SOLUZIONE GRAY MATTER

Nel gioco impersoni Samantha Everett, una giovane che per guadagnarsi da vivere improvvisa trucchi e magie agli angoli delle strade. Per uno strano gioco del destino ti ritrovi davanti alla casa del Dott. Styles e a improvvisarti segretaria e assistente dello stesso dottore. E poi impersoni il Dr. David Styles, studioso di neurobiologia, incapace di rassegnarsi alla morte dell'amata moglie avvenuta qualche anno prima.

NB: per spostarti da un luogo all'altro hai una comoda mappa alla quale puoi accedere sia andando alla fermata dell'autobus che c'è in tutte le locazioni che visiterai, sia cliccando in alto dello schermo a sx. Ricorda di osservare sempre tutto e anche gli oggetti in inventario.

Capitolo 1

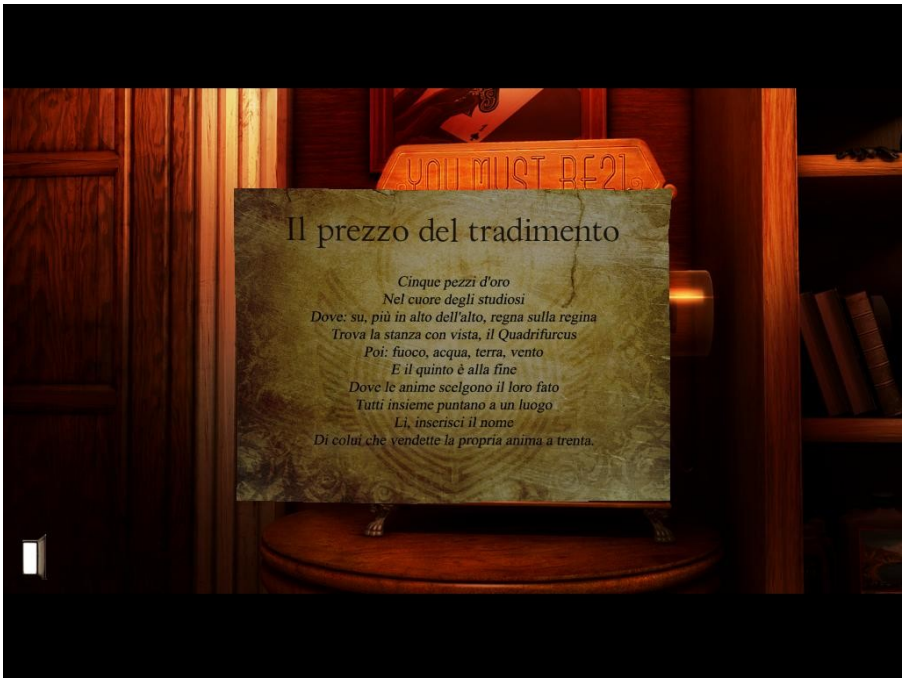
Dread Hill House

Dopo il filmato introduttivo sei nella camera da letto degli ospiti del Dr Styles, vai a dx, accanto alla pianta, prendi il coniglietto Houdini e portalo nella sua gabbietta, Osserva lo zaino ai piedi del letto, aprilo e prendi il coltellino svizzero, la bottiglia per l'acqua, il manuale di magia, il portafoglio, la carota, i fiammiferi e il mazzo di carte. Osserva gli altri oggetti. Usa la carota sulla gabbietta del coniglio. Vai a dx, alla toeletta accanto alla pianta e usa la bottiglia sulla brocca dell'acqua. Metti la bottiglia nella gabbietta. Esci dalla porta in fondo. Osserva tutto quello che c'è in questo piano, oggetti e porte, poi scendi dalle scale alla destra della porta della tua stanza. In fondo alle scale osserva il quadro sulla parete di dx. Vai alla porta a sx sotto le scale e osserva la nota per la nuova assistente appesa alla porta stessa. La porta accanto è quella della cucina, ma decidi di non entrare. Sempre a sx entra nella porta della sala da pranzo, osserva tutto quello che c'è nella stanza. Esci ed entra nella porta di fronte, a dx, quella del salotto. Anche qui osserva tutto. Esci e poi vai in basso ed esci dall'entrata principale. Osserva la targa a dx dell'ingresso e poi vai a dx verso il giardino esterno. Osserva e poi entra nel garage. Prova ad azionare il motore alla tua moto, ma non c'è nulla da fare, osserva l'auto e i quadri coperti da un telo in fondo. Esci dal garage e vai a sx per tornare verso la casa. Entra di nuovo e vedi la governante della casa (Sig.ra Dalton) che sta salendo le scale. Si accorge di te e ti dà il benvenuto. Entra in cucina e parla con la signora Dalton di tutti gli argomenti. Osserva la cucina e la bacheca con gli appunti accanto alla Dalton. Esci dalla cucina e osserva di nuovo la nota appesa alla porta, prendila; hai il compito, come segretaria, di reclutare sei persone per un esperimento di neurobiologia che eseguirà il dott. Styles quella sera stessa. Torna in cucina e parla di nuovo con la Dalton. Ti presta il suo cellulare. Esci dalla casa e vai alla fermata dell'autobus a dx. Dalla mappa seleziona :

Centro di Oxford

Vai a dx a Cornmarket Street, a dx osserva The Black Wand, un negozio di magia, entra. Osserva tutto e poi osserva la slot machine, osserva il logo in fondo alla macchina (Club

Daedalus). Arriva il proprietario del negozio, il sig. Mephistopheles, parla con lui. Clicca di nuovo sulla slot machine. Clicca i due pulsanti rossi per cambiare le due carte. Lo scopo del gioco è quello di raggiungere 21 con le due carte. Prendi il biglietto che è uscito a dx della Slot. E' un indovinello .



Parla con Mephistopheles.Osserva gli scaffali a dx e gli oggetti in essi contenuti. Esci dal negozio e vai a dx verso Carfax Tower. Leggi la targa a dx dell'ingresso della torre e poi entra. Quando sei in alto sulla torre, chiudi la porta da dove sei entrato, osserva la scatola rossa. Usa la confezione di fiammiferi (con lo stemma del Club Daedalus)nella fessura sotto la scatola rossa, prendi il documento e un frammento di un puzzle che sono dentro e osservali in inventario. Scendi dalla torre e vai a sx. Osserva il cartello dei Blasoni sul muro del palazzo. In inventario clicca con il pulsante dx del mouse sul documento dei Blasoni che hai trovato nella scatola rossa e poi usalo sullo stemma della Christ Church



Vai alla fermata dell'autobus e sulla mappa seleziona:

