

SOLUZIONE A NEW BEGINNING

PROLOGO

Bent Svensson

Dopo il filmato iniziale osserva la macchina davanti a te che sembra sia andata fuori uso. Apri il pannello del motore e osserva la cinghia che si è spezzata. Prendila e poi osserva . Prendi la vite a dx del girante più grande (osserva il foro dove era inserita la vite). In inventario osserva la cinghia rotta e col tasto sinistro del mouse agisci su di essa per riaggiustarla con un nodo. Usala di nuovo sul girante più grande e poi esci dalla schermata. Agisci sulla macchina per riattivarla, ma la cinghia si rompe di nuovo. Rimuovila di nuovo dal girante. Esci dalla schermata e scendi le scale a dx. Osserva la canna da pesca appoggiata alla parete della casa e poi entra nella porta a dx. Accendi la TV a sx dell'ingresso e ascolta il notiziario. Sulla parete accanto al tavolo ci sono due quadri appesi. Osserva quello a dx che ti ritrae insieme ad una donna, poi osserva quello a sx. Osserva le persone immortalate nella foto (da sx verso dx: Barney, Lissa, tu, Duve e alle spalle il personale). Nell'angolo in basso a dx del quadro osserva il rigonfiamento. Agisci su di esso per strappare un lembo della foto. Osserva e prendi la chiave che era nascosta lì sotto.

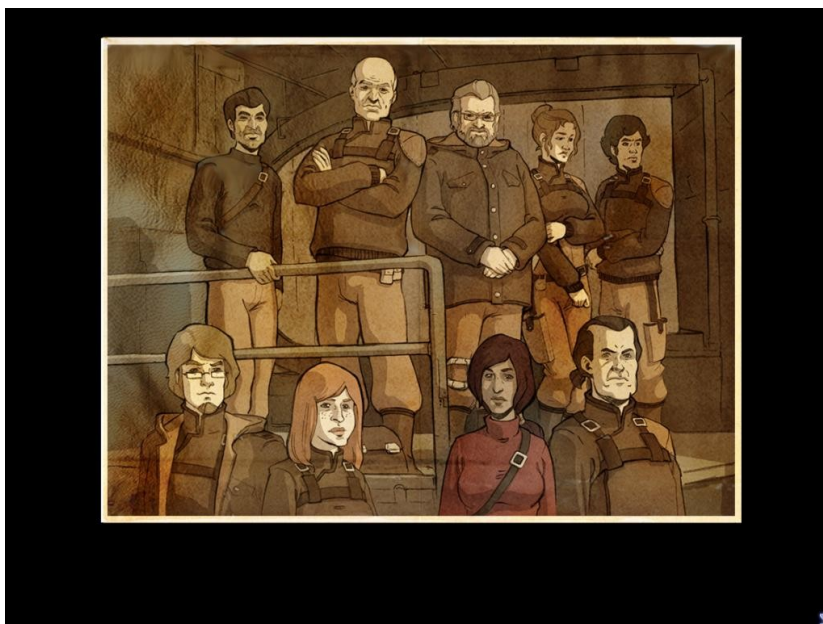


Esci dalla schermata e a sx osserva la dispensa. Sotto gli sportelli della dispensa osserva e prendi la bottiglia di olio. Osserva tutto il resto della stanza e poi esci dalla porta a dx. Scendi in basso verso il pontile di legno e vai a sx. Osserva la barca e la nassa appesa. Prova ad entrare nella porta, ma è chiusa. Usa la chiave appena trovata sulla porta e poi entra. Osserva e rimuovi il lenzuolo a sx dell'ingresso. C'è un piccolo laboratorio. Osserva tutto. A dx osserva il cassetto e apri il cassetto in alto, prendi il cacciavite che c'è dentro. Vai a sx e apri la porta di legno, osserva la bicicletta e la camera d'aria della ruota, usa il cacciavite sulla camera d'aria per rimuoverla dalla ruota. Segue un breve filmato.

Parla con Fay che è appena arrivata con l'elicottero poi torna verso l'alto dove c'è la macchina fuori uso. Osserva di nuovo il pannello dove c'è il motore. Usa il cacciavite sul buco in basso a dx dove hai rimosso la vite, poi usa la camera d'aria della bici sul girante più grande e poi usa l'olio sul girante per lubrificarlo. Esci dalla schermata e prova ad azionare la macchina. Ti serve qualcuno che tenga chiuso il pannello per evitare che il cacciavite salti via. Scendi le scale e vai a parlare con Fay. Filmato.

Parla di nuovo con Fay, la donna si sente male e ti chiede un bicchiere di acqua. Torna nella stanza al piano di sopra. Ricevi una telefonata. Parla con la dottoressa August di tutti gli argomenti.

Dopo che hai dato da bere a Fay, parla con lei. Ti dirà che viene dal futuro e che ha bisogno del tuo aiuto per salvare l'umanità dall'estinzione. Ti mostrerà una foto con i componenti della sua squadra. Osserva ad uno ad uno ogni persona della foto (Josep, Dina, Sadi, Hardy, Delvin, Fay, Nigel, Quadi e Salvador.)



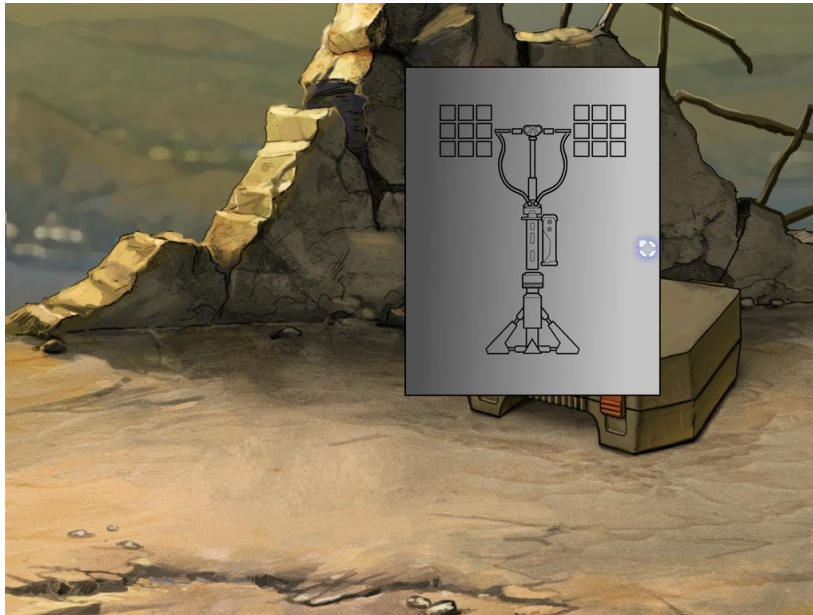
Fay inizia a raccontarti tutti gli eventi che sono accaduti (o che accadranno) nel futuro da dove lei proviene.

CAPITOLO 1

Aria di Piombo

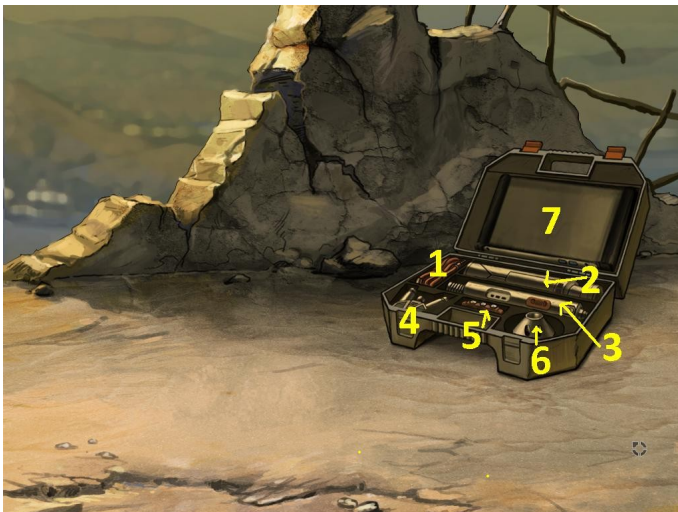
Fay

San Francisco, anno 2050. Parla con Nigel di tutto. Devi installare l'antenna radio-temporale. Osserva la capsula del tempo sulla quale avete viaggiato e poi osservalo in primo piano. Sulla parte superiore della capsula osserva i due cilindri a dx e a sx. Al centro, tra i due cilindri, osserva lo Svensson che contiene l'alga verde-azzurra. Osserva e tira fuori dall'alloggio i due cilindri. Poi osserva e tira fuori dall'alloggio anche lo Svensson. In basso della capsula, tra i due sedili, osserva e apri il pannello. Prendi la valigetta che c'è all'interno e che contiene l'antenna radio-temporale. In inventario osserva la valigetta, il coltello e l'apparecchio radio-trasmittitore temporale. Con tasto sx del mouse apri l'apparecchio per ricavarne una batteria scarica. Usa la batteria scarica sullo Svensson per ricaricarla. Ora usa la batteria carica sull'apparecchio radio-trasmittitore temporale. Esci dalla schermata e a sx osserva la trave d'acciaio. Sali sulla trave per salire in alto. Osserva la città di San Francisco completamente distrutta. A dx osserva le macerie. In inventario prendi la valigetta e usala sull'altopiano accanto alla trave d'acciaio. Sulla parte superiore della valigetta osserva il manuale con le istruzioni per montare l'antenna.



