

SOLUZIONE “YESTERDAY ORIGINS”

MEDIOEVO - 1° PARTE (Prigione)

Dopo il filmato avvicinarti al pozzo di luce. Appena cade il corpo del ragazzo osservalo e seleziona intorno al petto il nodo della corda per scioglierlo. Ora esamina nel dettaglio il corpo del ragazzo. All'altezza addome troverai una pergamena, raccoglila, e sulla tasca vedrai un sacchetto da selezionare per raccogliere il rospo allucinogeno.

Nell'inventario apri il rotolo cliccando sulla cordicella che lo avvolge. Leggi il messaggio e raccogli il pezzo di ferro che c'è all'interno. Ora seleziona a fianco all'inventario la tua icona per esaminare te stesso e scorri all'altezza caviglia. Quando l'immagine si focalizza sulla cavigliera, seleziona nell'inventario la barra di ferro per liberarti. Vai verso la trave nella cella e raccogli la sbarra lunga. Poi vai verso la mensola in alto e raccogli sia il boccale che il fazzoletto (devi sempre esaminare e scorrere le immagini in primo piano per trovare tutto ciò che serve, da ora in poi lo darò per scontato). Usa il rospo sul tuo boccale (ricorda: per usare oggetti, prima inquadrane uno e, mentre è in primo piano, selezioni l'altro). Ora avvicinarti verso il pentolone e usa la sbarra sul fuoco che lo scalda. Avvicinati alle sbarre della cella e parla con la guardia. Esaurisci tutti gli argomenti per far comparire i nuovi obiettivi: l'icona “scettico” e quello della scrofa (quando scopri un nuovo obiettivo comparirà un'icona in basso a destra che potrai anche usare come fosse un oggetto). Usa la sbarra infuocata sullo stomaco della scrofa che dorme. La guardia lancerà il boccale nella cella. Ora provvedi a sostituire i due boccali. La guardia inizia a vedere diavoli. Compare icona “diavolo” tra obiettivi. Raccogli da terra lo spaccaginocchia. Esamina te stesso ed inquadra l'avambraccio e usaci lo spaccaginocchia. Ti chiede perché farlo (compare punto interrogativo) seleziona prima il fazzoletto e poi l'icona “scrofa”. Col fazzoletto insanguinato puoi recarti sul corpo del ragazzo nel pozzo di luce e usarlo sulla sua faccia. Parte il filmato salvataggio. Ora sei col monaco e fategli due domande, non importa quali.

PRESENTE – 2° PARTE (Parigi)

Sei John. Guarda il cellulare nel tuo inventario hai un messaggio... per te stesso. Inquadra il cell e seleziona la spia verde per vederlo. Ora si attiva l'icona “web” tra gli obiettivi. Ora sei Pauline. Nel mobiletto sotto il lavandino raccogli: lacca, phone e crema anti-age. Esaminando ognuno di questi oggetti ci troverai dentro un pezzo di arma da fuoco: svita la base lacca e troverai il silenziatore; premi il pulsante sul phone e troverai la pistola; svita il tappo della crema e troverai il proiettile. Ora carica l'arma. Inquadrala ed unisci prima proiettile e poi silenziatore. Ora osserva la tua ruga allo specchio. Poi vai in basso a destra per inquadrare l'interno doccia usa l'arma e, al punto interrogativo, clicca sull'icona “ruga” degli obiettivi così puoi suicidarti (!!!). Ora sei John. Raccogli dal comodino la moneta e il taccuino. Boris ci telefonerà e tu e Pauline uscirete di casa. Ora sei Pauline e devi raccogliere dalle mensole 4 cose: pennello, inchiostro, bomboletta per fissaggio e martello. Ora passa al personaggio John (cliccando sull'icona del suo volto in basso al centro). Comparirà l'icona “Bexter”. Esamina il notebook e sulla sinistra c'è inserita una SD Card da raccogliere. Ora guarda al centro della stanza dove c'è la statua dell'uccello esamina la zona e raccogli uno scatolino. Poi aziona il grammofoono sulla sinistra per vedere una ragazza dai capelli rossi. Ora vai nella porta del piano terra. Guarda la stampante, ma manca la “cartuccia” (compare icona obiettivo). Esamina sulla sinistra della stampante e raccogli della carta colorata e un biglietto da visita. Ora esamina la

