutti dall'altra parte.

C'è una piramide con un meccanismo. Osserva intorno e in basso a dx prendi la gamba di legno (wooden leg) dello scheletro. Osserva le tavolette con iscrizioni egiziane su tutti gli angoli della stanza e prova a girare la piramide al centro. Carl sta traducendo le iscrizioni e dice che alla piramide manca una barra. Sulla piramide osserva la zona riparata provvisoria, su quella zona usaci la torcia e poi la gamba di legno.

Carl traduce l'iscrizione. La piramide è una cassaforte.

La piramide deve essere allineata in 3 direzioni:

La Piuma del re deve accarezzare il guardiano piumato del ponte.

Il Falco del re deve soddisfare l'occhio che guarda verso l'abisso.

L'ingresso della tomba deve puntare la camera segreta.

Enigma della piramide

Usa la piramide per posizionare gli altri componenti, ora hai la vista dall'alto.

Clicca secondo le posizioni numerate:



Entra nel passaggio.

Una grande pianta carnivora sbarrava il passaggio.

Qui hai due possibilità in base a cosa hai scelto all'inizio del ponte: pipistrello o bruco in base alla scelta di Eve o Amanda.

Nel caso del bruco: Dai il bruco nel secchio alla pianta carnivora.

Nel caso del pipistrello: metti il pipistrello nel secchio, aggiungi l'olio di banane e il bicarbonato. A sx c'è un focolare spento (hearth) usaci la torcia, metti il secchio e dai il tutto alla pianta carnivora. Avrai l'amuleto.

Arriva Umbati, parlati. L'uscita sarà fatta esplodere e siete rinchiusi nella grotta.

Dialoga e rispondi con la prima frase. Getteranno una corda, Jack sale ma sarà preso.

Escape from the cave (Fuggire dalla grotta)

Amanda

Carl dice che ha un piano per uscire ma serve una lama rotonda con bordi taglienti, un piano con 2 fori, corda da utilizzare come cintura e una manovella. Prendi la corda (rope) in terra, la meridiana (sundial), le foglie (sticky plant leaves), la pala (shovel) e la tavola in legno (wooden board). Sul fianco della nave vedi uno scudo (ancient shield), usaci la pala per prenderlo, la pala si spezza e hai un pezzo di manico rotto (broken shovel). In inventario unisci le foglie con lo scudo e il manico rotto con la meridiana. Vai a sx e sulla parete vedi una grande crepa, in terra leggermente a sx c'è una fenditura (cleft), usaci la tavola di legno e poi il fucile sulla tavola in legno per fare due fori. Riprendi la tavola e parla con Carl e fai la domanda centrale: "I got some of the things..." e l'imbarcazione è pronta per navigare.

Ritorna a sx alla crepa nella parete e metti la dinamite, usaci il fucile.

Catch the zeppelin (cattura lo zeppelin)

Ripara il cambio

Amanda

Usa il sedile posteriore e prendi il piede di porco (crowbar). Vai sulla parte sx dell'auto, sul bordo e spara allo zeppelin. Parla con Eve e poi prendi il suo controllo.

Eve

Apri lo scomparto della radio e poi clicca la radio per parlare con Carl. Clicca la leva del cambio ma qualcosa non va.

Amanda

Vai a dx e cammina sul bordo dell'auto, ora il cofano è attivo, usa il piede di porco per aprirlo, osserva l'interno. Controlla Eve.

Eve

Clicca la radio e parla con Carl che dirà che serve la calza, Eve toglie la giarrettiera.

Amanda

Ritorna al cofano e prova la giarrettiera sul motore ma non può farlo con la macchina in movimento. Controlla Eve.

Eve

Clicca il cambio per passare al minimo. Controlla Amanda.

Amanda

Ritorna al cofano e metti la giarrettiera sul volante. Controlla Eve.

Eve

Clicca il cambio per cambiare marcia ma ora una ruota si sgancia dall'auto. Parla con Carl alla radio.