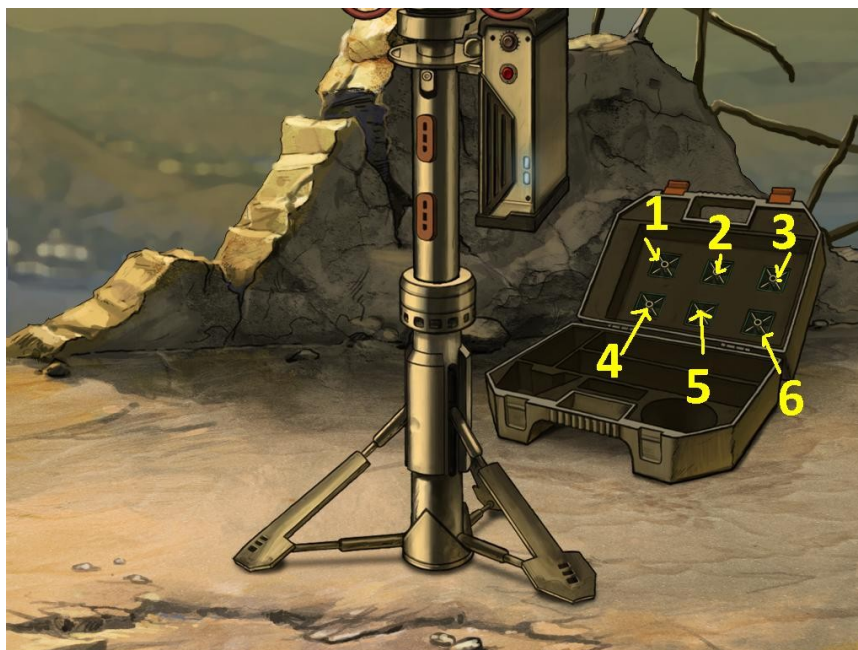
Apri la valigetta e osserva i pezzi all'interno:

- 1 CAVI
- 2 PIEDE
- 3 ANTENNA
- 4 PEZZO A T
- 5 FUSIBILE
- 6 ACCOPPIATORE
- 7 RICEVITORE

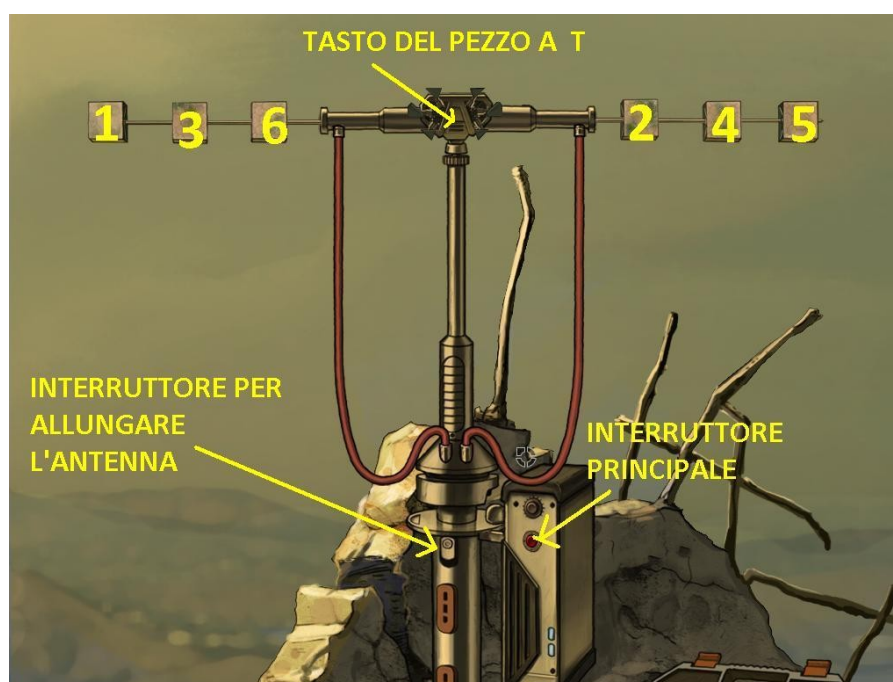


Metti i pezzi in terra, metti il piede sull'altopiano e poi clicca sul piede per aprirlo. Usa l'antenna sull'anello in alto del piede. Osserva l'antenna alla quale manca un fusibile, mettilo. Osserva ancora l'antenna sopra il fusibile in alto, agisci sull'interruttore per allungare l'antenna. Usa l'accoppiatore sull'antenna e poi usa il pezzo a T sull'antenna in alto. Al centro del pezzo a T agisci sul tasto per aprirlo. Usa i cavi sui due connettori del pezzo a T. Usa l'estremità dei due cavi sui connettori dell'accoppiatore. Usa il ricevitore sull'accoppiatore.

Osserva ancora la valigetta in terra, sulla parte superiore, dove c'era il ricevitore, osserva i 6 cubi.



Osserva i sei alloggiamenti sul pezzo a T in alto dell'antenna. Devi posizionare i cubi così:



Poi premi l'interruttore principale.

In inventario prendi l'apparecchio radio-trasmittitore temporale e usalo sull'antenna che hai appena montato. Osserva tutti i riquadri dell'apparecchio i quali trasmettono immagini da varie parti del mondo e parla con i tuoi compagni di squadra.

Scendi lungo la trave d'acciaio e poi scendi le scale a dx dietro la capsula del tempo. In fondo alle scale vai a sx e osserva la scrivania. Usa il coltello sulla scrivania per aprire lo sportello, prendi il cacciavite che c'è dentro. Vai a dx e osserva il divano, agisci sul quadro alla parete per raddrizzarlo. Torna in fondo alle scale e vai a dx. Senti gridare Nigel. Cadi su di un balcone a pochi cm da un corso d'acqua. Osserva in altro, sopra la tua testa, una scala pieghevole, ma non riesci a prenderla.

A dx osserva la corda per il bucato, usa il coltello sulla corda per prenderla. Entra nell'ingresso alle tue spalle. Avvicinati alla porta a dx, accanto alle scale, prova ad aprirla ma è chiusa. Osserva e prendi la sbarra di ferro dalla ringhiera delle scale a sx. Usa la sbarra di ferro sulla porta e poi entra. Osserva la tappezzeria a dx e poi agisci su di essa per strapparla. Osserva il muro fragile che la tappezzeria copriva. Usa la sbarra di ferro sul muro per romperlo e poi entra. Sei in un ripostiglio, a sx osserva e apri l'armadietto, prendi la scopa, la paletta e in automatico prenderai anche il pezzo di sapone. Esci dal ripostiglio e torna al balcone. Usa la scopa sulla scala pieghevole per tirarla giù e poi sali. Sei in un altro balcone, a dx osserva l'insegna pubblicitaria che penzola. Sali sull'insegna per raggiungere la finestra del palazzo di fronte. Sei in una stanza che doveva essere una biblioteca. Osserva i libri e i terminali sui tavoli. Vai a dx e poi entra nell'altra stanza. Vedi Nigel che sta per precipitare nel vuoto. Filmato

Nigel non ce l'ha fatta ed è precipitato. Prima di cadere è riuscito consegnarti una specie di chiave (cristallo di memoria) che devi consegnare a Salvador. Torna indietro a sx e poi esci dalla finestra da dove sei entrata. Osserva di nuovo l'insegna pubblicitaria. Un globo si è semi-staccato dall'insegna. Lo tiene su un cardine. Usa il cacciavite sul cardine per staccare il globo che precipita in basso. Scendi dalla scala sul balcone e osserva il globo che è caduto in acqua. Ti serve un remo per utilizzarlo come barca. In inventario usa la sbarra di ferro con la paletta e poi la corda del bucato con la sbarra e la paletta. Usa questo remo sul globo. Devi raggiungere la seconda squadra che si è salvata navigando tra le strade di San Francisco. Raggiunto il luogo, dove il corso d'acqua termina con un precipizio formando una grande cascata, vai a sx e osserva il camion. Rimuovi il telone dal camion con il coltello. Tira fuori un barile dal camion, il quale andrà a incastrarsi tra le rocce in fondo al corso d'acqua poco prima del precipizio. Vai a dx e prendi l'asse di legno in terra. Vai ancora a dx dove ci sono le rocce poco prima del precipizio. Devi attraversare il corso d'acqua per andare alla parte opposta. Usa l'asse che hai appena preso sulla roccia davanti a te, avanza verso l'asse di legno lungo che c'è sull'acqua. Girati e prendi l'asse corta e poi prendi l'asse lunga. Usa l'asse lunga davanti a te sulla roccia a dx e poi usa l'asse corta sull'altra roccia a dx. Sei sulla sponda opposta, vai a sx e osserva l'auto, dentro c'è la chiave appesa al cruscotto, agisci sull'auto per azionare il motore. Osserva il cumolo di fango che ricopre la ruota posteriore dell'auto e usaci il remo per rimuoverlo. Prendi il cerchione e osserva l'assale posteriore. Vai a dx e osserva la trave d'acciaio accanto al precipizio, usaci il cerchione della ruota e poi osserva il precipizio. Vedi Salvador e Delvin sospesi con la loro capsula del tempo sulla cascata. Parla con loro. Devi aiutarli a risalire prima che la forza dell'acqua li faccia precipitare giù. Ti lanciano una fune. Usa una estremità della fune sulla trave d'acciaio dove hai messo il cerchione. Vai a sx e usa l'altra estremità della fune sull'assale posteriore dell'auto. Agisci sull'auto per attivare il motore. Filmato

Parla con Bent Svensson di tutti gli argomenti.