mensola alla destra della stampante e raccogli la pipa. Esci e vai al piano di sopra dove c'è la saracinesca per raggiungere Boris. Inquadrarlo e seleziona il simbolo della cartuccia per chiedergliela. Torna alla stampante e inseriscila per avere il simbolo della "B". Ora torna indietro e vai al piano di sopra per esaminare la grande croce sulla destra. Scorri l'immagine e vai alla base. Clicca e azionerai il cassetto per trovare un diario. Ora esce e vai a trovare Pauline. Inquadrala per darle: pipa, stampa e SD card. Poi esaminala e clicca sull'icona "diario" così le parlerai del padre e l'icona passerà a lei. Ora passa a Pauline e esamina il baule nella stanza. Togli i due fermi (uno a destra e uno a sinistra) poi prona ad aprire il lucchetto centrale. Usaci anche il martello. Ti chiederà di trovare un martello di nylon. Esci dalla stanza e chiedi a Boris che te lo darà. In questi caso, come spesso più avanti, devi inquadrarlo per vederlo in primo piano e selezionare l'icona "martello" tra gli obiettivi. Se ci parli direttamente non comparirà l'argomento. Ora torna indietro e usa il martello nylon sul lucchetto del baule. Raccogli il microscopio e la macchina fotografica. Osserva la lente e selezionaci sopra la pipa, il pennello, l'inchiostro e la stampa della "B" (non importa l'ordine). A lavoro ultimato guarda la pipa e usa lo spray per fissaggio. Ora dall'inventario seleziona macchina foto e SD così da unirle. Ora inquadra la statua del "Nio" e fotografala. Inquadra nuovamente la Statua e osserva alla base i simboli che ci sono: usaci l'icona diario. Devi trovare dei numeri per aprire lo scomparto. Esamina di nuovo le mensole e osserva la foto di suo padre. Ora conosci i numeri degli anni più importanti per lui e compariranno come obiettivo in basso. Riguarda la base della statua ed usaci l'icona "anni". Troverai i documenti autenticità del Nio. Ora vai da John e dagli la SD e i documenti. Dopo il filmato sei davanti casa Bexter. Citofona e dì di avere un appuntamento. Citofona seconda volta e ti farà salire. Dopo poche chiacchiere offrile il regalo e poi "mostrati offeso" dai suoi modi. Al che dille del Nio che le vuoi vendere. Ti lascerà solo nella stanza. Perlustra la stanza. Esamina il samurai e raccogli la sua kitana. Esamina il piano e suona un pezzo che aiuterà la tua memoria. Ora controlla la pianta sulla sinistra. Usa il biglietto da visita della Bexter con la resina per raccoglierla e prendi anche lo spruzzatore alla sua sinistra. Ora guarda il pacco e usaci sopra lo spray. Ora usa la kintana sul pacco, comparirà il "punto interrogativo"; seleziona la tessera con resina. Parte il filmato.

MEDIOEVO - 3° PARTE (Monastero)

Ora impersonerai i panni del monaco francescano Miguel detto Yago. Esamina l'armadio dietro la prima scrivania e prendi il piatto con sale e, più sotto, il compasso. Raccogli il pezzo di legno dalla scrivania del povero Giuseppe. Poi parla con Toribio detto Botillo ed esaurisci gli argomenti. Ora prendi la pezza sulla finestra vicino alla tua scrivania. Ti ritroverai a vivere il ricordo della sera prima. Esamina tutti i presenti e parlaci. Dopo osserva le finestre sopra Ginès così da far comparire nuova icona in basso. Ora osserva il tombino vicino all'uscita e comparirà icona "coro". Ora esci e ritorna al presente. Esamina la campana in alto, la prima finestra a sinistra e il lampadario con le candele. Esci dalla studio. Vai alla porta a sinistra che è la stanza di Ginès. Ti comparirà l'icona "chiave". Esaurisci tutti gli argomenti con lui. Ora esci e vai sulle scale in alto. Stanza di Ezequiel. Esamina i suoi occhi e ti chiedi perché non abbia gli occhiali. Poi parlaci ed esaurisci gli argomenti, compariranno le icone "strappo" e "occhiali". Ti darà anche una lettera. Dopo il dialogo usa su di lui il rocchetto. Comparirà l'icona "filo". Prima di andare via raccogli: periscopio sul tavolo in basso, corda in alto vicino la finestra, lima al centro vicino all'incudine. Ora esci. Se hai esaminato bene prima frate Botillo ti ricorderai che lui ha uno strappo sulla tonaca (altrimenti fallo ora). Vai da lui, riosserva lo strappo (altezza