Christ Church

Avvicinati alla fontana e osserva la scatola nera che c'è all'interno di essa. Apri la scatola, all'interno c'è una cartina tornasole bianca, attingi dell'acqua dalla fontana e poi, in inventario, prendi la goccia di acqua e usala sulla cartina tornasole, osserva il documento che ne è uscito fuori. Clicca sulla scatola, per aprirla e ne prenderai un altro pezzo del puzzle. Vai a dx , in basso, verso i giardini. Vai all'aiuola in basso dello schermo e clicca sui fiori gialli leggermente a sx, muovi la terra per vedere che c'è qualcosa sotto, prendi il sottobicchieri che pubblicizza un Pub e un altro pezzo del puzzle. Torna indietro e vai alla fermata dell'autobus, dalla mappa seleziona:

Centro di Oxford

Vai a sx sulla Quenn Street. Prova a entrare a sx al Brasenose College, ma l'assistente ti chiede un documento che tu non hai. Parla con tutti e tre i ragazzi che vedi lì per cercare di reclutarli per l'esperimento, ma nessuno accetta. Raccogli in terra il volantino che parla di una festa delle matricole al College St.Edmund Hall. Vai in fondo e osserva, in alto, l'insegna del Pub The Windy Dog. Il Pub è chiuso. Torna indietro verso Carfax Tower e vai alla fermata dell'autobus. Dalla mappa seleziona:

The Edmund Hall

Parla con Harvey Kinderman di tutto. Alla fine del dialogo Harvey ti da un nastro vuoto che devi sostituire con quello che gli ha sottratto Lisa che è seduta lì accanto. In cambio di questo Harvey parteciperà all'esperimento. Osserva Lisa , dal libro di magia seleziona la pagina dove parla del trucco "IN FUMO", clicca sulla pagina. Trascina il nastro di scorta sulla manica sx e il nastro di Lisa sulla mano dx, poi il nastro di scorta sulla mano sx e il nastro di Lisa sulla mano sx, Clicca su DEPISTA, metti il nastro di scorta sulla mano dx e poi il nastro di Lisa sulla manica sx. Clicca sulla bacchetta magica a sx.



Vai a sx e osserva il telefono sotto lo stendardo, usa il cellulare sulla targhetta in basso del telefono dove è inciso il numero per memorizzarlo sul telefonino, parla di tutto con Angela che è seduta lì accanto. Cerca di convincere Angela a partecipare all'esperimento usando

un trucco di magia anche con lei. Dal libro seleziona la pagina intitolata “MAGIA TELEFONICA”, prima però devi impostare il cellulare. Osserva il telefonino in inventario e poi clicca a dx su MENU’, evidenzia OPZIONI con le freccette e poi clicca OK. Seleziona SUONO TASTI NO. Osserva Angela. Metti il cellulare sulla mano sx, clicca DEPISTA, poi clicca su MANIPOLA OGGETTO SINISTRA e metti il cellulare sulla manica sx. Clicca sulla bacchetta magica a sx. Vai a dx e parla con Helena, seduta sullo sdraio, accetterà di partecipare all’esperimento se riesci a convincere anche Charles. Vai a dx da Charles, osserva la lettera e il libro appoggiati sulla panchina accanto a lui. Parla di nuovo con Charles di tutto. Con lui usa il trucco “ IL SEGRETO EPISTOLARE”. Clicca su DEPISTA, metti la lettera sulla mano sx, poi nella manica sx e poi clicca la bacchetta magica. Vai alla fermata dell’autobus e seleziona:

Centro di Oxford

Vai a dx e usa la lettera di Charles sullo sfiatatoio di vapore, osserva i due documenti all’interno., Vai alla fermata dell’autobus e seleziona:

The Edmund Hall

Dall’inventario clicca sulla lettera di Charles e poi, sempre dall’inventario, clicca sul documento in inventario: “ Busta per la nuova assistente”; clicca la lettera così modificata su Charles. Trascina la lettera sulla mano dx, clicca depista e poi usa la lettera in basso su AMBIENTE. Clicca la bacchetta magica. Parla di nuovo con Helena.Ricevi una telefonata del Dr. Styles, Quattro volontari li hai trovati tu, uno l’ha trovato il Dottore e con te siete in sei. Filmato

Capitolo 2

Dread Hill House

Sei in cucina, prendi e osserva il giornale che c’è sul tavolo. Esci e vai alla fermata dell’autobus seleziona:

Horspath Track

Osserva i segni bianchi sulla pista rossa e poi parla con Eddie di tutto. Vai alla fermata dell’autobus e seleziona:

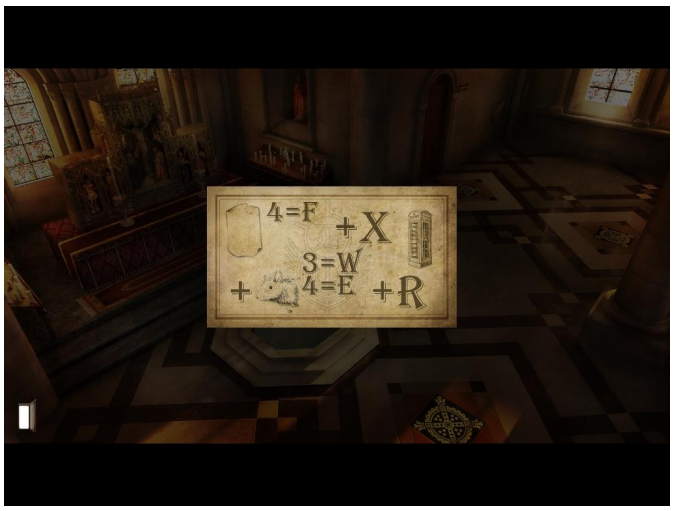
Centro di Oxford

Osserva la venditrice di fiori lì accanto, parla con lei e compra dei fiori. Vai a dx sulla Cornmarket Street, entra nel negozio di magia di Mephistopheles e parla con lui. Osserva lo scaffale a dx della slot machine e prendi il tubetto con il sangue finto. A dx osserva l’altro scaffale. In alto a dx prendi il pollice finto, in basso prendi la calamita. A sx prendi il generatore di suoni e la colla liquida. In inventario unisci il pollice finto con il sangue e il tutto con la colla liquida. Esci e vai a sx sulla Queen Street, entra nel Pub The Windy

Dog e parla con il barista. Osserva il corno da caccia a dx del bancone, osserva il cappuccio del corno nella parte estrema e prova a soffiare. Parla di nuovo con il barista per farti consegnare il bocchino del corno. Usalo sulla parte estrema del corno e soffia di nuovo. Il barista di consegna una cartolina. Esci dal Pub.

Christ Church

Entra nella navata a dx e parla con la guida. In alto a sx osserva la vetrata con l'angelo poi vai in fondo verso l'altare. Osserva la fonte battesimale in terra. Vai a dx e osserva l'interruttore accanto alla porta, abbassalo. Torna alla fonte battesimale che adesso è aperto e prendi il sacchetto che c'è dentro, all'interno un altro pezzo del puzzle. Chiudi la fonte battesimale con l'interruttore, in inventario unisci i quattro pezzi del puzzle.



