

CRIMSON ROOM Decade

Ci troviamo in una stanzetta con un letto ed una cassetiera. Apri il cassetto di sx e leggi. Apri quello di dx e prendi il pupazzetto (va in automatico sul mobile). Alza il cuscino e prendi la matita. Clicca sul calendario. Avvicinati e fai cadere la lettera nascosta nell'angolo in basso. Accovacciati, prendila e leggi. Andrà in automatico nell'inventario delle lettere che ha il simbolo della busta da lettere.

Vai alla tenda, clicca e aprila. Sul davanzale c'è una chiave. Usala per aprire il cassetto inferiore. Prendi il giradischi. Alza il cassetto a terra e prendi la lettera. Vai nell'angolo con le bottiglie, spostale un po' e prendi la cartolina. La cassa a terra è inamovibile e blocca un disco.

Vai al calendario e nota che ogni volta che sposti la tendina si aggiungono crocette sui giorni: falle arrivare al giorno 21 con il simbolo della bilancia che abbiamo visto nel primo cassetto. Vai al cassetto a sx e per magia compare un coltellino svizzero con tre funzioni. Cliccaci per aprire la lama e usala sul pannello a muro in fondo alla stanza. Troverai un motore elettrico. Girati e dietro al letto prendi un'altra lettera. Prendi il coltello e usa la lama sulla coperta del letto dal lato del muro a piedi e troverai una torcia. Clicca sul coltellino e passa alla funzione giravite: utilizzando PUT e USE esegui la procedura per aprire la torcia, prendere la batteria dal giradischi e metterla nella torcia. Infine gira la parte gialla della torcia per accenderla.

Accovacciati e nel vano vuoto del cassetto troverai una chiave. Usala sull'interruttore rosso di sx del motore e la stanza ruoterà. Adesso è tutto capovolto tranne il nostro mobile archivio.

Dietro al letto c'è una lettera. Prendila e leggi. La cassa che sembra essere una cassaforte è aperta ma vuota.

Prendi il vassoio e mettilo nel punto del pavimento a sx del mobile dove cade una goccia di acqua.

Cerca e prendi di nuovo coltello e torcia. Tra le coperte del letto capovolto troverai uno straccio.

Prendilo e mettilo nel vassoio con l'acqua e poi con lo straccio bagnato pulisci i numeri della cassaforte.

Osserva il calendario a terra e vedrai che il 4° fumaio della nave non emette fumo. Toccando la lampadina si sente il tuono e si illumina il calendario. Tocca la lampadina e accovacciati a guardare il calendario: il fulmine lo illumina e alcune crocette sui numeri ti daranno un codice (forse random). Nel mio caso si trattava di 8-10-8, quindi ho inserito 8108. Metti la combinazione sulla cassaforte e ti accorgerai che si tratta di un microonde.

Appoggiaci dentro la cartolina, chiudi e quando riapri, se è tutto corretto, otterrai un modellino di nave.

Apri la quarta ciminiera utilizzando il coltellino e avrai una chiave blu.

Mettila nel motore a dx e la stanza ruota nel senso opposto al precedente, facendo cadere di nuovo tutto.

Alza il cassetto e prendi un anellino sporco. Lì vicino prendi la scatola rossa menzionata nei documenti.

Prendi il disco sotto il cuscino e una lettera dietro il mobile.

Cerca ancora una volta la torcia e il coltellino, poi rompi il piatto e leggi la lettera. Prendi la pezza a piedi del telaio del letto, la matita fra coperta e materasso e un altro anello nel vano a muro della lampadina.

Osserva e ruota la scatola rossa. Mettici la matita e i due anelli negli appesiti vani. Si aprirà e avrai un'altra batteria.

A questo punto la porta in ferro si scardina, ma non del tutto: dovrai svitare il cardine di sx col giravite.

Togli le batterie dal giradischi e mettile all'interno della scatola rossa, ma non succede nulla.

Prendi il modellino della nave e mettilo nel vapore del vano porta (accovacciandoti). Gira intorno al vano della porta e in un angolo troverai una scaletta. Cliccaci sopra e scendi in un sotterraneo. Vai immediatamente a dx in un cunicolo poco visibile e troverai un'altra lettera.

Prosegui lungo il cunicolo oppure passa dall'altro lato del cunicolo fino a trovarti davanti al modellino ingrandito della nave. A poppa, per terra, troverai il pupazzetto che dovrai mettere esattamente sulla prua. Senti un rumore: dietro l'angolo trovi il coltellino. Con la funzione giravite clicca sul 4° comignolo e troverai un'altra lettera.

Poi con la funzione cavatappi stappa l'unica bottiglia col tappo.

Inondazione e filmatino finale.

By Tonierm