CAPITOLO 2

Una Notte nel Global

Fay

Parla con Salvador e Delvin di tutto. A dx osserva il sacco a pelo di Delvin e ispezionalo. Prendi la batteria. In inventario osservalo per vedere che è carica. Vai a dx dove si è recato Salvador. Sul balcone osserva l'insegna pubblicitaria che, con il buio, si è accesa. Osserva la prima lettera in

basso (L), quella rossa che lampeggia. Sali sull'insegna per andare alla biblioteca. Parla con Salvador. Dalla valigetta in terra osserva e prendi la sonda e il trapano al plasma. Vai a sx e osserva i detriti che ricoprono l'ingresso. Usa il trapano sui detriti per praticare un buco. Usa la sonda sul buco e poi l'apparecchio radio-trasmittitore temporale. Osserva lo schermo tutto scuro dell'apparecchio e clicca sulla lampadina in basso a sx dello schermo. Per un istante vedi l'immagine di qualcuno (Nigel?). Prova ad usare di nuovo il trapano sul buco, ma ha poca potenza. In inventario clicca col tasto sx del mouse sul trapano per aprirlo e rimuovere il filtro blu. Esci dalla finestra e torna da Delvin che ora sta lavorando accanto alla capsula del tempo in cima alle scale. Parla con lui. Dagli il filtro blu del trapano e lui in cambio ti darà una membrana per potenziare il trapano. Ti serve anche una fonte di luce maggiore (il filtro blu è troppo tenue). Torna indietro al balcone dove c'è l'insegna pubblicitaria, osserva la lettera L che lampeggia e usa il trapano per prenderne un pezzo circolare di plastica rossa. Usala sul trapano e torna alla biblioteca. Usa il trapano sul buco dei detriti. Il buco si allarga, ma ancora non è sufficiente. Usa la membrana sulla batteria e il tutto sul trapano. Usa di nuovo il trapano sul buco. Si apre un varco per avanzare nell'altra stanza. Dopo che hai parlato con Salvador entra nella stanza a sx. Osserva il terminale in terra accanto alla cascatella di acqua. Ispezionalo e prendi un chip informatico. Osserva la cascatella di acqua a sx, sulla roccia vedi il cristallo di memoria che ha perso Nigel, prova a prenderlo, ma non ci riesci. A sx osserva i tre ripiani a scomparsa, non funzionano. Avvicinati al terminale davanti alla cascatella di acqua, osservalo ma non funziona. In terra a sx osserva la luce segnaletica esagonale, prendila. Torna accanto al cristallo di memoria in bilico sulla cascatella e usa il remo. Purtroppo il cristallo cade al piano inferiore. Torna verso sx e poi a dx. Osserva in terra il rampicante aggrovigliato alla ringhiera. Usa il coltello sul rampicante. Adesso puoi calarti al piano inferiore aggrappata al rampicante. Osserva e ispeziona i rigagnoli di acqua a sx per vedere dove è caduto il cristallo, ma non lo trovi. Sali di nuovo col rampicante. Sulla roccia dove c'era il cristallo usa il sapone e poi scendi di nuovo in basso. Osserva e ispeziona dove si è formata la schiuma del sapone, prendi il cristallo di memoria. In automatico porterai il cristallo da Salvador, il quale te lo renderà di nuovo. Ora devi trovare un terminale funzionante per poter leggere i dati contenuti nel cristallo. Torna a sx e poi vai al terminale accanto ai tre ripiani a scomparsa. Osserva il pannello di manutenzione e aprilo col cacciavite. Osserva e rimuovi il chip bruciato e usa sul pannello quello che hai in inventario. Usa poi il cristallo sul terminale e prova ad azionarlo. Niente da fare. Scendi in basso col rampicante e osserva le due vetrinette a dx delle scale, poi entra nell'ingresso a dx. Osserva la sala delle turbine. Dalla porta blindata a dx senti un boato, avvicinati e osservalo. Ti rendi conto che dietro di essa c'è qualcuno. Usa l'apparecchio radio-trasmittitore sulla porta blindata e poi clicca sulla lampadina in basso a sx dello schermo. Parla con la persona dietro alla porta. Osserva e sbircia sul pannello di manutenzione in basso a dx della porta. Osserva e apri il pannello davanti alla sala delle turbine. Osserva il terminale e poi utilizzalo. Devi far diventare tutte le cinque luci verdi, girando le sottostanti manopole in senso orario e antiorario:

1 – antiorario

4 – orario

5 – orario

4 – orario

5 – orario

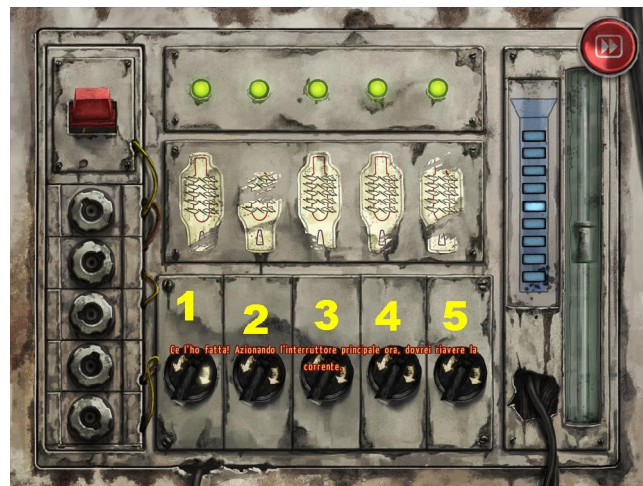
2 – orario

3 – orario

2 - orario

3 – orario

1 – orario



Esci a sx, dietro la vetrinetta accanto alle scale osserva il cavo che fa delle scintille e segui il suo percorso. Osserva e apri il pannello dove termina il cavo. Esamina e tira la spina dal pannello. Sei di nuovo nella sala delle turbine. A sx osserva il distributore di bibite. A dx di esso osserva la serratura elettronica. Usa la membrana sulla serratura e poi la batteria sulla serratura. Ci sarà una piccola esplosione. Osserva il buco che si è creato nel distributore e infilaci la mano, prendi le monete. Usa le monete sull'apertura in alto del distributore e poi agisci su di esso per utilizzarlo. Prendi la bottiglia della bibita che è uscita. Esci dalla stanza e torna in alto con il rampicante. Vai al terminale dove hai inserito in chip. Azionalo. Seleziona alga verde-azzurra come password. Parla con Quichie al computer di tutti gli argomenti che riguardano lo scaricare di dati. Non ottieni gran ché. Vai a sx e usa la luce che hai in inventario sull'apertura in basso del ripiano a scomparsa centrale. Clicca sul ripiano per attivarlo e aprirlo. Prendi la luce che avevi messo nell'apertura in basso e mettila sull'apertura della seconda fila di cristalli partendo dal basso. Poi prendi il 2° cristallo di memoria partendo da dx.



Porta il cristallo a Salvador. Filmato. Torna da Delvin e parla con lui. Devi procurarti delle videocassette con delle registrazioni. Nel frattempo Delvin ti consegna delle pasticche di anatra all'arancia. Torna nella sala delle turbine. Parla con l'uomo attraverso la porta blindata. Devi accedere all'archivio multimediale. Lui ha fame e ti aprirà la porta solo se gli darai del cibo. Usa le pasticche di anatra all'arancia con la bottiglia di bibita. Usa la poltiglia che hai ottenuto sulla porta blindata. Esci e poi entra di nuovo nella sala delle turbine. La porta blindata è aperta, entra. Esamina l'oscurità della stanza per accendere la luce. Parla di tutto con l'uomo sopravvissuto. Osserva e commenta tutti gli oggetti nella stanza. Osserva il terminale accanto all'uomo e poi osserva fuori della stanza a dx, il deposito. Usa il terminale e parla con Quichie. Alle domande che ti porge, scegli di prendere la fotocamera. Esamina e prendi la fotocamera che è appena arrivata all'interno di una scatola trasparente. In inventario osservalo e con il tasto sx del mouse attivalo per l'autoscatto. Usa la fotocamera sulla scatola che la conteneva. Parla di nuovo con Quichie attraverso il terminale. Prendi di nuovo la fotocamera e osservalo. L'autoscatto ha immortalato una scatola del deposito con un numero seriale (3476-6970-9987). Esci dalla schermata e usa di nuovo il terminale, parla con Quichie dicendo che hai terminato con l'artefatto. Osserva di nuovo il terminale per parlare con Quichie e chiedi dell'artefatto 3476-6970-9987. Arriverà una scatola più grande, aprila e poi parla con l'uomo sopravvissuto. Digli di chiedere a Quichie di rimandare indietro la scatola e poi termina tutti i dialoghi con lui. Entra nella scatola aperta e poi parla con il sopravvissuto. Verrai trasportata nel deposito insieme alla scatola. A dx osserva la scatola con le videocassette e aprila con il cacciavite. Prendi i nastri e poi entra di nuovo nella scatola. Dopo aver parlato con Salvador attraverso l'apparecchio radio-trasmittitore verrai riportata indietro nella stanza precedente. Parla con Salvador di tutto. Salvador e Delvin sono pronti per partire con la capsula del tempo per il Brasile per evitare l'esplosione di una centrale elettrica, mentre tu sei intenzionata a recarti ad una conferenza. Purtroppo nella capsula del tempo ci sono solo due posti e non c'è posto per te. Sul tavolo davanti a Delvin osserva il video della centrale elettrica, sostituisilo con quello che hai in inventario , relativo alla conferenza. Filmato.