Carta 4 = F + X cabina telefonica (telefono) + topo 3=W 4 = E + R

CARFAX TELEFONO TOWER

Centro di Oxford

Osserva la cabina telefonica. In inventario leggi il biglietto con l'indovinello che hai trovato nella slot machine del negozio di magia " IL PREZZO DEL TRADIMENTO ". Parla di Giuda (lo nomina anche la guida nella Christ Church). Osserva le lettere che corrispondono ai numeri del telefono GIUDA = 44832. Solleva la cornetta e digita questo numero. Prendi la moneta che esce dal telefono e osservala in inventario in entrambi i lati

Dread Hill House

Vai nella tua camera, osserva lo zaino e prendi la foto dei tuoi genitori (può essere che non c'è nello zaino e ce l'hai già sul comodino), metti l'immagine sulla toeletta accanto alla brocca di acqua, usa dei fiori nel bicchiere lì accanto. Esci dalla camera e vai nella stanza a dx della cucina (dove hai trovato la nota per la nuova assistente). Entra nel laboratorio a dx, vai alla scrivania a sx, prendi un foglio con delle istruzioni del Dr. Styles per te, prendi il documento lì accanto. Osserva la foto e il vaso vuoto. Osserva lo schedario in fondo a dx e metti i documenti a posto in ordine alfabetico nei relativi cassetti. Quando hai messo tutto a posto apri il cassetto con la lettera A , prendi l'articolo di Linkweller, apri quello

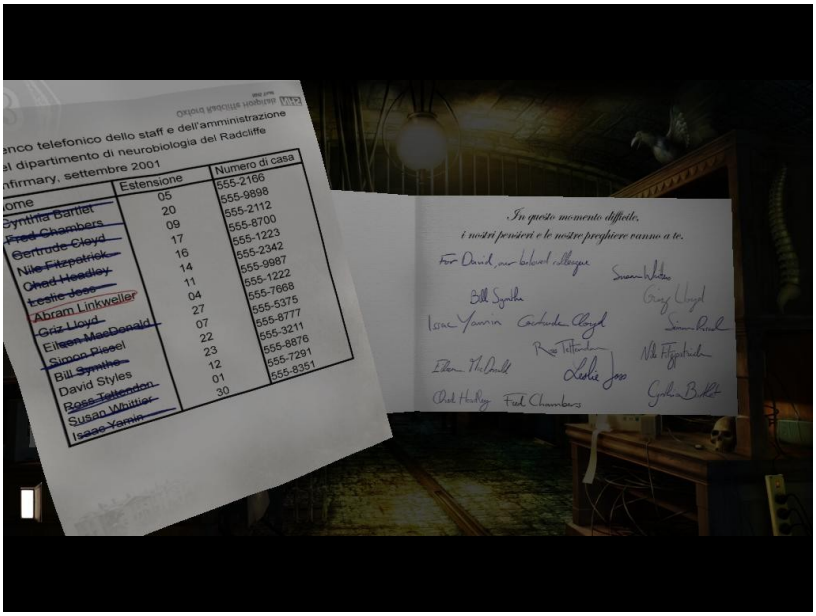
con la E, prendi l'elenco del personale dipartimento neurobiologia. Apri il cassetto P-R , prendi la ricevuta consegna RMF e POTERI straordinari di menti ordinarie. Dalla mappa seleziona

Radcliffe Infirmary

Vai a dx ed entra nella cucina riservata al personale, osserva tutto. Esci dalla cucina e vai a sx, entra nell'ufficio di Susan, parla con lei di tutto. Poi parla con il Sig. Headley. Esci dall'ufficio dell'uomo e osserva lo schedario a sx, parla con Susan. Ti serve la chiave dello schedario che ha Susan. Osserva la donna e fai con lei un trucco di magia. Seleziona dal libro la pagina "LA TAZZA SENZA FONDO". Metti al calamita nella mano dx, la tazza nella mano sx, la tazza nella mano dx, MANIPOLA gli oggetti a dx, DEPISTA, la chiave nella mano sx, la chiave nella manica sx. Clicca la bacchetta magica a sx. Osserva di nuovo Susan, serve un altro trucco per farla allontanare. Osserva il tagliacarte sulla scrivania. Usa il trucco "LA FERITA SANGUINOLENTA AUTOGUARENTE". Vai a dx e poi entra nella cucina del personale, nascondi il kit del pronto soccorso che c'è vicino al lavabo. Torna da Susan e osservala. Metti il tagliacarte nella mano sx, MANIPOLA oggetto a sx, DEPISTA, MANIPOLA oggetto a sx, clicca la bacchetta magica. Usa la chiave sullo schedario a sx, copia nella fotocopiatrice il documento che hai preso. Esci dall'ufficio di Susan e incontri Malik, l'altro studente che partecipa all'esperimento, parla con lui.

Dread Hill House

Scendi in laboratorio, osserva lo schedario e dal cassetto con la lettera B prendi il biglietto di condoglianze e dalla lettera P i poteri straordinari di menti ordinarie. Vai alla foto che c'è sulla scrivania a sx e metti dei fiori nel vaso li vicino. Ora devi confrontare il biglietto di condoglianze con l'elenco dello staff del dipartimento di neurobiologia. Apri il biglietto di condoglianze e osserva le firme. Con il tasto dx clicca sul biglietto di condoglianze e con il sx sull'elenco dei nomi. A sx cancella i nomi che compaiono nelle firme a dx, facendo click con il tasto sx del mouse. Cliccali tutti meno David Styles e Abram Linkweller, quest'ultimo diventerà rosso.



The Edmond Hall

Parla con tutti i tuoi amici

Bodleian Library

Per entrare in biblioteca ti serve il tesserino che tu non hai. A sx osserva e chiama Helena, parla con lei di tutto. Osserva i due tesserini di Helena. Osserva quello a dx con la foto brutta, evidenzia le seguenti frasi:

- Sembri una drogata
- Puoi mettere la foto sotto una busta di carta?
- Dovresti denunciare il fotografo

Poi osserva l'altro tesserino:

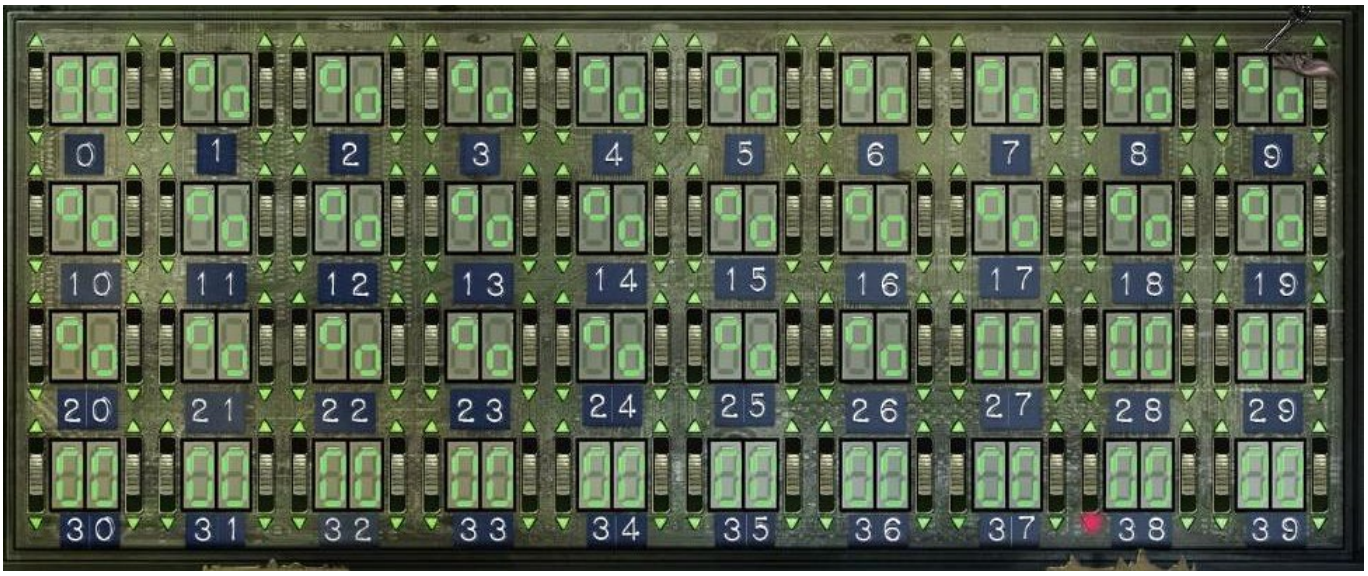
- Questa si che è una bella foto
- In questa sembri una fotomodella
- Hai ragione , così è MOLTO meglio

Osserva alla tua dx il distruggi documenti, usa il generatore di suoni sul distruggidocumenti. Osserva di nuovo Helena e usa il trucco " L'ANELLO DISTRUTTO E RICOSTRUITO". Usa il generatore di suoni sulla mano sx,il tesserino sulla mano dx, MANIPOLA oggetto a dx, DEPISTA, MANIPOLA oggetto a sx, tesserino nella manica dx, clicca la bacchetta magica. Usa il tesserino di Helena sul tornello per entrare. Parla con la bibliotecaria. Vai al computer a sx sul primo tavolo e osservalo. Clicca su " 23 ottobre 2002". Leggi l'articolo inerente all'incidente che ebbe il Dr. Styles dove perse la moglie Laura e lui rimase sfigurato dalle fiamme. Poi leggi anche tutte le altre notizie. Filmato

Capitolo 3

Dread Hill House

Ora impersoni David Styles. Sei nella tua stanza da letto, osserva tutto. Entra nel bagno, osserva tutto, esci e entra nell'armadio sempre osservando tutto quanto. Esci, scendi sotto e vai in cucina, parla con la Dalton di tutto. Esci dalla cucina e vai in sala da pranzo, osserva il mobile a sx con lo stereo e i Cd. Esci e vai in salotto, osserva le foto che hai accanto al computer, quelle che ti ritraggono con Laura. Esci dalla casa e vai a dx , entra in garage, osserva la moto di Samantha più volte. Torna in casa e vai in cucina a parlare ancora con la Dalton. Esci e poi entra nella porta accanto a quella della cucina, per andare al laboratorio. Scendi le scale e usa la chiave per il laboratorio privato in fondo, senti suonare il campanello d'ingresso, sali di nuovo e prendi il pacco che è appena arrivato. Entri nel tuo laboratorio privato in automatico. Il pacco che hai ricevuto contiene un generatore di dialoghi, lo devi impostare. Osserva sulla scrivania il generatore e poi il libro sulla parapsicologia e le pagine segnalate, la lettera delle istruzioni della macchina. Osserva il generatore di dialoghi, esso è composto da dei numeri che vanno da 0 a 39. Ogni numero ha delle frecce e un piccolo display dove inserire a loro volta dei numeri. Il numero 0 lo imposti con il 99. Da 1 a 26 imposti il segno % . Dal 27 al 39 imposti 00.



Premi il pulsante rosso a dx della macchina. La macchina è pronta. A dx osserva la "vasca" e i comandi alla sua dx . Devi raccogliere oggetti che rafforzino il ricordo di Laura e sviluppare i 5 sensi: udito, tatto, olfatto, gusto e vista. Osserva la lavagna alla parete e poi osserva il computer sulla scrivania. Leggi i file relativi al Telencefalo e al Progetto dell'Esperimento. Osserva i video in ordine cronologico. Clicca la bottiglia " Sommelier". Devi trovare il vino che preferiva Laura. Ricordi soltanto che era rosso. Quindi tra le scelte di colore digita il rosso. L'anno fai riferimento all'anno di nascita di Laura, 1972. La provenienza, scegli la Loira (un luogo preferito da Laura , hai anche le foto nello studio), il gusto scegli "secco". Il computer ti dà dei vini da scegliere. Esci dal laboratorio e osserva a sx le bottiglie di vino. Assaggia il vino 094 (da dx verso sx la seconda fila in basso) . Esci dal laboratorio e vai in sala da pranzo, osserva il mobile con lo stereo e

prendi un Cd di musica che ascoltava Laura (quelli centrali in basso). Vai in salotto e osserva le foto, prendi la penultima quella che ritrae il cottage sul lago. Vai in camera da letto e poi entra nel bagno, dall'armadietto del lavandino prendi lo shampoo nella bottiglia blu. Poi entra nell'armadio e apri i cassetti del comò, nell'ultimo sposta l'accappatoio per prendere il costume da bagno di Laura. Torna al laboratorio e osserva i controlli della vasca . Nell'imbuto a sx versa lo shampoo, sul pannello a dx premi il pulsante Cd e inserisci il disco di musica in basso a dx nel lettore e poi apri il portello della vasca con il pulsante sul pannello, clicca sul coperchio della vasca. Esci dal laboratorio dopo aver chiuso il portello della vasca, sempre dal pannello, vai in salotto, osserva di nuovo le foto nella scatola, soprattutto l'ultima, quella della serata di beneficenza. Torna al laboratorio e usa la foto sullo scanner accanto al computer. Clicca su scansione e sull'immagine dello scanner in basso clicca su G e poi su colori, contrasto e messa a fuoco. Ritorna al banco di lavoro e osserva i due grandi rulli con le lettere: dovresti vedere IM, clicca. Torna nell'atrio e clicca sul telefono portatile che c'è sul mobile a sx, vai in cucina e osserva la bacheca, osserva il biglietto da visita dell'ispettore di polizia Paiser, esci dalla cucina e telefona al poliziotto. Torna di nuovo in garage e osserva la moto di Samantha. Torna in casa e vai a parlare con la Dalton in cucina. Vai in camera tua e osserva lo specchio accanto al letto per due volte. Filmato

Capitolo 4

Sei Samantha. Esci dalla tua stanza e parla con David Styles. Vai in cucina e parla con la Dalton. Leggi il giornale che c'è sul tavolo.