Cambio pneumatico

Amanda

Vai allo specchietto retrovisore e prendilo. Prendi l'ornamento sul cofano e poi sulla parte sx alla ruota di scorta. Usa lo specchietto sulla lente di ingrandimento per avere un pezzo di vetro che devi usare sulla corda che tiene ferma la ruota di scorta. Vai nella parte posteriore dalla parte opposta dove manca la ruota, clicca i bagagli e metti la ruota ma la macchina è ancora troppo bassa. Controlla Eve.

Eve

Clicca il volante per inclinare l'auto e Amanda cambia la ruota.

Amanda

Parla con Jack e poi usa su di lui il fucile per liberarlo. Ora scegli Eve o Amanda.

Savana

Jack

Usa la radio nell'auto e Carl dirà di riempire il serbatoio con acqua. Prendi la tanica (water canister) in terra, osserva l'albero cavo a dx e sul ramo in alto a sx lo "knothole". Osserva le scimmie sull'altro albero e l'elefante da solo affamato. Sull'auto osserva la valigia di Eve e poi parla con lei per svuotarla. Prendi il grammofono, i 3 dischi e l'ombrello. Esci dalla schermata e in inventario usa un disco con il grammofono, il tutto nell'albero cavo e poi clicca il grammofono per accenderlo. Prova con tutti i dischi finché le scimmie non danzano (con party hits). In terra è caduto un fico (overripe figs) prendilo e dallo all'elefante che si siederà su una roccia, inclinabile. Vai alla valigia di Eve e chiudila, spingila per posizionarla vicino alle rocce. Ora sali le rocce e usa l'ombrello sullo knothole ma manca qualcosa. Vai alla palma in fondo e sali le rocce sulla dx, con il coltello taglia i rami alla palma. Scendi e prendi le foglie che devi mettere sull'ombrello. Adesso l'ombra è su questo albero. Rimetti la musica e raccogli il fico, dallo all'elefante che sedendosi solleva la macchina, usaci la tanica di acqua. Ora scegli chi vuoi che guidi, la scelta influenzerà un po' il finale. Vedi la mappa e hai 2 destinazioni: crash site e bank of the Nile.

Crash site: vai a sx e alla fine della sporgenza vedi lo zeppelin. Torna alla macchina e vai a bank of the Nile.

Bank of the Nile: seleziona chi vuoi che parli con Carl. Parla con Carl che ha bisogno di un motore nuovo. Accanto alla radio prendi la pentola con le banane (banana casserole). Usa l'auto e vai alla Savana.

Savana

Le scimmie sono a terra, prova a prendere un fico in terra ma te lo impediscono. Dai la pentola con le banane alla scimmia più a dx e poi raccogli i fichi e mettili sulla parte posteriore dell'auto (per farlo devi prima aver visitato il crash site). Una volta messi i fichi dalla mappa vai al crash site. Chiedi di essere incosciente e Amanda ti colpisce, parla di tutto con lo sciamano e poi sei al Nilo.

Kilimangiaro

Parla di tutto con il capo villaggio e poi di nuovo quando va via (lo trovi sulla capanna in alto), serve un torneo. Arriva Umbati. Dopo i dialoghi parla con Amanda e Eve e poi con Carl. Usa la macchina e vai al crash site.

Crash site

Raccogli la valigia di Umbati in fondo, usala sulla lente per avere dei documenti, dei soldi e una pipa. Leggi i documenti. Parla con Carl, noti una scimmia e poi torna al villaggio.

Village

Parla con Akem di tutto e poi con Amanda e Eve per i colori di guerra, scegli chi vuoi delle due. Torna da Akem per pagare la quota e il torneo inizia. Di seguito le azioni da compiere, tieni presente che sono random. Tutte le volte che perdi devi parlare con Akem per combattere di nuovo.

Movimento avversario	Difesa	Offesa
Alza le mani e piedi	Steel scarecrow	Proud crane
Sputa nelle mani	Jungle king	Ape tamer
Puff sulle guance/faccia piena	Scorpion sting	Steppe rarer
Gira il corpo	Gazelle leap	Bush Hunter's whirl

Ora tocca al combattente di Umbati ma perderai sempre e devi cercare un modo per vincere.

Avanza e parla con Mala, devi preparare una medicina, ti darà la lista degli ingredienti e acquista una ciotola(pan). Gli ingredienti sono: seme di fichi, corteccia di alcuni alberi sani e le foglie con le punte rosse. Usa la macchina e vai nella savana.

