

Appartamento di Nicole

Dopo aver ricevuto il pacco ricevi una chiamata da Ruth.

Osserva il tavolo da vicino e poi l'agenda, l'Mp3, i documenti e prendi il pacco. Esci dalla schermata e poi dalla porta verde a dx, osserva il tavolino con i fiori e prendi il tagliacarte, prendi anche il cibo per gatti sul trapano a dx. Esci dalla schermata e nell'inventario osserva il pacco col tasto dx, usa il tagliacarte sul pacco e vedrai una scatola in metallo, di conseguenza un giornale e dei pezzi di carta in inventario. Leggi il giornale in inventario e poi osserva i pezzi di carta su cui vedrai due rettangoli con un punto esclamativo. Ritorna nella stanza e sali le scale, il gatto è sul letto e la sua ciotola in terra, metti nella ciotola il cibo per gatti. Osserva il letto e prendi la limetta per unghie e le compresse, osserva in inventario la scatola di metallo e usaci la limetta per unghie per aprirla. Ruota la scatola di lato per vedere cosa contiene, prendi la lampadina e partirà un filmato, prendila di nuovo e l'avrai in primo piano, osserva col dx l'iscrizione sulla parte metallica in basso, poi prendi la vite arrugginita dalla scatola e osserva la scritta.



Sul mobile a dx prendi la lente di ingrandimento e poi scendi, vai verso il lavandino e sul ripiano prendi il bicchiere a sx, in inventario clicca sulla scatola di compresse per averle in inventario e poi uniscile col bicchiere, prendi la vite arrugginita e mettila nel bicchiere, osserva il bicchiere e toglì la vite che ora è pulita e poi osserva la scritta con la lente, allo stesso modo osserva di nuovo con la lente la parte bassa della lampadina.



CXDET 110



ABF B412

Vai al tavolo in fondo e usa il telefono per chiamare Wang, osserva la scrivania e prendi i post-it verdi. Osserva la sedia e nella parte laterale vedi un cassetto, aprilo e prendi la mappa di New York. Osserva il tavolo alla dx della porta verde e prendi il pennarello, non uscire dalla schermata posiziona la mappa sul tavolo. Esci dalla schermata e vai al tavolo in fondo dove c'è il telefono, in attesa di una chiamata di Wang, parlaci e poi ritorna al tavolo con la mappa, osservalo e osserva i biglietti verdi in inventario dove ci sono i nomi delle zone, quindi Brooklyn andrà su Brooklyn sulla mappa e così tutti i biglietti.



Vedi una gomma da masticare appiccicata al bancone, usaci la forchetta per prenderla e per unirla in automatico alla forchetta: usa il tutto sul tubo in basso per avere la chiave che devi togliere dalla forchetta in inventario. Esci in strada e prendi il cacciavite da terra, ritorna nel locale e vai nel bagno, prova la chiave sul lucchetto e poi osservalo in inventario e vedrai che è arrugginita e quindi non va nella serratura. Ritorna nel locale e sul tavolo a sx prendi il contenitore di olio vuoto, parla col barista dell'olio e ti riempirà il contenitore. In inventario usa l'olio sulla chiave e poi apri il lucchetto della finestra in bagno. Scavalca e sei nel cortile del teatro. Vai a sx e in terra prendi la barra, i mattoni e il secchio, ritorna indietro e sali le scale. La porta è chiusa e manca la maniglia di apertura, osserva la finestra in alto, metti il cacciavite nella serratura della porta, usa la barra sulla finestra per salire e tenere aperta la finestra: ora puoi entrare dalla finestra. Appena dentro avanza e prendi il piccolo cacciavite e le bobine. Vai verso la porta e sul pannello a dx prendi la chiave, poi entra. Osserva il tavolo da lavoro a sx e prendi un'altra bobina, poi prendi quella a sx col nome di Nicole, osservalo in inventario e aprila per vedere una pellicola. Osserva il macchinario per il riavvolgimento che sta sopra, inserisci una bobina vuota sulla dx e sulla sx la bobina con la pellicola. Osserva la manovella e nel foro metti il cacciavite, gira la manovella per trasferire la pellicola da una bobina all'altra e poi prendila. Esci dalla schermata, torna indietro una volta e vai verso il proiettore più a dx, osservalo e poi osserva lo sportello dove c'è la maniglia, aprilo e vedrai che manca la lampada. Inserisci quella che hai in inventario e poi esci dalla schermata una volta, osserva il contenitore di bobina in basso a dx, aprilo e inserisci una bobina vuota, chiudi lo sportello. Esci dalla schermata e adesso osserva quello uguale in alto, aprilo e metti la bobina con la pellicola, chiudi lo sportello. Esci da tutte le schermate e osserva la finestra davanti al proiettore, fai scorrere il pannello e ti accorgi che il vetro è sporco, in inventario usa lo spray con il rotolo di carta e poi la carta sul vetro per pulirlo. Esci dalla schermata e avanza verso il pannello in fondo.