St. Edmund Hall

Entra nella porta del salone davanti a te, mostra il tesserino all'assistente del sorvegliante a sx. A sx osserva il tabellone dei residenti. Devi cercare la stanza di Jeamie Smith. E' la 106. Sali le scale a sx e poi bussa alla 106 in fondo al corridoio. Entra e parla con la ragazza . Esci dalla stanza e ricevi una telefonata dai tuoi amici di esperimento. Ti aspettano nel cortile della scuola. Vai lì. Parla con i ragazzi e poi entra di nuovo nel salone, sali le scale a sx e vai fino in fondo per salire al secondo piano. Osserva la porta della 202. Vai di nuovo in fondo e sali per il terzo piano. Osserva tutto. Torna al piano terra e vai a sx in fondo per entrare nella piscina. Parla con l'addetto alla piscina più volte. Osserva il filtro a sx e poi osserva l'acqua della piscina. A sx, sulla panca, prendi le foto, osserva l'orologio in alto a sx. Esci dalla piscina e vai a dx verso la palestra. Osserva l'orario a dx dell'ingresso e poi osserva la porta dello spogliatoio, le riviste a dx e la panchina a fianco della porta. Esci.

Centro di Oxford

Vai al negozio di Mephistopheles, parla con lui di tutto. Osserva la slot machine e clicca i pulsanti per cambiare le carte. Con asso e fante, ricevi un altro indovinello a dx della macchina. Leggilo e poi osserva lo scaffale a dx della slot machine. Prendi la trappola accecante e avrai in inventario anche il filo e la polvere accecante. Osserva lo scaffale a

dx e prendi il generatore di suoni e il telefono spia. Esci ma prima devi pagare gli oggetti a Mephistopheles e poi esci. Fuori incontri Harvey.Ti ha seguito?

St. Edmund Hall

Entra nel salone e osserva di nuovo il tabellone dei residenti a sx. Tutti i ragazzi che partecipano all'esperimento di Styles vivono lì. Sali le scale a sx e sul tavolo a sx prendi la carta igienica. Osserva la stanza 102, quella di Helena, osserva la lunetta in alto alla porta, sposta il secchio di vernice e sarai dentro. In inventario hai la chiave di Helena, osserva la macchina fotografica sulla scrivania e la scatola di legno sotto il letto. E' chiusa a chiave. In quel momento entra Helena nella stanza. Parla con lei di tutti gli argomenti e chiedile in prestito la macchina fotografica. Esci dalla stanza e vai al secondo piano. Parla con il sorvegliante seduto sul divano. Chiedigli di poter entrare nella stanza di Charles, la 204, ma lui non accetta. Allora proponigli un gioco a carte con 30 sterline di posta. Lui accetta di giocare. Si tratta del gioco "DIVIDE ET IMPERA". Il gioco consiste nello scegliere una carta e nasconderla. Samantha scommette che indovina la carta che è nascosta. Le carte sul tavolo possono essere un numero pari o dispari (se sono pari fai scegliere prima al tuo avversario, se sono dispari scegli prima tu). La carta da nascondere è meglio sceglierla se ce ne sono altre che hanno lo stesso valore. Chiaramente non devi scegliere mai quella che è nascosta. Dopo tre vincite l'assistente si arrende e , al posto di darti 30 sterline, ti apre la stanza di Charles. Entra nella 204 e osserva tutto. Sulla scrivania osserva la rivista che parla del Dr. Styles, sul comodino a sx osserva la foto e prendila, usa il cellulare per memorizzare il numero di telefono della madre di Charles sul post-it attaccato al portafoto. Esci e sali al terzo piano, parla con il sorvegliante e chiedigli di entrare nella stanza di Harvey, la 302. Naturalmente ti dice di no. Con lui devi usare il trucco"IL MISTERO DELLA STANZA CHIUSA". In inventario unisci la carta igienica con il generatore di suoni e usa il tutto sulla porta della 302. In inventario clicca sul telecomando del generatore di suoni. Il sorvegliante entra nella stanza , osserva la porta semiaperta e togli la sicura per non farla chiudere. Quando il sorvegliante esce, tu entra. Osserva tutto, soprattutto la sceneggiatura di un film che Harvey ha scritto e che si trova sulla scrivania. Torna al primo piano e vai a parlare con Helena nella sua stanza. Vai al piano terra e poi entra in palestra. In inventario unisci la polvere accecante con la trappola accecante e il tutto con il filo. Usa la trappola con la porta dello spogliatoio e con l'ingresso della palestra, osserva la porta di uscita.

Centro di Oxford

Vai a sx sulla Queen Street. Entra a dx nel Negozio di Alice e parla con la commessa. A dx osserva le cartoline e poi prendi la mappa di Londra. A sx osserva in alto il poster del cappellaio matto, soprattutto la parola SMILE in giallo. Osserva in basso il gatto di Cheshire, sui denti ci sono incise delle lettere. Clicca le lettere che compongono la parola Smile, la bocca del gatto si apre, prendi un pezzo di puzzle e un biglietto del Museo dell'Università. Esci dal negozio.

Museo dell'Università

Osserva tutto, nella vetrina a sx osserva l'uovo di dodo, apri la vetrina e prendi l'uovo. Usa l'uovo sulla panchina accanto allo scheletro di dinosauro e poi siediti sopra per aprirlo, prendi il secondo pezzo del puzzle e un biglietto della Hogwarts School. Rimetti l'uovo nella vetrinetta.

Bodleian Library

Entra nella biblioteca con il tesserino e parla con la bibliotecaria.

Chist Church

Vai a dx ed entra nella navata della chiesa, parla con Angela, lei ti darà una fata che ha ritagliato da un pezzo di carta.

St. Edmund Hall

Entra nel salone e vai a parlare con Helena nella sua stanza,la 102.

Radcliffe Infirmary

Entra nella stanza a sx e parla con Susan. Osserva il telefono sulla scrivania, usa il cellulare per memorizzare il numero del Dipartimento di Neurobiologia, osserva l'interno dell'ufficio di Linkweller (11). Esci dall'ufficio di Susan e usa il cellulare per chiamare il Dipartimento. Quando ti chiedono l'interno, digita 11. Parla con Linkweller,, appena esce dall'ufficio , tu entra. Usa il microfono spia sul telefono che c'è sopra la scrivania, esci.

Dread Hill House

Parla con David Styles di tutto.

St. Edmond Hall

Parla con I tuoi amici e poi fai con loro il trucco " IL PORTAFRUTTA ". Decidete così di continuare l'esperimento con Styles. Filmato.

Capitolo 5

Dread Hill House

Sei David Styles, entra in bagno e osserva la doccia, poi entra nell'armadio e vedi che il vestito bianco di Laura non c'è più. Scendi e vai in cucina, parla con la Dalton e poi vai nel laboratorio privato. Osserva il rullo a sx per vedere che sono apparse delle lettere. Osserva il computer, clicca su file personali e leggi il rapporto esperimento 1. Osserva la lavagna bianca.