CAPITOLO 3

Brutale Risveglio

Bent Svensson

Non credi ad una parola di quello che ti ha raccontato Fay e sei più che deciso a non aiutarla. Vieni catturato da lei e un suo amico (Oggy), dopo che ti hanno stordito e caricato sull'elicottero. Riprendi i sensi e sei nel bagno dell'elicottero, legato alle tubature della doccia. Osserva la tenda alla porta e agisci su di essa per farla cadere insieme all'asta che la sorregge. Prendi e usa l'asta sulla maniglia della doccia. Apri le tre ante dell'armadietto sopra il lavandino, a sx prendi il flacone di dopobarba, al centro il pettine metallico e a dx il tagliaunghie. Osserva la finestra a sx, sopra vedi una vite. Prova a svitarla ma non ce la fai. In inventario spezza il pettine in due parti e poi usa il primo pezzo del pettine sul secondo per creare una specie di croce. Usa il pettine così ricostruito sulla vite. Apri la finestra e tira il cavo che si è allentato. Osserva il braccio dell'antenna legato al cavo e prendilo, usalo sulla porta a dx per aprirla, esci. Chiudi la porta del bagno e a dx osserva Oggy che pilota l'elicottero. Vai a sx e osserva Fay che sta armeggiando con l'apparecchio radio-trasmittitore. Osserva tutto, in particolare l'interfono sopra la testa di Fay. Torna a dx e osserva tutto quello che c'è in quell'ambiente. Sotto il cuscino del letto osserva e prendi il dittafono e la

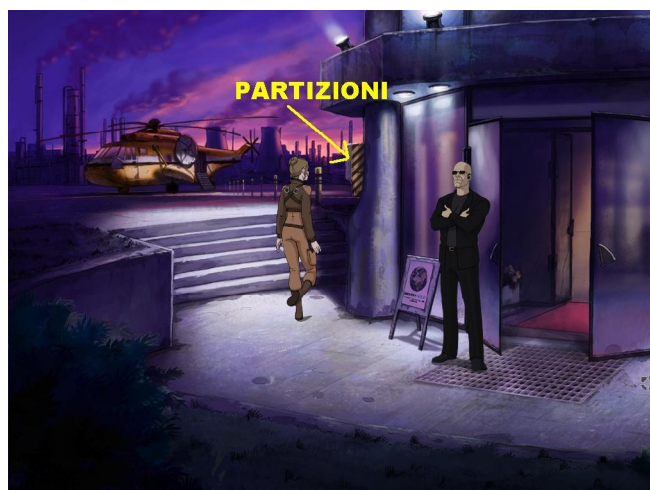
rete di plastica. Sopra il letto, a sx, osserva e metti via l'album, osserva il cavo che era sotto l'album (collega la stanza dove sei ora con la stanza dove c'è Fay). Osserva il libro sul letto e strappa alcune pagine. In inventario riproduci la registrazione del dittafono e ascoltalà. Prova a usare il dittafono con il cavo, ma non va. Usa il tagliaunghie sul cavo per spezzarlo e poi usa il tagliaunghie anche sul dittafono. Vai a dx, osserva Oggy e usa su di lui il dittafono per registrare la sua voce, poi osserva i fusibili dentro la scatola davanti a te, tira. Torna indietro a sx e poi entra nel bagno. Osserva il cavo che penzola dalla finestra e che emette delle scintille. In inventario usa i fogli di carta con la bottiglia del dopobarba. Usa i fogli così bagnati sul ventilatore in alto a sx. Prendi il cavo penzolante e usalo sui fogli nel ventilatore. Fay vedrà del fumo nero dalla finestra dell'elicottero. Esci dal bagno e vai a sx, mentre Fay osserva dalla finestra, agisci sull'interfono in alto dove era seduta Fay, per accenderlo. Torna di nuovo a dx. Usa il dittafono sul cavo spezzato sopra il letto e poi agisci sul dittafono e riproduci. Fay ascolta la registrazione e andrà da Oggy arrabbiatissima per quello che ha ascoltato. Esci dal bagno e ascolta Fay e Oggy che litigano. Bloccali nella cabina di pilotaggio con la porta del bagno. Dopo tutti i dialoghi usa il braccio dell'antenna sulla porta. Vai a sx per due volte. Usa il terminale per chiedere aiuto. Filmato.

CAPITOLO 4

La Conferenza

Fay

Sei all'interno dell'elicottero, dopo aver parlato con Salvador osserva il barattolo a sx della finestra e prendi una zolletta di zucchero. Sopra la finestra a sx osserva un altro barattolo e prendi il mix di spezie. Sul tavolo prendi la tazza e poi usala sulla macchina del caffè a sx della finestra. Vai a dx, sopra il letto, sulla dx osserva e usa la fotocamera per scattare una foto a te stessa. Osserva la porta del bagno, parla con la persona all'interno (Oggy). Torna a sx fino alla stanza dove c'è Salvador, parla con lui. A dx, in basso, osserva la cassetiera. Apri il secondo cassetto partendo dal basso e prendi le forbici che ci sono all'interno. Usa le forbici sulla foto per renderla ad un formato tessera. A sx di Salvador osserva la porta con le scale. A sx della porta osserva la serratura elettrica. Premila per aprire la porta e poi esci. Sei davanti all'ingresso dove si tiene la conferenza sull'ambiente. Osserva e parla con il buttafuori. Per entrare devi identificarti come giornalista. A dx osserva e parla con i manifestanti. Offri a una di loro la tazza col caffè, in cambio lei ti presta il suo megafono. A sx del buttafuori osserva il condotto di ventilazione dietro le partizioni. Le partizioni sono chiuse, ma se riesci ad aprirle sarebbe un ottimo punto d'ingresso.



Torna dentro l'elicottero e vai davanti alla porta del bagno, usa il megafono sulla porta per far uscire Oggy. Parla con lui fino a che ti darà la sua tessera da giornalista. Torna a sx (dove c'è il tavolo e il divano), a dx della porta osserva la piastra calda. Usa sulla piastra la zolletta di zucchero e poi usa subito sullo zucchero sciolto il coltello per prendere la sostanza appiccicosa. Usa il coltello sulla tua foto e poi la tua foto usala sulla tessera di Oggy. Esci dall'elicottero e torna dal buttafuori. Mostra la tessera da giornalista con la tua foto, lui ti permetterà di entrare nel palazzo dove si tiene la conferenza. Filmato. Vai a sx e poi entra nella porta in fondo. Sei in una stanza con un buffet, parla con il Dott. Braun davanti al tavolo che mangia delle tartine. Dal tavolo prendi un bicchiere con il Punch. Osserva il pianista che suona in fondo alla stanza. Vai nella porta in fondo a dx. Ricevi una chiamata da Salvador attraverso l'apparecchio radio-trasmittitore, devi trovare un modo per farlo entrare affinché possa parlare con il Dott. Braun. A sx osserva le due porte con i relativi cartelli a fianco (la toilette e il deposito). Usa il cacciavite sui due cartelli per rimuoverli e poi usa il cartello del deposito a dx e quello della toilette a sx (praticamente li devi invertire). Osserva l'uomo in piedi a sx e quello seduto a dx. In fondo alla stanza osserva e usa l'ascensore che ti porta al piano inferiore. Sei nei garage. Vai a sx e osserva la saracinesca e la serratura a dx, prova a usarla, ma ti serve una chiave. Vai ancora a sx, osserva la serratura magnetica davanti alla grossa saracinesca. Torna all'ascensore e sali. Torna a sx, al buffet, e poi ancora a sx per uscire dalla porta a vetro. Osserva i manifestanti. Entra di nuovo nella sala del buffet e poi esci dalla porta a dx per tornare alla sala delle conferenze. Ora vedi un'altra porta aperta a sx, entra e sei nella sala comandi delle luci. A dx osserva e parla con l'elettricista di tutto, osserva i tre monitor davanti a lui. In quello di dx vedi i garage, al centro la sala conferenze e in quello di sx l'ingresso dell'edificio dove c'è il buttafuori. Accanto al braccio dx dell'uomo osserva le chiavi. A sx dell'uomo osserva l'armadietto (ci sono i comandi per le partizioni dove ci sono i condotti di ventilazione). A sx dell'armadietto osserva i dispositivi e il videoregistratore. Esci e torna nella sala del buffet. Esci a sx dalla porta a vetro, osserva e usa il megafono sui manifestanti. Seleziona la frase:

“ NO AI REATTORI NELLA FORESTA! NO ALLA DEFORESTAZIONE ”

Torna dentro e vai a dx dal buttafuori, parla con lui. Torna dentro e vai alla sala comandi dall'elettricista e parla con lui. E' molto attento ad osservare il monitor di sx, prendi le chiavi a dx. Esci e vai nella porta accanto al buffet. Entra nella porta in fondo per andare all'ascensore e scendere ai garage. Usa le chiavi sulla serratura a sx accanto alla saracinesca per aprirla. Osserva l'auto e usa le chiavi sull'auto per aprire lo sportello. Osserva di nuovo l'auto e utilizza. OPSSS..l'auto parte e va a schiantarsi contro il muro. Osserva il rottame e poi entra di nuovo nell'ascensore a dx per salire. Vai a sx alla sala buffet e poi a dx nella sala conferenze. Da qui vai alla sala comandi dove c'è l'elettricista. L'uomo non c'è più, apri l'armadietto. Osserva e usa i controlli per le partizioni. Parla con Salvador all'apparecchio radio-trasmittitore. Esci dalla stanza e poi entra in quella accanto, quella del buffet. Vai in fondo, entra nella stanza dove c'è l'ascensore e poi entra nella stanza – deposito (quello con il cartello della toilette), parla con Salvador, devi attirare il Dott. Braun nella stanza affinché Salvador possa parlare con lui. Apri l'armadietto a dx di Salvador e prendi la bottiglia con il succo di arancia scaduto. Esci e torna al buffet. Usa il succo d'arancia con il bicchiere con il punch. Parla con il dott. Braun e poi usa il mix di spezie sulle tartine davanti a lui. Appena inizia a tossire, usa il bicchiere con l'intruglio appena creato sul Dott. Braun. Il poveretto, in preda ai conati di vomito correrà in toilette, in realtà al deposito dove l'aspetta Salvador). Salvador parlerà con il Dott. Braun e prenderà il suo posto alla conferenza. Filmato. Sei nella stanza del controllo delle luci, usa la videocassetta sul

videoregistratore accanto all'armadietto. Filmato. Esci dalla stanza, osserva il palco, poi entra nella sala buffet e poi nella stanza in fondo. Vai nel deposito (stanza con il cartello della toilette), sul tavolo osserva la valigetta del Dot. Braun. Aprila e ispeziona per prendere una carta magnetica. Esci dal deposito e vai all'ascensore per scendere ai garage. Vai a sx e usa la carta magnetica sulla serratura magnetica per aprire la grande saracinesca e far entrare così tutti i manifestanti. Filmato.