mano sinistra) e usa sopra l'icona "strappo". Ora compare icona "ladro". Non è ancora il momento, però, di scoprire le tue carte. Torna da Ezequiel e inquadralo e associa l'icona coro e poi anche quella finestra. Ti indicherà un punto per scoprire la biblioteca segreta. Ora sei di fronte al dipinto dell'inferno. Alla tua sinistra c'è una fonte battesimale, osservalo. Nell'acqua c'è qualcosa. Usa il sale e poi la lima. Avrai un disco d'argento. Ora osserva il quadro. All'estremità bassa c'è un disco. Quando è in primo piano usa il compasso, aprirà uno scomparto segreto. Ora esci e torna da Ezequiel. Usa il disco sulla mola. Guardalo e usaci il periscopio: farà da nuova lente. Esci ed usa il periscopio sulla finestra nel corridoio. Compare icona "spia". Esamina la lettera "e" nell'inventario e usa la lima. Entra da Toribio e esaminalo. Usa icona "ladro" + icona "spia" + "lettera". Dopo il filmato esci e guardalo dalla finestra. Ora devi recuperare le lettere dal libro. Vai da Ezequiel e se non l'hai fatto osserva la grande finestra, poi clicca su icona "occhiali" e li vedrai fuori. Ora seleziona la corda per recuperarli. Torna da Botillo e osserva lo scrittoio di Giuseppe, al centro c'è la corda. Per vederla usa gli occhiali. Ora osserva il libro, seleziona il pezzo di segnalibro sulla destra (quello più corto) che è collegato alla campanella e la farà suonare. Ora puoi prendere le lettere ed andare a portarle ad Ezequiel. Torna nella sala scrittoi e raccogli il "gatto a nove code" sotto la scrivania di Toribio. Lega la corda al frustino trovato e poi esci dalla finestra nella stanza. Appendi corda allungata alla trave che si trova in basso in primo piano ed avrai la chiave della biblioteca. Esci dalla stanza e dirigiti al quadro dell'inferno. Usa la chiave sullo scomparto segreto. Filmato.

PRESENTE – 4° Parte (New York)

Ora sei John a casa della Bexter, rispondi alle domande e poi esci. Sei con Pauline che ti chiede spiegazioni. Dille che devi andare a New York per trovare lo scrittore del libro. Sull'aereo per NYC una donna ti dà un biglietto da visita e poi ti stordisce con una pasticca nel drink. Al tuo risveglio sei in hotel. Telefona alla reception col telefono in camera e chiedi tutto, soprattutto la cena e la password per wi-fi così da far comparire l'icona. Appena arriva la cena prendi le bacchette del sushi. Esamina il condizionatore sotto la finestra. All'estremità destra c'è un bigliettino incastrato. Usa le bacchette giapponesi per recuperarlo. Ora esamina lo smartphone e clicca su icona "wi-fi" per attivarlo. Ora, sempre col cell in primo piano, seleziona icona "libro" per trovare info su Kovac. Ora apri icona "società" e clicca su icona "biglietto da visita" di Amanda per fare il collegamento. Parte il filmato e parlerai con Kovac (esaurisci gli argomenti). Ora sei in hotel osserva i depliant sulla tv. Prendi la busta, aprila e poi leggi il messaggio. Ora telefona alla reception e fatti mandare un "diablo". Apri il porta vivande, c'è il cryptex. Inserisci la scritta GINES (il nome del monaco) e recupera la usb. Osserva la tv e dietro trovi l'attacco usb che ti servirà per vedere il messaggio. Incontrerai Scarpetta domani. Per scoprire dove, osserva il cuscino rosso a sinistra. Dietro apri la cerniera e recupera la torcia. Illumina la parte centro sud della mappa di Central Park sopra il letto. E quando la luce diventa più piccola cliccaci sopra. Parte il filmato. Ora sei al parco. Parla con la statua. Dopo vai sulla sinistra e guarda sotto entrambe le panchine raccogli il radiocomando e il cavo usb. Poi vai verso sud al lago. Parla col guardiano e chiedigli il binocolo. Esamina la macchina rossa. Guardando bene trovi al volante una foto di un cane, cliccaci sopra e compare icona "cane". Sulla destra c'è una porta usb. Mettila in primo piano e associa radiocomando e cavo. Una volta caricato attaccaci l'antenna che trovi sul cofano. Ora funziona. Parla col serbo col binocolo e chiedigli del cane (inquadrarlo e poi seleziona l'icona cane). Ti dà il binocolo che devi usare sulla barchetta nel lago. Sulla vela della barca leggi un numero (compare icona).

Esci e seleziona il radiocomando e usaci sopra l'icona "numero frequenza". Ora usa il radiocomando su barca e portala a te. Raccogli la chiave e vai alla statua per aprire il bauletto. Ora sei nel medioevo e devi andare a parlare con Ginès.