Savana

Trova gli ingredienti

Prendi un fico da terra e usaci il coltello per avere i semi che metti nella ciotola, usa il coltello sull'albero cavo per la corteccia che metti nella ciotola. Torna al villaggio.

Villaggio

Vai a sx dove c'è Mala, prosegui a sx e segui il sentiero, salta sulle casse e poi sulle rocce, vedi una scaletta. Sali la scaletta per l'altopiano. Ascolta Terry e raccogli le foglie aromatiche con punte rosse, mettile nella ciotola e torna sotto. Usa la pipa nella ciotola per ottenere il "fire of the rhinoceros". Lo bevi in automatico e corri alla latrina. Vai al pozzo e osserva il secchio ma solo il vincitore può usarlo.

Vai a dx alla nave e prendi chiodi e martello. Torna al pozzo e usa la ciotola sul secchio, Skullcracker beve e corre alla latrina, usaci martello e chiodi per sbarrare la porta. Parla con Akem per combattere ma Skullcracker non si presenta e viene squalificato. Combatti con un altro ma perdi. Parla con Akem per la

mossa nota solo alle famiglie più in vista. Il capo vuole Carlmobile 1 in cambio dell' insegnamento della nuova nuova mossa: Bush Hunter Whirl.

Parla con Carl dell'auto e accetta solo se vedrà lo Zeppeliin riparato. Usa l'auto e vai a Crash site.

Crash site

Sali sull'ala in fondo in cui c'è la scimmia, sali sul flat a dx per vedere che le ali si muovono, vai dove c'è la scimmia che risale sull'ala. **Parla con Carl e chiedi di andare sull'ala sinistra (quella che si alzava in precedenza – i am sure that....), vai anche tu e con il peso si abbassa. Chiedi o a Carl di andare al pozzetto (cockpit), ora vai sull'ala dove c'è la scimmia che si sposta sull'altra ala, vai sul flat destro e la scimmia viene lanciata lasciando l'impronta sulla sabbia, usaci la valigia. Ora ripeti le stesse operazioni per intrappolare la scimmia (doppio asterisco). Prendi la valigia con la scimmia. Torna al villaggio.

Villaggio

Vai al sentiero a sx dove c'è Mala, salta sulle rocce e poi sali la scaletta. Dietro le rocce vedi delle valigie, aspetta che Terry si allontani e usaci quella in inventario. La scimmia farà scappare Terry. Avanza e vedi che la staccionata sulla dx è interrotta a metà, scendi dalla rampa e parla con Carl. Filmato.

Vai da Akem e parla di tutto. Filmato. Jack impara una nuova difesa, *Gazelle Leap*, e un nuovo attacco, *Bush Hunter Whirl*.

Parla con Akem per combattere e usa lo schema sopra. Avrai la maschera a torneo vinto.

Parla con Mala per acquistare della attrezzatura da montagna ma sei nella lista nera di Umbati. Entra nel magazzino (dietro di lei) e la scimmia ti lascia fare perché hai la maschera. Prendi il "tied-up coats". Entra nell'arena e sali per il Kilimangiaro, Carl rimane sotto. Ora ti trovi altri oggetti in inventario, avanza e alla richiesta usa il coltello sul "tied-up coats", SALVA IL GIOCO, in inventario e poi usa l'altro vestito su una delle due e scegli a chi dare l'altro abito da montagna.

Se hai scelto Amanda:

Alla fine del percorso sali i blocchi quadrati con le iscrizioni. Avanza sul versante della montagna. Attraversa il ponte di corda. Jack convince Amanda per attraversarlo, ma il ponte crolla. Dai a Amanda ice hook, signal rocket, lighter and rope. Controlla Amanda.

Amanda

Torna a sx sali i blocchi scritti a sx. Cammina avanti e vedi una pietra runica sopra la fine del percorso. Unisci il gancio ghiaccio e la corda e il tutto con il razzo. Combina il rampino con il fucile. Spara con il fucile sulla pietra runica. Usa la corda per salire. Fai scendere la corda per Jack. Controlla Jack.