Osservalo e premi l'interruttore piccolo a sx per dare energia. Ritorna al proiettore e premi l'interruttore in basso a sx ma la lampada si brucerà.

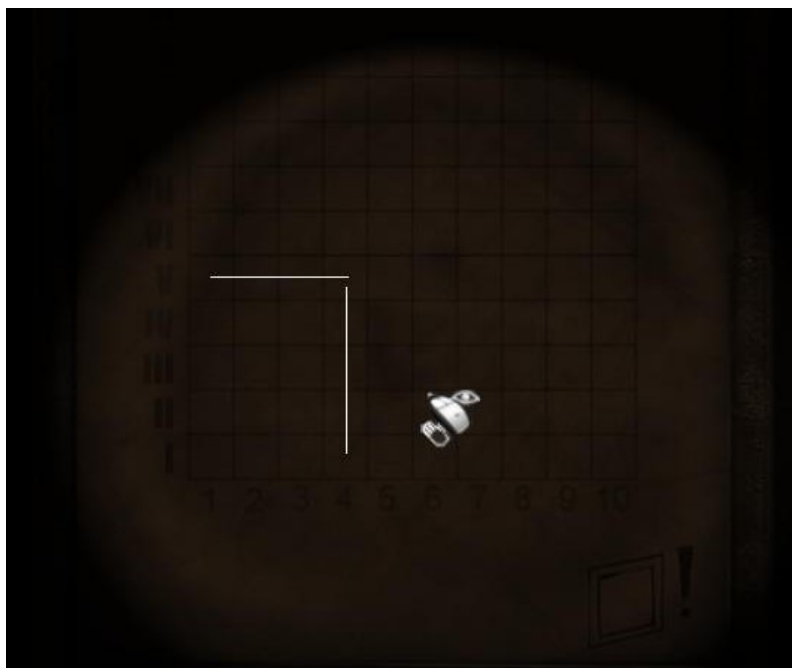


Apri lo sportello e togli la lampada bruciata, vai all'altro proiettore, prendi la lampada e mettila di nuovo in questo. Premi di nuovo l'interruttore e stavolta funzionerà. Esci dalla stanza e scendi le scale, è buio, avanza verso la porta semiaperta con la luce davanti, prendi la torcia appoggiata sulle bobine, raccogli la ruota in ghisa appoggiata ai pilastri ed esamina il pannello a sx. Metti la ruota in ghisa sull'ingranaggio a dx, ruotala dalla maniglia in senso orario finché non tiene (se vedi che giri e non si ferma, lasciala tornare indietro e riprova), lasciala e tornerà indietro, in inventario metti i mattoni nel secchio, gira di nuovo la ruota e appena si ferma metti il secchio sulla maniglia per bloccare la ruota in modo da aprire il sipario. Ritorna nella stanza dei proiettori, vai verso il proiettore di dx e premi l'interruttore dell'immagine sopra. Rivedrai alcune scene degli episodi precedenti e il simbolo visto sul giornale: due rettangoli con un punto esclamativo e le lettere **VD** all'interno.