MEDIOEVO – 5° PARTE (Chiesa di Ginès)

Esaurisci gli argomenti con la rossa Caytir. Poi sei nel giardino. Prima osserva il falchetto in primo piano (basso a destra) e nota gli artigli ed il becco per i messaggi. Ora entra nel portone. Sulla sinistra c'è un gargoyle che ha 3 simboli (2 sulle ali e uno sulla base) lo stesso sulla destra. Ora osserva la statuetta tra le due porte. Cercando bene in alto troverai una chiave. Ora puoi accedere alla porta sulla sinistra. Sei in una cappella. Osserva statue e crocefisso con i fori per gli elementi che lo fanno aprire. Scendi in basso nella botola (sotto la croce). Ginès ti fa vedere il bambino da sacrificare, ma tu devi farlo fuggire. Prendi lo spaccagginocchia a terra. Poi osserva il ragazzo soprattutto gli occhi verdi (comparirà icona) e dopo esci sulla destra. Osserva tutti i simboli a terra e soprattutto il pozzo centrale così comparirà l'icona "alibi". Ora vai sulla sinistra sotto le scale e trovi la stanza di Ginès. Raccogli dalla libreria, sia la carta che boccetta sonnifero; sulla mensola dello specchio prendi polvere prurito, rotolino cuoio e rocchetto di filo; sotto lo specchio dai due bidoncini prendi in uno la sega e nell'altro una biglia; osserva il mantice e troverai un anello in alto. Ritorna ad osservare la libreria e usa carta sul calamaio sulla sinistra. Cosa scrivere? Usa icona "occhi". Poi inquadra rotolino cuoio e inserisci il messaggio per Caytir. Ora osserva il secchio appeso appena sopra l'ingresso della stanza. Usa la biglia e compare nuova icona "diversivo". Ora devi obbligatoriamente raccogliere un'altra biglia. Poi osserva il guanto poco sopra la testa di Ginès. Devi escogitare un piano per rubarglielo. Usa il filo che hai con le frecce. Ora osserva il guanto e seleziona in ordine: la balestra, la freccia col filo e poi icona "diversivo". Ora esci e osserva il falchetto e usa il guanto e il rotolino di cuoio. Parte il filmato e prendi il mantello. Vai fuori sulla destra dell'ingresso chiesa c'è un uomo col carro e dei barili: parlaci ed esaurisci gli argomenti. A fianco osserva il carro e sulla sinistra c'è un fazzoletto: usa la bottiglia di sonnifero. Ora prendi la cinghia sul carro. Torna nella chiesa. Manca per la fuga che tagli con la sega gli spaccagginocchia. Ora vai dal ragazzo inquadralo ed usa: tunica, spaccagginocchia, fili di cuoio, e icona barile. Alla fine di tutti i dialoghi e filmati sarete nelle fogne di Parigi.

PRESENTE – 6° PARTE (Parigi - catacombe)

Hai già alcuni oggetti mentre sei nelle catacombe. Guarda lo scheletro a sinistra e metti il laser nel naso. Indica un punto. Esaminalo e usa acqua della borraccia e poi il coltello. Fai lo stesso con l'altro scheletro. Ora parla con Boris e fatti dare l'accendino chiedendoglielo più volte dopo averlo assicurato che la luce che ha, non si spegnerà facilmente. Ora guarda sulla destra c'è un passaggio dove sta di guardia Mole, la guida. Esaurisci anche con lei gli argomenti. Ora vai verso il cancello in fondo ed esaminalo. Usa il coltello con l'estremità alta e bassa della sbarra che lo blocca così da raccogliarlo. Ora usa la sbarra sul perno insieme all'accendino. Boris ti aiuterà a fare leva. Ti trovi davanti ad un burrone. Esamina le torce appese al muro e accendile con l'accendino. Raccogli quella a terra e usala mentre esamini il fondo col simbolo. Ti chiede cosa farci e tu usa l'accendino. Ora esamina il muro con gli anelli di ferro e prova ad usare la corda: appare l'icona "scalata". Ora puoi tornare a chiamare Mole per chiederle di usare la corda e creare un passaggio. Vai oltre e ti trovi davanti ad una iscrizione. Guarda a destra sulla scrivania. Raccogli la lampada e apri il cassetto per la pergamena. Apri la