Jack

Sali a destra e poi sali la corda, il sostegno di Amanda crolla. Parla con Amanda usando:

Stay calm, Amanda. We'll manage together.

You're doing fine! Look at me - I'm not doing much better myself!

I know it's hard but show me that fighting Texas spirit and step closer to the edge.

Usa la corda per prendere Amanda.

Se hai scelto Eve:

Alla fine del percorso sali i blocchi quadrati con le iscrizioni. Avanza sul versante della montagna. Attraversa il ponte di corda sulla dx. Jack convince Amanda per attraversarlo, ma il ponte crolla. Controlla Eve.

Eve

Dai a Jack il tripod e il magnesio. Controlla Jack.

Jack

Sali i blocchi fino alla parete di ghiaccio e usaci il gancio per il ghiaccio (ice hook) e poi il martello per piantarlo bene. Metti un altro gancio. In inventario usa il coltello con il tripod per dividerlo in 3 gambe, usane una sul gancio e sali. Vedi un cadavere e un gancio nella parete, metti ancora un gancio. Usa il magnesio sul gancio vicino al cadavere e poi l'accendino, usa una gamba sui ganci e sali fino in cima.

Avanza alla pietra runica e usaci la corda, chiama Eve. Controlla Eve.

Eve

Vai a sx e sali le rocce incise, segui il percorso a dx e sali le altre, vedi al corda, sali e jack cade. Usa l'ultima gamba del tripod sul ice hook a sx.

In questo punto il gioco è uguale indipendentemente da chi hai scelto.

Sei Jack

Avanza a dx fino alla cima e vedi una porta a forma di maschera. Vai a dx e un soldato congelato ha l'ultimo pezzo di amuleto. Usa l'amuleto in inventario sull'amuleto e il soldato rivive. Dagli la fiaschetta e poi chiedi al soldato in questo ordine:

You're wearing An American Civil Warm Confederate uniform.

You're carrying a piece of amulet.

You're not in America but on a mountain in Africa.

The civil war has been over for more than 30 years.

Avrai l'amuleto per aprire la porta ma vieni fatto cadere. Sei appeso e rispondi come vuoi a Eve che non ti aiuterà. Arriva Amanda, parla con lei che ti tira su. Avanza e vedi il soldato a terra e la porta aperta. Entra e vedi Eve correre. Scendi alla grande maschera, vedi dei geiger e sulla dx una pianta a forma di pipa. Torna sopra e segui la zona verde a dx per il "waterfall" e osserva la strana pianta a dx e la pietra misteriosa a sx. Osserva le pietre in verticale con gli strani segni, avanza e osserva la pianta carnivora a sx. Avanza e prendi la ciotola in testa allo scheletro.

Sali la scalinata e poi torna indietro e avanza verso il basso fino a una zona verde, osserva il piedistallo a sx e poi prendi 3 vasi. Entra nel recinto a dx e sei dalla parte opposta della pianta carnivora vista prima. Esci e supera il ponte a sx, vedi Eve correre. Ritira il giaccone in terra che ora è congelato. Vai a dx e vedi che Eve supera la pianta carnivora. Sei fermo davanti alla pianta verde a forma di tubo, usaci il coltello per averne un pezzo. Avanza e entra nel recinto, usa il coltello sulla stessa pianta. Torna indietro alla grande maschera e usa il coltello sulla pianta a dx. Ora hai 3 pezzi della pianta.

Vai alla maschera e il giaccone in inventario si scongela, combinalo con la ciotola. Torna indietro e vai a dx al waterfall, sali sui blocchi a dx da cui scorre l'acqua iniziando dal fondo che sono più bassi, avanza sui blocchi e dove finisce il piano metti un tubo nello spacco (large cleft). Salta 2 blocchi che ha il large cleft, metti un tubo e l'ultimo tubo sul large cleft sopra. Ora l'acqua scorre e si congela. Risali sopra allo spiazzo verde e vai a sx per il villaggio abbandonato, vedi Eve. Avanza al cancello e usaci la ciotola, ritorna ai blocchi con l'acqua e vedi Eve che urta la ciotola e si impregna di odore maleodorante.