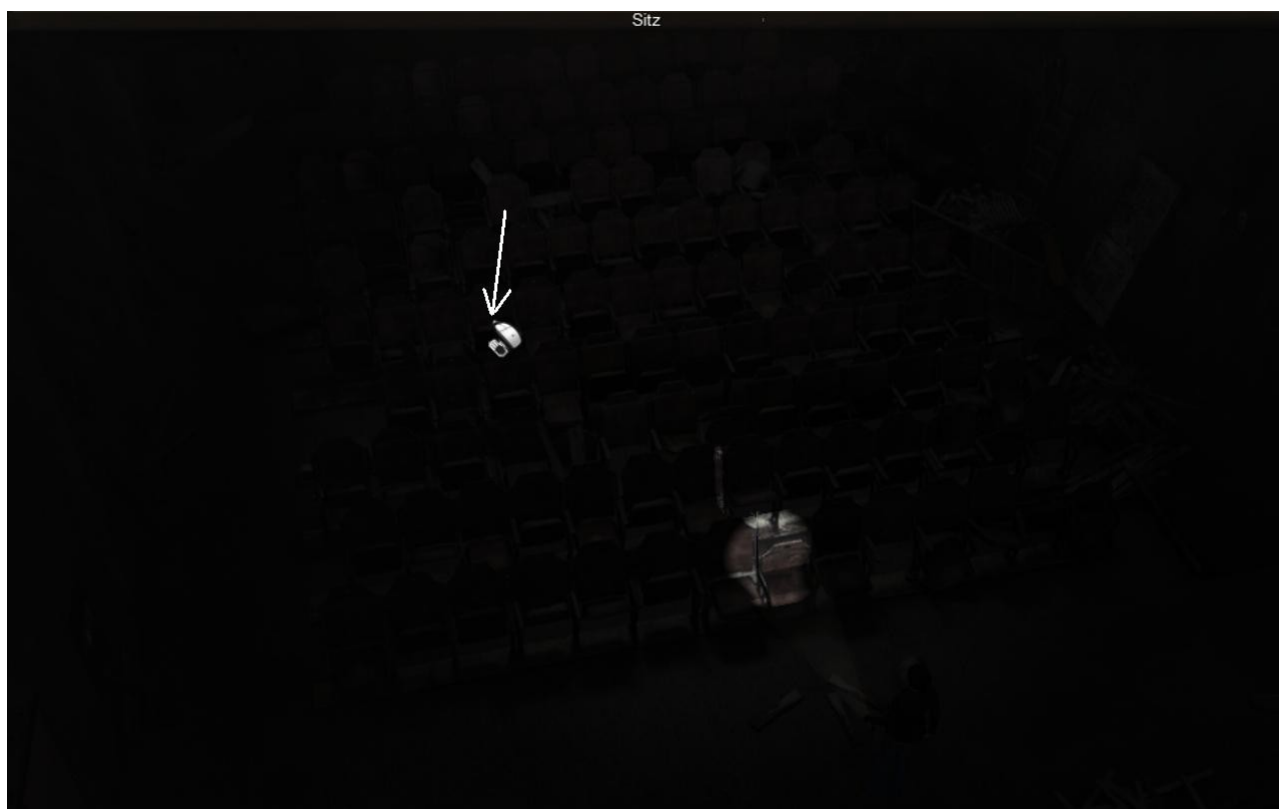
Esci dalla stanza e prova ad uscire dalla porta in fondo dalla quale sei entrato, ma crolla il pavimento. Scendi le scale ed entra nella porta a dx della porta dove hai alzato il sipario, clicca dove indicato sotto.



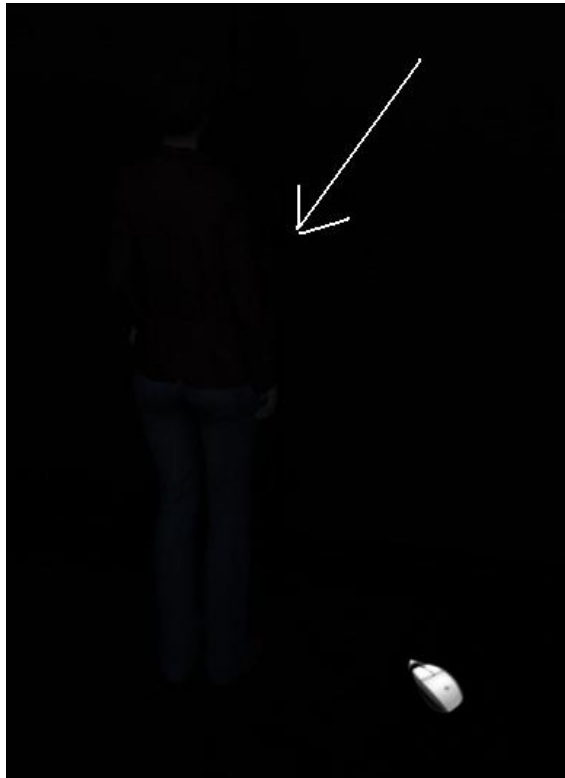
Sposta la torcia e apparirà lo schema delle sedie della platea che vedi sotto. Anche qui ci sono due rettangoli. Però ora dobbiamo basarci sul "VD" visto prima e guardando lo schema potrebbe essere V=5 e D= quarta lettera (a-b-c-d).