CAPITOLO 5

Atlas, parte 1

In elicottero avete raggiunto il mare Norvegese dove si erige una centrale per la ricerca sulle alghe verdi – azzurre e iniziata da Bent Svensson anni prima. Alla ricerca ora ci lavorano i collaboratori di Svensson e suo figlio Duve.

Bent Svensson

Parla con il medico che ti ha visitato. Ora deve visitare Fay e chiuderà la tendina. A dx osserva la cassettera, apri il cassetto in basso e osserva le provette con il sangue, prendine una. In inventario osservalo e vedrai che il sangue appartiene al medico che ti ha appena visitato. Vai a sx e osserva lo schedario, aprilo, osserva e leggi la tua cartella clinica. Osserva il tavolo accanto al computer, prendi il tuo certificato medico (manca il timbro). Esci a sx e parla con Barney di tutto. Sei di nuovo nell'ambulatorio, sul tavolo osserva il tampone del timbro, il tampone è asciutto. Usa la provetta con il sangue sul tampone e poi usa il tuo certificato medico sul tampone per avere un bel timbro rosso!

Esci a sx e parla di nuovo con Barney. Filmato.

Sei in una stanza dove tuo figlio Duve sta esponendo ad alcune persone le capacità dell'alga verde-azzurra. Parla con Barney di tutto. Sul tavolo accanto a Barney prendi una bottiglia di acqua minerale, l'apribottiglie e uno snack di pistacchi. Osserva la coppia seduta al tavolo e parla con entrambi, non vedono l'ora di assistere alla dimostrazione pratica delle capacità dell'alga. Sul tavolo, davanti alla coppia, osserva e prendi la bacchetta. Osserva la finestra alle spalle della coppia. Fuori vedi Indez e il petroliere che stanno confabulando. Cerca di ascoltare quello che si dicono. Agisci sulla finestra per aprirla, origlia i due ma sentirai solo il cinguettio di alcuni uccellini. Vai verso dx e apri la porta-finestra, esci. Appena i due ti vedono smettono di parlare. Parla con Indez e poi osserva il nido di uccellini sopra il climatizzatore. Usa lo snack di pistacchi sul nido, gli uccellini smetteranno di cinguettare per dedicarsi al cibo. Torna all'interno della stanza e chiudi la porta-finestra. Agisci sulla tenda per chiuderla, ma è bloccata. Osserva in alto della tenda il blocco e prova a sbloccarlo, non ci riesci. In inventario usa la bacchetta con l'apribottiglie e poi il tutto sul blocco in alto. Agisci sulla tenda per chiuderla e poi agisci sulla tenda e origlia i due che sono fuori. E' arrivato il momento della dimostrazione, clicca sul carrello e osserva. L'alga ha bisogno di acqua, luce e aria per una corretta IDROGENASI. Osserva di nuovo il carrello e spostalo a dx verso la porta-finestra. Sopra il carrello osserva il contenitore con le alghe. A sx osserva il peso sul tubo (batteria) e prendilo. Osserva il generatore e la lampadina. In inventario unisci la batteria con la rete di plastica. Usa bottiglia con l'acqua sul contenitore delle alghe. Usa la batteria con la rete sulla lampadina a sx.

Fay

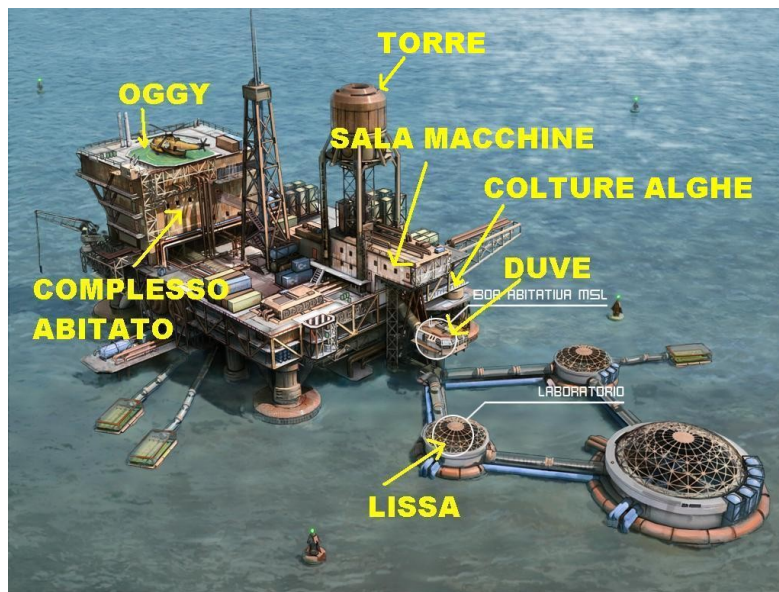
Sei nella tua stanza. Dopo la fallita comunicazione con Dalvin attraverso l'apparecchio radio-temporale, devi assolutamente ripristinare il funzionamento dell'antenna (doveva pensarci Oggy!). A dx osserva il cassettone, osserva e leggi il messaggio lì sopra. Apri la finestra e poi esci. Osserva il dottore che sta fumando sul ponte in alto. Rientra nella stanza. In fondo alla stanza a dx, apri la porta e poi entra in bagno, sul lavandino osserva il beauty-case, ispezionalo per prendere una limetta per unghie. Esci dal bagno e poi esci a sx.



Ora ti trovi al piano inferiore della piattaforma. Nel piano centrale c'è la mensa e l'ambulatorio medico. Al piano superiore c'è la stanza conferenze dove si sta svolgendo la presentazione dell'alga, c'è un a guardia fuori della porta. Sali al piano superiore e vai a dx per uscire. Osserva a dx l'antenna grande. Vai a parlare con Oggy che è seduto accanto all'elicottero, parla con lui di tutto. Devi amplificare la potenza dell'antenna radio-temporale con un'antenna più grande. Prendi il cavo in terra che ti ha dato Oggy, ma esso è troppo corto perché arrivi fino all'antenna grande a dx. Usa una estremità del cavo sulla ringhiera superiore della pedana a dx. Scendi la pedana e osserva la cassa a dx della porta, aprila e prendi un altro cavo. Anche questo è piuttosto corto. Usa una estremità del cavo sull'antenna grande a dx e l'altra estremità sulla ringhiera inferiore della pedana. Hai stabilito così un collegamento. Vai vicino a Oggy e usa il tuo apparecchio radio-temporale sull'antenna radio-trasmittitore, ma ancora non va. Devi interrompere delle interferenze causate da altri dispositivi che potrebbero essere la causa del non funzionamento. Scendi la pedana e apri la porta a dx, parla con il radio-operatore. Sta chiacchierando con un amico attraverso la radio (ecco perché il segnale è debole!). Devi distrarlo dalla radio. Ha fame, ma non ha voglia di andare a mensa. Scendi le scale e vai alla mensa al piano centrale. Parla con il cuoco a dx, prendi del Rakfisk e la torta di mele. Osserva il forno a microonde alle spalle del cuoco (potrebbe creare l'interferenza). Torna dal radio-operatore e usa il sacchetto con il Rakfisk sulla porta. Ora l'uomo è intento a mangiare e interrompe la comunicazione via radio con l'amico. Torna alla mensa, usa la limetta per unghie con la torta di mele e poi chiedi al cuoco di scaldarla. La limetta all'interno della torta creerà un corto circuito mettendo KO in forno a microonde. Torna da Oggy e usa l'apparecchio radio-trasmittitore sull'antenna. Finalmente! Filmato. Parla con Bent di tutto.