Casa del Dottor Ramusskin

Parla con Ramusskin di tutto.

Dread Hill House

Entra in casa e parla con la Dalton

Timmons Park

Entra nel parco, osserva l'albero a dx, accanto al ponticello. Osserva l'incisione sull'albero e poi clicca sull'incisione. Attraversa il ponte e vai verso la darsena. Osserva tutto , poi vai a dx e poi ancora a dx verso la fontana. Vai a sx al parco giochi. Osserva e parla con il gelataio. In inventario assaggia il gelato che hai comprato. Torna al ponticello in basso a dx e poi vai a dx,in alto, alla fontana. Vai a dx, verso il giardino delle gardenie. Nell'aiuola in basso a dx osserva i fiori e prova a prendere una gardenia, ma il giardiniere te lo impedisce. Arriva una bambina, raccoglie un fiore e corre via. Seguila a sx fino al parco giochi, parla con lei. Raccogli le tre mele in terra in basso a dx e usale con la bambina per giocarci. Quando la bambina va via, raccogli la gardenia e in inventario annusala. Torna alla darsena e chiedi all'uomo con la fisarmonica di suonarti una vecchia canzone. Parla con il noleggiatore di barche e noleggiane una.

Dread Hill House

Scendi nel laboratorio privato, osserva e leggi l'agenda sulla scrivania. Vai in cucina e osserva la bacheca. In particolare osserva il biglietto con il numero di telefono di Simon Helborn. Esci e chiamalo dal telefono che c'è nell'ingresso.

Ufficio di Simon Helborn

Parla con Simon e poi accetta un a seduta di ipnosi. Alle domande rispondi:

- Ho fatto una doccia
- Ho fatto colazione con Headley
- In un bar
- Connettività nervosa dei neonati
- Ricevimento studenti
- Femmina

Dread Hill House

Vai di sotto e poi entra nel primo laboratorio a dx, vai in fondo clicca sul computer. Clicca " Sessione 1", imposta l'orario in basso con un + alle 11:30, poi clicca su 45s. Osserva le immagini degli encefali degli studenti (uno a caso). Torna al Menù principale, sessione dati in basso. Clicca su " sessione 2", porta l'orario alle 11:42 e poi clicca 30s. Anche qui osserva l'encefalo di uno degli studenti. Torna in cucina e parla con la Dalton.

Capitolo 6

Dread Hill House

Sei Samantha.

Dopo il dialogo con David Styles scendi in cucina, la Dalton non c'è. Scendi al laboratorio, parla con Simon Helborn di tutto. Torna in cucina e parla con la Dalton. Torna di nuovo al piano superiore e osserva tutto. Esci dalla casa e ricevi una telefonata. Vai in garage, osserva la tua moto.

St. Edmund Hall

Entra nel salone e sali le scale a sx. Entra nella stanza di Helena con la chiave che hai in inventario. Osserva i cassetti della scrivania, leggi al lettera di benvenuto da parte della scuola. Osserva la scatola sotto il letto, devi forzare la serratura per aprirla. Prendi la forcina per i capelli sul mobile a sx, vicino al rossetto. Usa la forcina sulla serratura della scatola. Osserva la rivista sul tavolino rotondo. Esci dalla stanza e sali al terzo piano. Osserva l'addetto alla manutenzione che cerca di sistemare la scatola dei fusibili. Osserva la scatola dei fusibili in primo piano, soprattutto il primo interruttore a dx, quello per inserire il sistema dall'allarme. Osserva di nuovo l'addetto alla manutenzione e usa un trucco con lui.

"PALLINA E BICCHIERINI". Ti servono dei contenitori. Osserva lì in terra i bicchieri di carta e la pallina, prendili. Osserva di nuovo l'uomo. Il gioco consiste nell'indovinare in quale dei tre bicchieri è nascosta la pallina. Girati mentre l'uomo cambia la posizione dei bicchieri. Egli deve muovere per la prima volta i due bicchieri che NON contengono la pallina, quindi se la prima volta dice 1 e 3 significa che è sotto il 2, se di seguito dice che sposta il 2 e 3 significa che la pallina la sposta sotto il 3, se poi dice 1 e 2 significa che è sempre sotto il 3, se poi dice 3 e 2 significa che è sotto il 2 e così via..può capitare che se per esempio è sotto il 2, lui dica 1 e 2, passa sempre sull'1 perché i bicchieri sono numerati da sx a dx, come potrebbe dire invece 2 e 1….ti elencherà tutti i cambiamenti, perciò è abbastanza facile intuire sotto quale bicchiere sarà alla fine la pallina. I BICCHIERI SI CONTANO DA SX A DX "1-2-3". Supponiamo che la combinazione sia questa: 2-3, 1-2, 2-3, 1-3,1-3,1-2,

I primi 2-3 sono i bicchieri vuoti mossi per primo, quindi la pallina è sotto l'1
Poi 1-2, da uno passa a 2
2-3 da 2 passa a 3
1-3 da 3 passa a 1
1-3 stessa mossa quindi rimane su 1
1-2 da uno passa a 2, la pallina è sotto il 2

Chiedigli di andare a prendere un caffè (o contare fino a 100, è lo stesso), osserva la scatola dei fusibili e clicca sul primo interruttore in alto a dx. Vai in fondo al corridoio e poi entra nell'arco a dx per andare nell'altra ala del terzo piano. Prova a bussare alla porta 326, la stanza di Malik, ma non risponde nessuno. Bussa alla 322, la stanza di Angela,

entra. Parla con Kelly, la compagna di stanza di Angela. Devi escogitare qualcosa per farla allontanare e poter osservare la stanza. Parla con lei e usa il trucco " IL GRANDE TRUCCO DELL'INCHIOSTRO SIMPATICO". Per eseguire questo trucco ti manca del materiale.

Centro di Oxford

Vai al negozio di Mephistopheles, dallo scaffale accanto alla slot machine prendi l'inchiostro invisibile. Mephistopheles ti regala una lanterna magica. Paga l'inchiostro e poi esci. Vedi Helena entrare nel negozio di Mephistopheles. Entra di nuovo nel negozio di magia e parla ancora con Mephistropheles.

St. Edmund Hall

Torna nella stanza di Angela al terzo piano, chiedi a Kelly un foglio per lasciare un messaggio ad Angela. Usa l'inchiostro invisibile e schizzalo anche sul maglione di Kelly. La ragazza esce dalla stanza. Osserva tutto, osserva la foto sul comò a dx, osserva lo scaffale in alto con le statuine delle fate e osserva la scrivania. Apri i cassetti della scrivania e osserva quello che c'è dentro. Esci dalla stanza dopo aver parlato di nuovo con Kelly. Vai al piano terra e poi entra di nuovo in palestra per osservare ancora tutto .

Horspath Trask

Parla con Eddie di tutto e poi prendi un disco da palestra vicino al ragazzo. Ti darà il suo numero di cellulare.