Vai in platea e clicca sui posti a sedere per averli di fronte, poi cerca la quinta fila e quarta sedia come indicato in figura e cliccala.



Avrai un pezzo di metallo, osservalo in inventario e prendi il biglietto. Ritorna nella stanza di prima e usa il pezzo di metallo sulla parete di fronte per uscire.

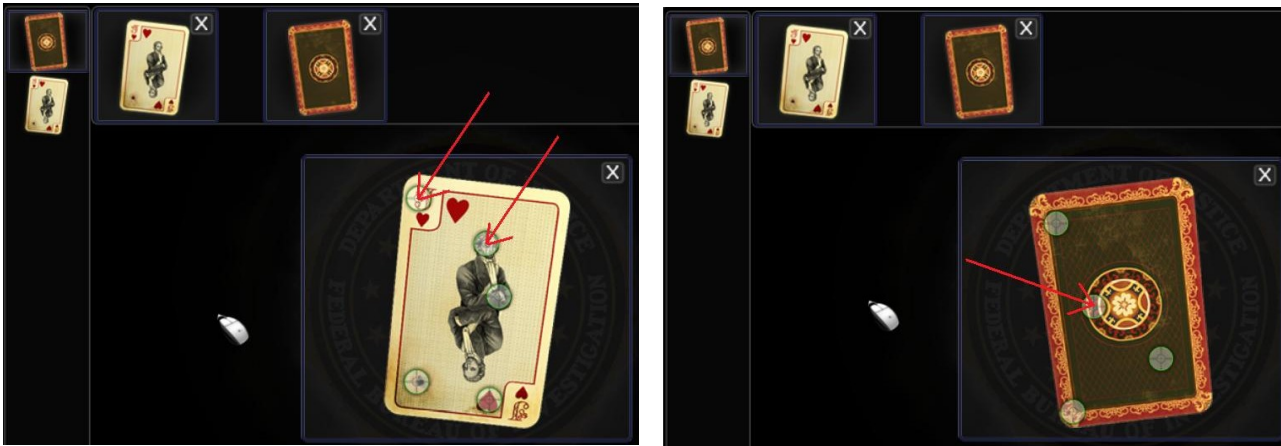


Assisti allo scontro tra un treno e una macchina. Parla con Wang e poi vai a sx verso il nastro giallo della polizia, in terra prendi il pezzo di cemento. Vai a dx e prendi il tubo di rame sul bidone della spazzatura, vai ancora a dx e poi ancora a dx verso il passaggio a livello. Osserva al centro la sbarra del passaggio a livello e osserva la carta da gioco. Ritorna da Wang e parlaci, osserva la valigetta in terra, aprila e prendi la macchina fotografica e le buste in plastica. Ritorna al passaggio a livello, scatta una foto alla carta da gioco e poi usa una busta per prenderla. Esci dalla schermata e vai a sx verso la cabina elettrica, in alto noti il solito simbolo: scatta una foto. Esci dalla schermata e osserva il tombino in terra, usa il tubo in rame sul foro al centro e poi il blocco di cemento sul tubo per dargli la forma della serratura, togli il tubo e usalo sulla serratura della cabina elettrica per aprirla. Scatta una foto al giornale e poi prendilo con una busta di plastica, torna indietro per una volta e vai verso la porta dietro l'auto della polizia, entra e sei nel teatro nella stanza buia, osserva a dx lo schema delle sedie e scatta una foto. Vai sopra nella stanza di proiezione, prendi la bobina con la pellicola nella posizione in basso del primo proiettore e anche la lampadina. Ritorna all'esterno e parla con Wang, rimetti nella valigetta la macchina fotografica e le buste in plastica e poi parla di nuovo con Wang e poi con Patti e sarai in laboratorio.