Bent Svensson

Dopo la dimostrazione dell'alga (pessima),sei sempre più convinto che l'alga non è la stessa che hai studiato tu anni prima. Vai a parlare con Duve, esaurisci tutti gli argomenti con lui. A sx sul mobiletto, osserva e prendi il coltello. Appeso al frigorifero azzurro prendi il guanto da forno. Prova ad aprire la porta degli alloggi accanto allo scaffale a sx , ma Duve te lo impedisce. Osserva e prova ad usare l'interfono a dx della porta. Scendi al piano inferiore. Osserva e apri la lavatrice a dx, ispezionala. A sx della lavatrice osserva la porta della camera stagna, è chiusa. Più a sx osserva la porta e fuori osserva l'antenna. Torna dentro e vai a dx, osserva i controlli della camera stagna, utilizza i controlli per aprire la porta, entra e scendi in basso. Sei al livello del mare, osserva la pompa a sx, a dx due tunnel di vetro. La porta di quello superiore non si apre, entra nella porta del tunnel inferiore premendo il pulsante rosso. Sei al laboratorio



Parla con Lissa di tutto. A dx di Lissa osserva il frigorifero e aprilo. A sx della donna osserva il microscopio, l'interfono e gli armadi. Apri l'armadio più grande e osserva il tuo camice, prendilo. In inventario ispezionalo per trovare un vecchio campione di alga ormai essiccato. In inventario osservalo e leggi. Vai a sx e osserva lo spettrometro di massa e apri il pannello in basso, osserva la provetta. A sx osserva lo schedario con l'archivio, ispezionalo. Cerca il dossier relativo alla tua alga, ma non c'è. Torna da Lissa e parla con lei. Ora torna da Duve ma prima fermati al piano inferiore a osservare la lavatrice che sta lavando. Spegni e poi aprila. Ispeziona e prendi un asciugamano di un Hotel di Barcellona. Vai da Duve e parla di tutto con lui, sia dell'alga che dell'asciugamano (e di come ha fatto a permettersi un Hotel a 5 stelle!!). Torna da Lissa al laboratorio e mostrale l'asciugamano. Vai a sx e usa l'interfono. Chiedi di parlare con l'ufficio di Barney, poi chiedi a Barney del tuo viaggio di ritorno: chiedi di prenotarti una stanza in albergo, una stanza all'Hotel " LE COMTE DU ROI" a Barcellona. Scopri così che si tratta di un Hotel "particolare", per soli uomini. Saluta Barney e usa di nuovo l'interfono per chiamare la centrale radio, chiedi di metterti in contatto con qualcuno, con tuo figlio e che si recasse alla sala radio al più presto e di dirgli che ha chiamato un suo amico. A questo punto Lissa ti chiederà come hai scoperto l'omosessualità di tuo figlio Duve. Esci dal laboratorio e torna da Duve. Lui non c'è, vai a sx e apri la porta per ispezionare gli alloggi. Osserva e ispeziona il letto di Duve per trovare il dossier dell'alga. Torna da Lissa e parla con lei a proposito di quello che è accaduto il 20 febbraio, giorno in cui si sono interrotte le ricerche sull'alga.

Fay

Parla attraverso l'apparecchio radio-trasmittitore con Sadi, vai a sx e poi esci. Vai al piano superiore e poi entra nella porta a sx. Osserva e prendi il foglio accartocciato in terra, accanto al cestino della carta straccia. In inventario leggilo. Osserva e leggi il fax sulla scrivania, lì accanto prendi la penna. Esci dalla stanza e poi vai a dx fino alla porta per uscire. Il cavo si è staccato dall'antenna grande. Prendi il cavo davanti alla porta del radio-operatore e usalo sull'antenna grande. Filmato. Scendi le scale e vai al piano centrale, esci dalla porta al centro (quella tra l'ambulatorio medico e la mensa). Sei sul ponte. Davanti a te il dottore che sta fumando. Sopra la ringhiera del ponte e poco a sx del dottore osserva il pezzo di carta . Prova a prenderlo, ma cade al piano di sotto. Vai a sx e torna dentro. Scendi al piano inferiore, entra nella tua stanza (la n° 24) e poi esci dalla finestra a dx. A sx , accanto ai gabbiani osserva e prendi il pezzo di carta (si tratta di un fazzoletto di stoffa). Entra di nuovo nella finestra e poi esci dalla stanza a sx. Vai al piano centrale e poi esci dalla porta al centro per andare sul ponte. Il dottore non c'è più, percorri il ponte verso dx.

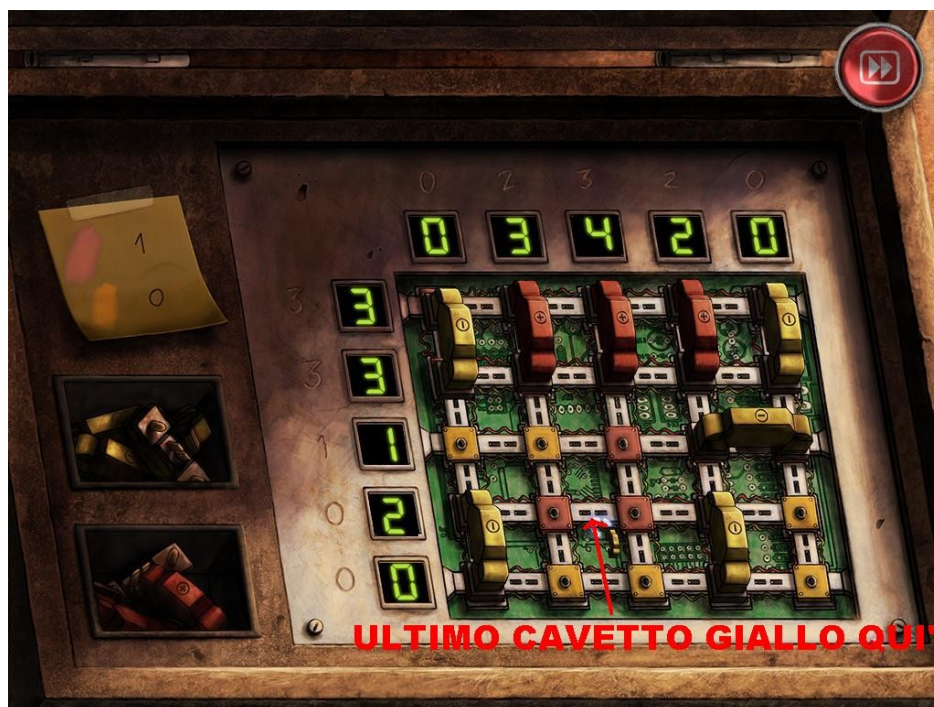
Sei nella sala macchine. Vai a parlare con l'operaio in basso. Ai piedi dell'operaio osserva il riproduttore audio. A sx osserva la camera di filtraggio , dentro c'è qualcosa. Entra nella porta in alto. Osserva la cassetta degli attrezzi in terra accanto all'ingresso. Nella stanza a dx osserva il caposquadra seduto alla scrivania, parla con lui di tutto. Osserva gli armadietti a dx, sono tutti e quattro chiusi. Esci a sx e poi esci dalla sala macchine. Attraversa il ponte fino a sx e poi entra alla mensa. Parla con l'operaio seduto al tavolo e alla fine del dialogo chiedi la chiave del suo armadietto. Naturalmente ti dirà di no. Salutalo e vai a sx, osserva la sua giacca appesa, distingui un portachiavi nella tasca. Leggi il nome che c'è scritto sulla giacca. Esci dalla mensa e vai al piano superiore. Entra nella porta a sx dove c'è il fax. In inventario usa la penna con il foglio di carta per cambiare il nome e poi usa il foglio sul fax. Esci a sx e poi torna alla mensa. L'operaio non c'è più, ma ha lasciato la sua giacca appesa, ispezionala e prendi le chiavi. Esci dalla mensa e vai a sx per entrare nella porta centrale e andare al ponte, attraversalo e poi entra nella sala macchine. Vai alla porta in alto e usa le chiavi sull'armadietto n°1. In basso prendi l'audiocassetta. Esci a sx e poi vai in basso dall'operaio. Usa l'audiocassetta sul riproduttore audio. Vai a sx alla camera di filtraggio, osserva la valvola rossa a sx e girala. Apri la camera di filtraggio e prendi il pezzo di stoffa. Esaminalo in inventario. Torna alla porta in alto e vai dal caposquadra, parla con lui a proposito della manica strappata che hai trovato.

Bent Svensson

Sei dove avvengono le colture delle alghe. Vai a sx e osserva i controlli della gru e utilizzali. A dx osserva e tira la leva accanto alla porta chiusa per aprirla e poi entra. A sx della porta apri il filtro delle alghe. Esamina e prova a prenderlo, ma è troppo grande. Usa il coltello sul filtro delle alghe e prendi un campione di sughero. In inventario analizzalo. Vai ancora a sx e osserva lo squarcio sul tubo, ispeziona per vedere che c'è qualcosa sul fondo. In inventario unisci la bacchetta con il guanto da forno e il tutto usalo sullo squarcio del tubo per prendere un tappo di bottiglia. In inventario osserva e annusa il tappo. Esci e sali le scale a dx. Sei di nuovo nella boa abitata (dove c'era Duve). Scendi al piano inferiore e poi scendi ancora. Vai a dx al laboratorio di Lissa. A sx osserva lo spettrometro di massa. Sulla provetta in basso usa i pezzi di sughero e poi attiva lo spettrometro. In inventario usa il camice sul tappo di bottiglia. Ora in inventario hai un lembo di stoffa, usalo sulla provetta che c'è nello spettrometro e poi attivalo. Filmato.

Fay e Bent Svensson

Qualcuno sta piazzando una bomba sulla torre . Appena il sabotatore vi vede, scappa. Parla con Bent e poi vai a sx per tre volte. Osserva la porta di metallo e apri. A sx osserva il precipizio. Chiudi la porta . Filmato. Ora sei Bent, devi disattivare la bomba. A sx osserva dei cavetti rossi e gialli, a dx la console dove devi posizionare i cavetti rossi e gialli. Ci sono dei numeri digitali, e sopra e sul fianco i numeri incisi. Devi posizionare i cavetti nei vari buchi affinché i numeri digitali corrispondano al numero che hanno al di sopra o di fianco a essi.



Filmato.