Bodleian Library

Entra in biblioteca e vai a parlare con Harvey, seduto ai tavoli. Con lui usa il trucco " IL GIORNALE STRAPPATO E RICOSTRUITO". Vai al banco della bibliotecaria e prendi la pila di giornali a dx del bancone. Osserva Harvey. Metti la pila di giornali nella manica sx, metti i compiti di Harvey nella mano dx, la pila di giornali nella mano sx, i compiti di Harvey nella mano sx. DEPISTA, metti la pila di giornali nella mano dx, i compiti di Harvey nella manica sx, MANIPOLA la pila di giornali a dx. Clicca la bacchetta magica.

Radcliffe Infirmary

Bussa alla porta a sx,quella di Linkweller, entra e parla con lui di tutto. Esci dall'ufficio

St. Edmund Hall

Vai al terzo piano, nell'ala dove ci sono le stanze 322, 324, 326. Parla con Malik. Torna nell'altra ala (dove c'è la scatola dei fusibili) e parla di nuovo con l'addetto che lavora alla manutenzione.

Christ Church

Entra nel salone a dx, osserva i quadri a sx della porta. Vai a dx e osserva il camino, sull'alare di dx osserva la testa e svitala, prendi il terzo pezzo del puzzle. Osserva l'attestato sopra al camino. Torna a sx e osserva di nuovo il quadro, soprattutto il logo in basso (Logo Daedalus) a dx del quadro. Usa il coltellino svizzero sulla tela , dove è dipinto il libro che la donna tiene sulle ginocchia, prendi il quarto pezzo del puzzle. In inventario unisci i pezzi per ricostruire il rebus.



CH + (RISO)togli la 4° lettera da riso + T = CHRIST

+CH + (MURO), togli la 1° e la 4° lettera da muro + CH= CHURCH

(MELA) togli la 3° lettera da mela + (DOSSO), la 3° lettera la sostituisci con W e togli la 5° lettera = MEADOW

CHRIST CHURCH MEADOW

Esci e vai ai giardini a dx, parla con Charles di tutto. Vai a dx verso Christ Church Meadows. Facendo riferimento al secondo indovinello che hai trovato nella slot machine del negozio di Mephistopheles, devi trovare la " tana del coniglio ". Il punto esatto della tana è questo



Entra nella tana, osserva la statuetta a forma di coniglio e la tastiera numerica. Ogni numero è collegato a delle lettere (come un normale telefono cellulare). L'enigma consiste nel riprodurre il nome dell'autore del racconto " Alice nel paese delle Meraviglie",LEWIS CARROLL. Quindi devi digitare: 539472277655.

Prendi la moneta che c'è dentro la cassa dell'orologio che tiene in mano il coniglio. Osservala in inventario in entrambi i lati. Esci dalla tana e telefona alla madre di Charles.

Dread Hill House

Entra in casa e prendi la lettera indirizzata a te che si trova sul mobiletto a sx accanto al telefono. E' un invito del Club Daedalus di Londra. Entra in cucina e parla con la Dalton. Vai al laboratorio, nella stanza dell'esperimento, e parla con Styles. In inventario seleziona La mappa di Londra, in base ai luoghi riportati sulle facce delle due monete che hai in inventario, evidenziali nella mappa, poi traccia due linee che vanno da un luogo all'altro (British Museum, Casa del Parlamento, Buckingham Palace e Cattedrale di St. Paul).



Ora nella mappa hai una nuova locazione , il “ Club Deadalus “. Per ora non puoi accedervi. Esci dalla casa e vai a dx, verso il giardino esterno. Osserva la torretta al piano terra, a dx. Serve una chiave per entrare. Osserva la statua lì accanto, prendi la chiave e usala sulla porta della torretta. Entra , osserva le tracce di polvere sulle scale e poi sali in alto. Osserva la sedia e la finestra. Sulla finestra osserva delle macchie, non riesci a capire cosa sono. Scendi e torna in cucina dalla Dalton, parla di nuovo con lei e poi prendi il sacco di farina sul mobile a sx. Torna in cima alla torretta, osserva di nuovo la finestra e usa la farina sulle macchie per scoprire delle impronte di una mano (femminile?). Usa il cellulare per chiamare Helena e poi torna in casa e osserva di nuovo tutto al primo piano.

St. Edmund Hall

Parla con i tuoi amici. Filmato.

Capitolo 7

Sei David Styles

St. Edmund Hall

Entra nel salone e parla con il sorvegliante a sx. Entra nella sala della mensa a dx. Parla con l’Ispettore di polizia Paiser. Osserva tutto, in particolar modo la fessura sulla parete a dx tra i due quadri. Usa il disco da palestra per vedere che è proprio la sua forma. Esci dalla mensa e parla con Angela e poi di nuovo con il sorvegliante a sx.

Dread Hill House

Vai in cucina e parla con la Dalton. Vai al piano superiore e poi entra nella stanza di Samantha. Osserva e apri lo zaino ai piedi del letto, prendi la lettera di affido e leggila. Osserva il comodino accanto al letto e prendi il tesserino contraffatto del College. Scendi di nuovo al piano inferiore e usa il telefono sul mobiletto a sx. Scendi al laboratorio privato e osserva il computer. Clicca su File personali e poi sul primo documento a sx “ IL POTERE DEL CERVELLO; EDIZIONE 2000” , clicca sulla stampante in alto a sx del computer, osserva la lavagna bianca e il rullo con le lettere. In inventario osserva il documento che hai appena stampato. Esci dal laboratorio privato ed entra nella porta accanto a dx. Vai in fondo verso il laboratorio dove ci sono i letti per l’esperimento. Osserva la console con il computer. Clicca su Sessione 3, porta l’orologio in basso sulle 11:30, poi clicca a dx 30s. Osserva l’encefalo di Angela per due volte. Usa lo schema che hai stampato sull’encefalo di Angela per due volte. Ora clicca su Sessione 4. Porta l’orario in basso alle 4:30, clicca su 45s, osserva ancora l’encefalo di Angela per due volte e usa di nuovo lo schema per due volte. Torna al piano superiore e usa il telefono.

St. Edmund Hall

Parla con tutti i ragazzi dell’esperimento.

Centro di Oxford

Vai a dx al negozio di Mephistopheles, osserva la vetrina e prendi il poster di lady Byron (Samantha).

St. Edmund Hall

Entra nel salone e vai a dx alla mensa e parla con l'Ispettore Paiser.

Londra: Club Daedalus

Vai a sx e bussa al bar Daedalus Club, fai vedere il poster di lady Byron al ragazzo. Entra e osserva lo spettacolo di Samantha. Al termine raggiungila nel suo camerino e parla con lei.