Ufficio FBI New York

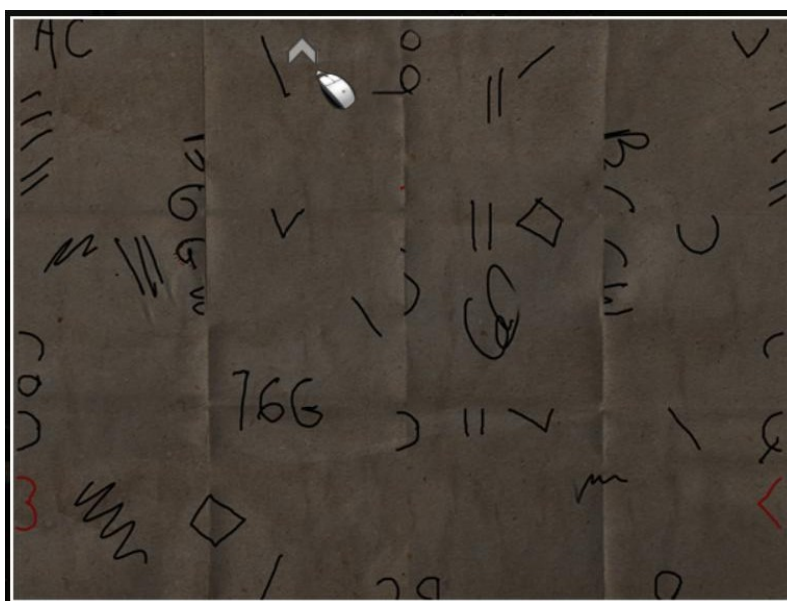
Ora nella barra dell'inventario è apparso un cellulare, osservalo e vedrai la rubrica telefonica, i dialoghi, i documenti e il diario. Parla con Wang e poi osserva le prove che ti ha dato in inventario. Esci dal laboratorio e parla con Jason Emmerick che vuole un biglietto da visita. Dopo il dialogo sei nel tuo ufficio, osserva la tua scrivania a dx e il computer smontato, prendi la tua carta magnetica e i biglietti da visita, osservali in inventario e sono di Nick. Parla con Nick che ti spiegherà tutto e ti darà un biglietto da visita con il tuo nome. Esci e scendi le scale, parla con Jason Emmerick e gli darai il biglietto da visita. Sali sopra e vai nell'ultima porta a dx, parla con Ruth. Esci e ritorna al laboratorio, osserva il ripiano alla sx di Wang, prendi la carta da gioco e dei guanti nella scatola a dx poi vai a sx verso lo scanner. Osserva in inventario la carta da gioco e prendila con i guanti, apri lo scanner, metti la carta, chiudi e premi il pulsante azzurro in basso. Apri lo scanner, clicca col dx la carta in modo da voltarla e fare lo scan anche del retro, prendi la carta e richiudi, in inventario osserva la busta vuota e mettilci dentro la carta da gioco, rimetti poi la busta da dove l'hai presa alla sx di Wang. Osserva il monitor del database ma devi chiedere il permesso a Wang che ti darà la sua carta magnetica per superare una prova di tiro. Scendi sotto e vai nella stanza del poligono, inserisci la

tessera di Wang nel lettore, entra e vai nella postazione centrale, prendi la pistola e spara: non è difficile, hai tutto il tempo e cerca di fare un punteggio alto. Ritorna sopra, parla con Wang e vai al monitor del database, clicca lo schermo e dopo aver verificato l'impronta clicca il tasto INVIO o ENTER fisico effettivo della tua tastiera del pc col quale stai giocando. Ora sulla sx dovresti vedere i due lati della carta da gioco, trascinala nel rettangolo superiore orizzontale. Ora clicca la carta dalla parte dove c'è la figura che si posizionerà al centro, premi il "?" verde in alto a dx per fare analizzare entrambi i lati, infatti vedrai dei cerchi verdi sulla carta, se clicchi in alto l'altro lato della carta ne vedrai altri. Ora bisogna cliccare un totale di 3 cerchi in ambo i lati come vedi sotto.