CAPITOLO 6

Atlas, parte 2

Bent Svensson

Vai a dx, all'interfono e usalo per chiamare Barney. Vai a dx, sul mobile ispeziona la scatola di cereali per prendere una tenaglia. Osserva i due monitor in alto, in quello di destra vedi un uomo che armeggia al laboratorio. Scendi al piano inferiore, a dx utilizza i comandi per aprire la porta della camera stagna, ma non funzionano. Vai alla porta a sx della camera stagna e prova ad aprirla, ma ci vuole una chiave particolare. A sx osserva l'antenna, smontala. Usa l'asta di ferro dell'antenna sulla porta e apri. Osserva la manichetta per la pressione, devi tenerla chiusa con qualcosa. Usa la tenaglia sulla manichetta. Torna a dx ai controlli della camera stagna e utilizza. La porta si apre, entra. Apri il portello in basso e scendi. A sx osserva la pompa, qualcuno l'ha manomessa. In terra osserva e prendi la collana di Lissa, osservalo in inventario. Entra nel tunnel a dx in basso per andare al laboratorio di Lissa. Osserva a dx il portellone che porta all'allevamento delle alghe, serve una carta magnetica per aprirlo. Esci dal laboratorio a sx e poi entra nel tunnel a dx in alto. Vai a sx, in terra osserva le macchie di sangue. Apri la porta circolare a sx. Dentro c'è Lissa, morta. Osservalo e ispeziona per prendere una carta magnetica. Torna al laboratorio e usa la carta magnetica sul lettore a dx del portellone. Entra.

In basso osserva la porta di sicurezza. A dx della porta di sicurezza osserva il terminale. Per aprire la porta serve una password. Torna in alto a sx e poi esci per tornare al laboratorio. Usa la collana di Lissa sul microscopio a sx e poi zooma sul microscopio. Osserva il monitor in alto del microscopio per leggere un nome, "ELVIS". Torna di nuovo a dx e poi entra nella porta, vai al terminale in basso e utilizza. Digita il nome Elvis, cliccando sui numeri corrispondenti: 3 – 5 – 8 – 4 – 7.

Parla con Fay di tutti gli argomenti. Filmato.

A minuti esploderanno le bombe che sono state posizionate un po' dappertutto. Devi uscire dalla stanza e portare con te un campione di alga.

La porta è bloccata dall'esterno. Osserva davanti a te il serbatoio criogenico, attivalo. Uscirà un contenitore con sopra una calotta, prendila. A dx, in alto, ci sono due monitor. Sotto di essi osserva e prendi la manichetta. Vai a dx, osserva un altro serbatoio criogenico, attivalo. Usa la calotta sul contenitore che è fuoriuscito. Usa l'asta metallica sulla calotta e poi attiva di nuovo il serbatoio. Il contenitore si abbassa e l'asta metallica provocherà la rottura dello stesso contenitore. Attiva di nuovo il serbatoio. A dx osserva la presa, usa sopra la presa la manichetta e poi collega la manichetta con il contenitore criogenico. Vai a sx, osserva sulla porta il foro del proiettile e lì accanto il generatore di alghe che tiene bloccata la porta dall'esterno. Usa la calotta sul contenitore criogenico a sx, attiva il serbatoio per abbassare il contenitore e poi usa l'asta metallica sulla calotta (in automatico Bent infilerà un'estremità dell'asta metallica nel foro del proiettile sul vetro della porta). Attiva di nuovo il serbatoio per alzare il contenitore criogenico in modo che l'asta provochi sul vetro un foro più grande. Prendi l'asta e la calotta. Tocca il foro per rimuovere il generatore di alghe. Premi il tasto rosso a sx della porta per aprirla, esci. A sx della porta prendi il generatore di alghe e poi rientra dentro. Vai a dx e usa il generatore di alghe sulla stazione di rifornimento in basso. A dx della stazione di rifornimento esamina il pannello di controllo e poi travasa. Prendi il generatore di alghe che si è riempito. Filmato

Fay

Vai a sx e scala le macerie, osserva l'archivio e apri, scala di nuovo per salire. Poco sopra la tua testa osserva il cavo e lanciati. Sotto di te osserva l'armadietto azzurro e, sopra esso, osserva e sposta la sbarra.

Bent Svensson

Osserva accanto a te il regolatore di temperatura, spegni.

Fay

A dx osserva il condotto per il riscaldamento e scala.

Filmato.

CAPITOLO 7

Bent Svensson è morto

Dopo che un elicottero vi ha portato in salvo dalla piattaforma, vi ritrovate nella jungla brasiliana, poco lontano dalla centrale elettrica di Indez.

Bent Svensson

Parla con Fay di tutto. Dietro di te osserva la jeep, smonta l'antenna e prendi la cassetta degli attrezzi. In inventario ispeziona la cassetta per prendere un dado e una vite. In primo piano, a sx ci sono delle casse di legno, prendi la pinzatrice che c'è lì sopra. Osserva Simon dietro il bancone del bar, parla con lui di tutti gli argomenti. Osserva il telefono lì accanto e prova a usarlo. Simon ti chiede delle monete. Vai a dx al tavolo dove stanno giocando a carte: Oggy, Duve e una guardia. Sul tavolo davanti alla guardia osserva la chiave. Duve e Oggy sono ubriachi, la guardia no. I due devono indovinare il seme della carta che la guardia gli propone. Se sbagliano devono bere. Se indovinano beve la guardia. Sulla parete dietro alla guardia osserva lo specchio, la croce e i due cuori (rosso e rosa), sono tutti illuminati. Osserva la lamina sulla parete e prendila per scoprire un buco nella parete dal quale vedi quello che c'è al di là.



Parla con Oggy di tutto, a un certo punto ti darà delle monete. Parla con Duve e con la guardia. Il gioco si è interrotto perché non c'è più birra. Sta aspettando un meccanico per sistemare la barca. Vai

a dx e percorri il pontile di legno. Osserva la barca a sx e prova a osservare altre parti della barca. La guardia lì vicino non ti permetterà di fare nulla. Prova a parlare con la guardia, ma inutilmente.

Torna verso dx e osserva il telo che ricopre delle spine e delle prese, prendilo.

Sulla parete osserverai delle spine che corrispondono agli oggetti che hai visto nella parete dove giocano a carte i tre uomini (lo puoi osservare staccando una alla volta le spine e andando a osservare dall'altra parte quale oggetto si è spento), due dadi a vite e un buco sulla parete che corrisponde a quello che c'era sotto la lamina.



Osserva il buco e riesci a vedere le carte che ha in mano la guardia. In basso osserva e prendi delle bottiglie di birra. Torna dai tre che giocano e usa le bottiglie di birra sulla guardia. Adesso il gioco può iniziare di nuovo. I semi delle carte, come sappiamo, sono cuori, fiori, quadri e picche. Il cuore rosso corrisponde a cuori, la croce a fiori. Devi modificare la posizione del cuore rosa e dello specchio per farli assomigliare a picche e quadri. Torna alla parete con le spine e usa le monete sui due dadi a vite, torna al tavolo dove giocano e osserva la parete. Lo specchio penzola prendendo la forma di quadri e il cuore rosa si è rovesciato assomigliando al seme di picche. Torna alla parete con le spine e osserva il buco (Bent dirà il seme che vede, di conseguenza toglierai la spina che corrisponde all'oggetto dall'altra parte che corrisponde al seme stesso). Se vede picche togli la spina che corrisponde al cuore rosa, se dice quadri togli la spina che corrisponde allo specchio, se dice fiori, togli la spina che corrisponde alla croce e se dice cuori togli la spina che corrisponde al cuore rosso. Dopo due o tre volte che i ragazzi indovinano la guardia è abbastanza ubriaca. Torna al tavolo e osserva la bottiglia di birra sul tavolo, chiedi di aprirla, la guardia ti dirà di prendere il suo portachiavi sul tavolo. Prendi le chiavi. Prendi le chiavi della jeep che hai in inventario e usale sulla guardia. E' talmente ubriaco che non si accorge dello scambio. Vai a sx alle casse di legno e parla con Fay. Adesso dovete raggiungere la centrale elettrica. Il modo più sicuro è per via fiume. Devi far in modo di ottenere la barca. Torna a dx e vai alla barca lungo il pontile di legno. Osserva il pannello nella barca in basso dove c'è scritto G-600. Lì accanto a sx, vicino alla guardia, osserva il libro-manuale, memorizza il numero telefonico dell'assistenza. Torna al bar e usa il telefono, Simon ti chiede dei soldi, usa quelli che hai in inventario. Alla donna al telefono chiedi una barca, dopo poche battute ti chiuderà il telefono in faccia! Torna alla barca e usa la cassetta degli attrezzi sulla guardia spacciandoti per un meccanico e che sei lì per sistemare la barca. Ti chiede quale tipo di motore ha la barca. Qualsiasi risposta dai, è quella sbagliata. Torna al bar e usa di nuovo il telefono. All'operatrice dille che hai una domanda riguardante uno dei

loro motori. Lei ti chiede il tipo di barca, rispondi AMAZON BUGGY C-600. Poi rispondi che è un motore di serie. Torna dalla guardia alla barca, parla con lui. Ti chiederà il tipo di motore che ha quella barca lì. Rispondi DRIFTER TX



Osserva il tubo di carico della barca e poi prova a liberare da ciò che lo ostruisce. Il tuo braccio è troppo grande per entrare nel tubo. In inventario osserva l'antenna e torci per farne un gancio. Usa il gancio sul tubo di scarico per tirare fuori un serpente, Poco più in basso a sx del tubo di scarico, osserva il tubo di alimentazione, il tappo è logoro. In inventario usa la lamina di stagno con il dado e la vite per creare un morsetto. Il morsetto usalo con il tubo di alimentazione. Parla con la guardia. C'è un danno anche sul timone a vento. Vai sul retro della barca e osserva il timone a vento. Usa il telo che hai in inventario sul timone a vento e poi usa la pinzatrice sul timone a vento. Torna da Fay. Dopo che lei ha parlato con Salvador attraverso l'apparecchio radio-trasmittitore, andate insieme alla barca. La guardia non ha nessuna intenzione di farvi salire. Usa il serpente sulla guardia. Filmato.