pergamena e poi esamina la lampada e usaci il coltello. Metti il medaglione sul simbolo sotto la lampada. Accendi le candele sotto l'iscrizione della lastra al centro e poi esaminala per trovare un foro in cui mettere la lampada col medaglione. Parte il filmato e ti ritrovi legato. Apri (come ci riesci??? cmq lo puoi fare) la scatola a fianco a te ci sono degli strumenti per bottiglie di vino . Raccogli il cavatappi ed esaminalo. Puoi estrarre dal fondo un coltellino. Ora prendi in esame te stesso dall'icona e usa il coltellino sui laccetti ai polsi (anche questo un po' strano, no?). Parte il filmato e rispondi a Gines che lo odi e poi più avanti che lo ucciderai. Alla fine del filmato sei Pauline. Scegli di usare il biglietto della Bexter nel pc. Puoi fare ricerche su tutto ciò che la riguarda. Ad un certo punto ti compare anche tra le scelte "deep web" anche "asta". Esamina il lotto 3° e scorri il baule. Sulla destra c'è una moneta che ti serve. Convinci Pauline nel ragionamento a rubarla e poi dille di sostituirla facendoti aiutare da Weasel. Dovrai recarti da lei ad Amsterdam.

PRESENTE – 7° PARTE (Amsterdam)

Sei Pauline. Scendi dal ponte sul battello e raccogli il salvagente. Ora osserva l'oblò e guarda il brutto ceffo. Raccogli il remo a destra dell'oblò. Poi esamina la cassa in basso sulla sinistra. C'è anche del nastro adesivo che puoi raccogliere. Ora vai sul tetto del battello e raggiungi la porta principale. Esaminala e compare l'obiettivo "sorpresa". Torna dov'eri. Osseva dall'oblò il tizio seduto e usa sopra l'icona sorpresa. Per costruire il tuo piano dev selezionare il remo, il salvagente ed il nastro adesivo. Parte il filmato. Uno è stato fatto fuori. Manca l'altro. Raccogli i tubi di pvc e la pinza dalla cassetta attrezzi vicino alla passerella. Ora usa la pinza sulla pianta di spine alla destra dell'oblò. Usa il "gomito" di pvc coi tubi. Ora osserva l'oblò e inquadra il tizio addormentato. Usaci il tubo lungo di pvc e poi la spina, infine, il tubo con angolo. Alla fine del filmato sei con Weasel. Esaurisci gli argomenti e dalle il dipinto. Si attivano icona "pilota" e icona "oro". Ora torna sopra e parla coi ragazzi. Torva un accordo economico contrattando sul prezzo. Poi osserva il ragazzo di colore e noterai che ha i denti d'oro. Usa la pinza e poi l'icona "oro". Glieli strapperai. Ora esci e fai una foto al campanile col tablet. Torna da Weasel e dalle denti e tablet. Filmato.

PRESENTE – 8° PARTE (Parigi - Finale)

Sei nascosta per entrare in casa Bexter subito a destra ci sono degli scatoloni. Prendine uno per ogni misura. Ora prendi vicino alla porta il ferma-porta in legno. Poi esamina lo scatolo a terra per far apparire l'icona "mano" e l'icona "nasconditi". Ora torna a nasconderti ed osserva Ursus (lo scagnozzo di Ginès) in modo da notare la cordicella alla tasca sinistra (compare icona "chiave"). Ora scambia lo scatolo a terra con quelli che hai mettendo gradualmente quelli più grandi (non subito!) fino a posizionare quello maggiore (misura 80x80x80). Ora dal nascondiglio clicca sulla zona di pavimento a fianco agli scatoloni chiusi (in basso a destra) e quando vedi in primo piano le mattonelle usaci il ferma porta, così Ursus e Ginès scambieranno il posto per passeggiata. Ora vai allo scatolone montato e usa tutte e tre le icone. Arriverai direttamente dentro dove è rinchiuso John. Tira la leva a sinistra. Parla di tutto con John e fai comparire icona "Mole". Ora prendi il cavatappi dalla scatola sul tavolo a destra e dallo a John. Passa il comando a John e prendi dal tavolo la boccetta di rafano. Usala su Boris per svegliarlo e convincilo a scappare parlando di Mole. Ora inquadra il cava-tappi e apri la base per far uscire il coltellino. Usalo su Boris così da liberarlo. Ora sei Pauline sulla sinistra del cancello c'è una combinazione: devi inserire i numeri dell'anno 1501. Ora sei

Pauline al citofono della Bexter. Presentati ed entra sotto la minaccia di Amanda. Filmato e poi decidi con John di porre fine alla tua immortalità.

FINALE.

By **RAINDOG** per puntaeclicca.com

PUNTAECCLICCA.COM