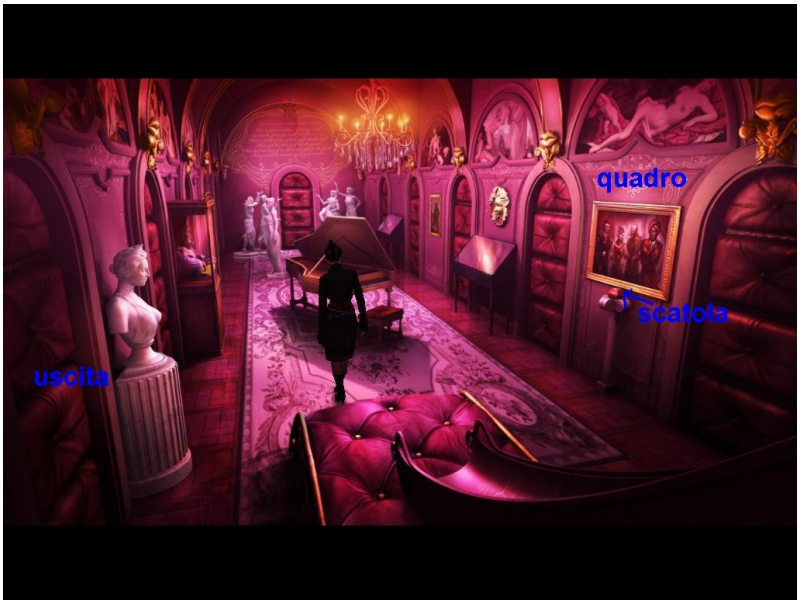
CAPITOLO 8

Club Daedalus

Sei Samantha, osserva le slot machine a dx e a sx. Vai in basso verso il bar, parla con il barista a sx. Sempre a sx parla con le due persone sedute sulle poltrone. In basso, tra le due poltrone e dietro la pianta, osserva e leggi il quotidiano. Vai ancora a sx e parla con il buffone del Club. Vai a dx e torna all'ingresso principale. Osserva la prima slot machine a sx (quella col diavolo). In alto ha due corna , una a dx e una a sx. A sx c'è anche una leva. Agisci sulle corna a dx per tre volte e una volta a sx. Abbassa la leva a sx per fermare la lucina rossa in basso su " inferno "



STANZA ROSA



Osserva il dipinto a dx, quello con i maghi e le informazioni sulla scatola sotto al quadro. Vai in fondo alla stanza e osserva la scritta sopra alla porta. A sx osserva la serratura. A sx osserva la macchina della fortuna. Esci dalla prima porta a sx accanto al busto di marmo.

STANZA CON VEGETAZIONE



A dx osserva il dipinto , a sx la macchina della fortuna (anche la sfera magica) e lo scaffale con i coniglietti. Vai in fondo e osserva le statue mitologiche. Entra nella porta tra le due statue e osserva la palude con al centro un'isoletta a forma di scacchiera. Osserva la chiave verde sulla forma di pietra al centro dell'isoletta. Torna indietro e poi esci dalla penultima porta in fondo a sx.

STANZA DEGLI SCACCHI



Osserva il dipinto a dx e la macchina della fortuna a sx. Osserva e premi il grosso interruttore al centro della stanza. Osserva di nuovo il dipinto a dx. Esci nella porta in fondo (Regina di Quadri).

STANZA DEGLI SPECCHI



Sei in una stanza con degli specchi, a dx e a sx due uscite. Devi uscire a dx o a sx più volte fino a raggiungere una sala con un grosso vaso al centro, lì trovi una chiave arancione, prendila (NB. Questa fase di gioco è casuale, cioè non esiste una soluzione in quanto, io stessa, ho fatto questo passaggio di gioco due volte e ogni volta la sequenza delle uscite era diversa dalla prima. E' importante segnare su un foglio le uscite giuste e quelle giuste sono quelle dove NON HAI UN'USCITA ALLE SPALLE, MA SOLO A DX E A SX. Se ti trovi un 'uscita alle spalle significa che sei al punto di partenza). Una volta presa la

chiave vai a sx. Ora lo scenario è lo stesso, ma nelle due uscite di dx e sx vedi l'ombra di Helena che chiede aiuto. Anche qui il gioco è casuale perciò scrivi i passaggi altrimenti ti ritrovi nella stanza degli specchi senza vedere la sagoma di Helena.Devi raggiungere la ragazza uscendo a sx o dx. Alla domanda di aiuto di Helena dille di non muoversi. Una volta raggiunta la ragazza, uscirete insieme ritrovandovi nella stanza degli scacchi. Helena se ne va e tu entra nella seconda porta a sx (Asso di quadri, quella alla dx dei coniglietti).

STANZA DELLE TORTURE



Osserva il dipinto a sx e il libro sotto di esso. Accanto al libro osserva la vetrinetta con la pistola. A dx osserva la Vergine di Norimberga, apri il sarcofago e leggi il messaggio che c'è dentro. In fondo alla stanza osserva il teschio appeso alla catena, sotto il teschio osserva e prendi le manette. Entra nella porta in fondo (Regina di picche). Sei in una stanza con una trappola: il soffitto si abbassa e il pavimento si apre, cadi giù e ti ritrovi nella stanza degli scacchi. Vai a sx ed entra nella seconda porta (Asso di quadri). Sei nella stanza delle torture, entra nella terza porta a sx (8 di picche). Sei nella stanza rosa (ma ha subito delle modifiche). Esci nella prima porta a sx (9 di cuori), sei nella stanza con la vegetazione. Vai in fondo ed entra nella porta tra le due statue mitologiche.

STANZA DELLA PALUDE



Osserva L’isola a forma di scacchiera e osserva le assi che galleggiano sull’acqua davanti a te. Usa le manette sulle assi per creare un ponte. Attraversalo fino all’isola e prendi la chiave verde. Torna indietro nella stanza della vegetazione. Osserva la statua a dx , quella di Atlante e poi agisci su di essa per spostarla. Esci dalla prima porta dx dello schermo (a dx del dipinto) per tornare nella stanza rosa. Da qui esci nella terza porta a dx (3 di cuori) e sei nella stanza delle torture. Vai nella porta in fondo e poi esci (Q di picche).

STANZA DELLA TRAPPOLA



Si riattiva il meccanismo che abbassa il soffitto ma la statua di Atlante lo blocca. Osserva la statua per due volte e prendi la chiave viola. Entra nella porta a sx e poi entra nella terza porta a sx (8 di picche). Sei nella stanza rosa, vai in fondo dove ci sono le statue e osserva la serratura a a sx, usa tutte tre le chiavi sulla serratura. Entra e vedi Mephistopheles seduto su una poltrona. Esci da dove sei entrato e poi entra nella terza porta a dx (3 di cuori). Sei nella stanza delle torture, vai alla vetrinetta a sx e prendi la pistola. Esci dalla terza porta a sx (8 di picche) e poi entra nella porta in fondo e vai da Mephistopheles. Usa la pistola su di lui.

Christ Church

Osserva la persona all’altare, in inventario unisci alla lanterna la fata di carta ritagliata e poi usa il tutto sulla persona all’altare. Osserva l’interruttore a dx accanto alla porta per aprire la fonte battesimale.

Goditi il finale di questo bellissimo gioco (fino alla fine dei titoli di coda).

Soluzione di Loretta