CAPITOLO 8

Il Piano Fenice

Fay

Osserva il grosso tronco che funge da ponte, osserva e spezza il ramo. In alto a sx osserva la recinzione elettrificata. Usa il ramo sulla recinzione per sollevarla e poi passa. Sei su un altopiano dove è accampata la tenda di Salvador. Sotto osserva la centrale elettrica. Sul treppiedi a dx osserva il binocolo e poi usa. Vedrai la centrale elettrica sullo schermo del binocolo. Lo schermo è attraversato da linee verticali e orizzontali che formano dei piccoli quadrati. Ogni quadrato ricopre una determinata area della centrale. Dobbiamo trovare i punti che Salvador nomina nella registrazione, attraverso delle coordinate che, ogni volta, lui ti indica nel display del binocolo. Per iniziare Salvador ti ha lasciato un indizio, ed è il numero inciso in basso a sx dello schermo (14.95). In alto a dx vedi un piccolo display con quattro numeri che si possono modificare cliccandoci sopra. Digita 14.95 e poi clicca sulla terza fila partendo dal basso il quarto quadratino partendo da sx. Fay dirà di ascoltare quello che dice Salvador. Una volta cliccato il quadratino che ci interessa, esso si illumina. A questo

punto clicca sulla freccia a dx che punta verso l'alto per portare l'area del quadratino in primo piano (con la freccia verso il basso riavremo la panoramica della centrale elettrica).



Quando avrai l'immagine zoomata in primo piano, clicca il pulsante in alto, quello con l'altoparlante per ascoltare quello che deve dirci Salvador. Osserva a sx la prossima coordinata da digitare (35.91).



Salvador ha parlato di una torre di controllo, clicca la freccia dx in basso per tornare sulla panoramica della centrale e, in alto, digita la nuova coordinata : 35.91. Clicca sul quadratino che ricopre la torre di controllo.



Porta l'immagine in primo piano cliccando sulla freccia verso l'alto a dx e clicca sull'altoparlante. Salvador parla di osservare dei veicoli. Prendi nota della prossima coordinata scritta a sx (28.97)



Torna alla schermata con tutta la panoramica della centrale, digita 28.97 e osserva il quadratino con l'area che comprende dei veicoli.



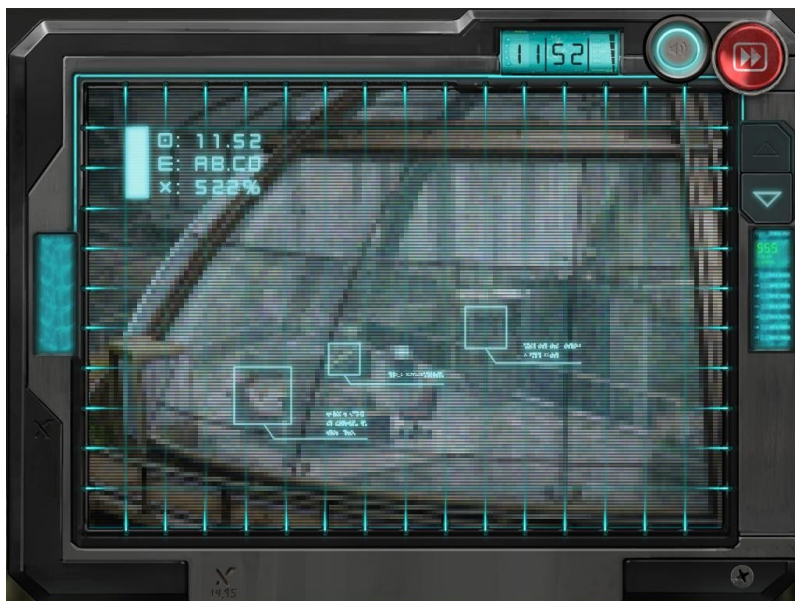
Evidenzia il quadratino e poi portalo in primo piano facendo click sulla freccia verso l'alto a dx, clicca l'altoparlante e ascolta Salvador. Parla di un edificio, quello di Emilio Indez. Osserva le coordinate da digitare (11.52)



Osserva di nuovo la centrale e digita la coordinata, 11.52 poi clicca il quadratino dove si incrociano gli uffici (come ha detto Salvador)



Clicca la freccia a dx verso l'alto per portare l'immagine in primo piano. Ascolta Salvador cliccando sull'altoparlante.



Ora non ci sono più coordinate ma Salvador ha parlato della jungla e di un sentiero che porta ad un edificio. Esci dal primo piano e osserva la jungla in basso. C'è una piccolissima radura. Clicca il quadratino e sopra scrivi la coordinata 15.92.



Avete trovato Salvador. Recati all'edificio nella jungla. Osserva la porta, ma è bloccata. A dx osserva i tre tubi grandi in basso da dove fuoriesce dell'acqua. Ce n'è uno più piccolo in alto che è vuoto, osservalo e poi entra dentro. Apri la porta di fronte (PARATIA) e poi entra, tira la leva in basso per portarla in posizione verticale. Esci e LASCIA APERTA LA PARATIA. Entra nella porta a dx del tubo dal quale sei entrato. A dx osserva il pannello con le luci azzurre e rosse. Osserva la valvola in basso del pannello. Gira la valvola verso dx per due volte. Esci dalla porta e poi entra nel tubo. Sei di nuovo all'esterno e ora dal tubo in basso a sx non fuoriesce più acqua, entra lì. Scendi al piano inferiore

attraverso la scala a pioli e apri la paratia a dx. Tira la leva in basso per portarla in posizione obliqua. Torna indietro e CHIUDI LA PARATIA. Sali la scala a pioli per tornare al piano superiore e poi esci dal tubo a sx. Quando sei all'esterno entra di nuovo nel tubo superiore (quello più piccolo), entra nella porta a dx e vai alla valvola. Gira la valvola a sx per tre volte e una volta a dx . Esci e vai a dx , attraversa il ponte e apri la paratia a dx. Avanza e scendi la scala a pioli. Vai a sx e apri la paratia della sala comandi , entra e gira la valvola rossa. Esci di nuovo dalla sala comandi e vai a dx, scendi al piano inferiore e poi esci a dx. Filmato. Sei alla centrale elettrica di Indez, devi recuperare il generatore di alghe. A dx osserva la segretaria di Indez seduta alla scrivania. Osserva la scala a pioli accanto a te. In basso prendi il cuneo di legno. Usa la scala per salire. Sei sulla cupola dell'edificio. Attraverso le vetrate osserva Indez a sx seduto alla scrivania. Davanti a lui osserva il generatore di alghe. Vai a sx e avvicinarti alla porta-finestra e osservalo. Usa sulla porta-finestra il cuneo di legno. A sx della porta-finestra osserva i rami e strappa. Avanza verso dx di poco e osserva in basso il condotto di ventilazione. Usa i rami sul condotto di ventilazione. Vai a dx e scendi dalla botola dalla quale sei arrivato. Osserva a dx la segretaria che sta pulendo il pavimento dalle foglie dei rami. Agisci sui controlli del condizionatore accanto all'ascensore. Indez telefonerà alla segretaria per alzare la temperatura perché sente freddo. Torna in alto con la scala a pioli e vai di nuovo a sx a strappare altri rami. Usali ancora sul condotto di ventilazione e poi scendi in basso. La segretaria sta pulendo di nuovo il pavimento. Usa il coltello sul telefono sopra la scrivania per recidere il filo e poi agisci sui controlli del condizionatore. Torna in alto. Quando Indez esce dal suo ufficio, vai a sx e poi entra nella porta, prendi il generatore di alghe.

Bent

Vai a dx, scendi le scale e poi entra nella porta a dx. Osserva Kellerman al centro della stanza. Osserva Oggi e Duve tenuti prigionieri da Kellerman. Osserva Salvador e parla con lui. Osserva il pulsante rosso a dx in basso di emergenza per disattivare la gru magnetica. A sx in basso osserva e prendi la lastra di vetro e poi esci. A sx , in alto, osserva la gru magnetica, sotto osserva la cassa di legno. A dx osserva il pannello dei comandi della gru. A sx del pannello osserva il contenitore ispeziona per prendere un coperchio di metallo e un asse di legno. Torna alla cassa sotto la gru. Usa l'asse di legno sulla cassa, poi usa il coperchio di metallo sull'asse e infine usa la lastra di vetro sul coperchio di metallo. Vai a dx e osserva il pannello dei comandi della gru. Abbassa la gru, poi alza e poi sposta. Vai a dx alla porta per tornare dai tre uomini imprigionati. Spingi il pulsante rosso d'emergenza. Filmato. Parla con Salvador di tutto. Devi fermarlo prima che faccia saltare la centrale elettrica. Il nucleo del reattore è l'obiettivo di Salvador.

Fay

Entra nella porta a sx per scendere, vai ai controlli della gru a sx e tira. Usa il generatore di alghe su Salvador: parla con Bent e digli di non ascoltare Salvador. Vai alla porta a dx e scendi. Gira la valvola a sx. Vai alla porta a dx e sali. Vai ai controlli della gru a sx, tira. Filmato

EPILOGO

Osserva e goditi il finale di questo bel gioco.

Soluzione di Loretta