Vai alla maschera e incontri Amanda. Vaia sx per il villaggio abbandonato e Eve è bloccata dalla pianta. Avanza vicino al recinto e le scale in alto, Eve viene fatta cadere dal soldato.

Vai ai blocchi con l'acqua, sali i blocchi e vedi il soldato. Cliccalo e osserva le punte di ghiaccio .

Vai alla maschera con i geyser, vai al geyger a dx della maschera, attraversando il ponte e usaci il vaso che sarà sparato facendo cadere i ghiaccioli e imprigionando il soldato. Vai dal soldato e prendi l'amuleto sui blocchi di ghiaccio, saltandoci sopra. Avanza e osserva il piedistallo congelato e più avanti prendi 3 pezzi ghiaccio. Scendi e vai da Amanda, SALVA IL GIOCO. Usa un pezzo di ghiaccio sul piedistallo davanti alla cascata, parla con Amanda e dalle un pezzo di ghiaccio. Vai alla maschera ma non avanzare altrimenti il ghiaccio si scioglie, alla sx dell'entrata c'è un piedistallo (mysterious stone), usaci il pezzo di ghiaccio e poi dici a Amanda cosa deve fare. In questo modo si scioglie il ghiaccio sul piedistallo sopra. (nel caso non funziona ripeti le operazioni).

Posizionare i 4 pezzi di amuleto

In inventario osserva l'amuleto sulla lente e ne avrai 4 pezzi. Ora vai nei quattro piedistalli e posiziona il pezzo corrispondente alla figura sul piedistallo.

- Entrata della maschera, piedistallo a dx.
- Al villaggio abbandonato, alla sx del cancello.
- Alla maschera, piedistallo a dx.

Il piedistallo sopra la cascata, quello sciolto con i pezzi di ghiaccio.

I pezzi da posizionare sono intuibili. Filmato.

Amanda e Jack sono legati, Eve viene buttata dal dirigibile, parla con Eve di tutto cercando queste frasi:

- No, I mean we were really good!*
- We are here because we stopped at nothing.*
- I think Eve's already received her punishment.*

A bordo

Jack

Osserva la catena a dx e ha bisogno di qualcosa. Parla con Carl che ti da la cassetta, osservala con la lente e hai una chiave inglese. Usala sulla catena sia a dx che a sx per far cadere l'ancora. Parla ancora con Carl che per prendere quota qualcuno deve aprire la valvola. Sali la scaletta a dx sotto l'elica ma Carl ferma Jack. Parla con Amanda che si arrampica, gira la leva ma la scaletta cade lasciando Amanda sopra. Parla con Carl.

Carl

A sx e dx hai due leve. Usa quella a sx per l'altezza muovendola un paio di volte per essere al di sopra dello zeppelin. Usa la leva a dx fin quando Jack dice che può salire a bordo.

Jack

Salta sull'ala, SALVA IL GIOCO, e devi ancora combattere avanzando verso Skullcracker, usando la solita tabella.

Movimento avversario	Difesa	Offesa
Alza le mani e piedi	Steel scarecrow	Proud crane
Sputa nelle mani	Jungle king	Ape tamer
Puff sulle guance/faccia piena	Scorpion sting	Steppe rarer
Gira il corpo	Gazelle leap	Bush Hunter's whirl

Come attacco scegli sempre il Bush Hunter's whirl. Per la difesa in base alla sua mossa. Controlla Amanda.

Amanda

Parla con Terry usando queste frasi:

Terry, that's your name, right?

I think Terry really suits you.

Terry would you please put down the dynamite before you hit someone!

What a pity your pistol's gone...

Terry, why do you need such a big pistol anyway?

Look behind you! A monkey flying an airplane!

Controlla Eve

Eve

Usa il makeup kit con al lente per avere delle freccette, parla con Carl per una penna che usi con la lente per avere un facsimile di cerbottana. Usaci le freccette e il tutto su Terry.

Sei Carl, usa la leva a sx per far cadere Terry.

Jack combatte con Ukumba.

Jack

Usa il coltello sulla doppia corda per farlo precipitare e guarda il finale.

Soluzione di Giuseppe