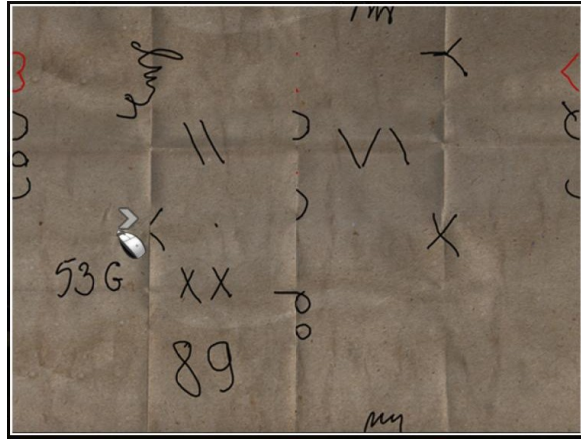


Ora premi il tasto verde con la lente per trovare dei dati nel database. Ne troverà 5, leggili tutti e potrai rivederli anche sul cellulare nei documenti. Parla con Wang.

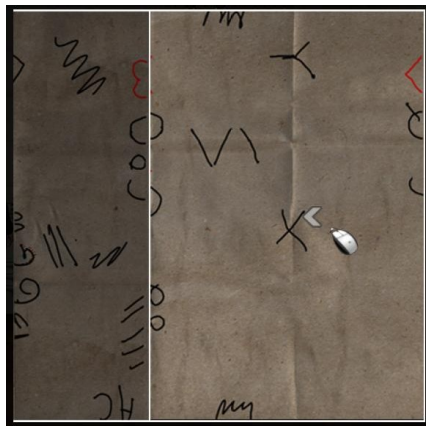
Esci ed entra in segreteria, parla con Ruth e poi entra nella porta a dx, parla col capo. Esci dalla stanza e scendi le scale, vai in fondo a dx e vedi un biglietto sulla porta. Leggilo. Torna indietro ed esci dall'edificio a sx: allarme bomba, ti ritrovi nella stanza dove è stata portato il pacco. Parla con l'artificiere, esci e vai sopra al laboratorio, parla con Wang che ti darà un foglio con dei simboli e poi esci, entra in segreteria e parla con Ruth. In inventario usa i guanti sul foglio che ti ha dato Wang per toglierlo dalla busta, usalo sulla fotocopiatrice per farne una copia. Osservalo in inventario e bisogna piegarlo in un certo modo per dargli un senso, ecco la sequenza:



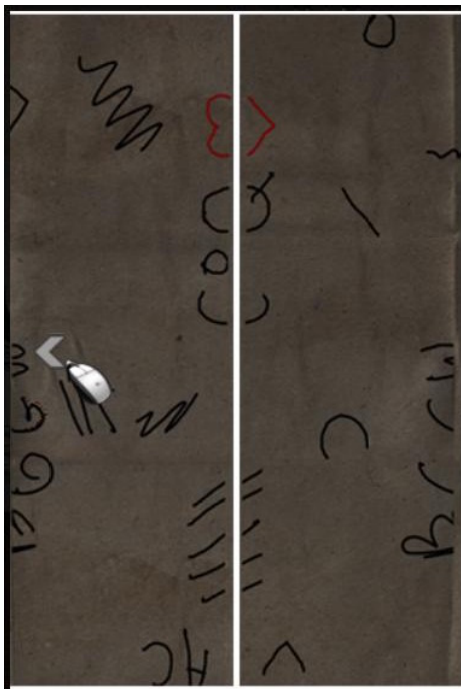
Clicca dove c'è la freccia bianca in alto e vedrai un **53G**



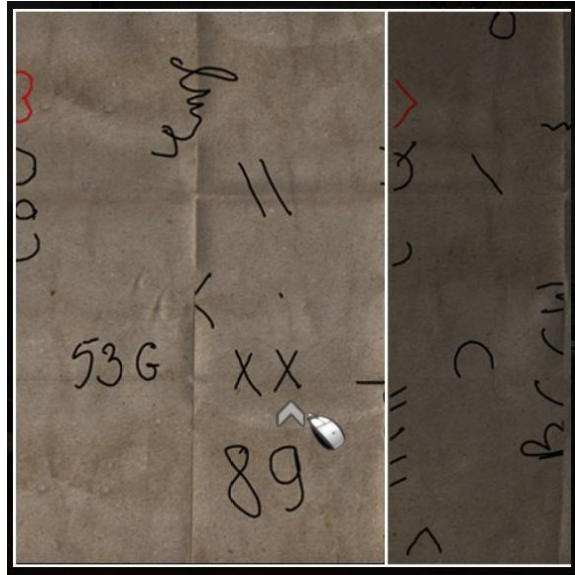
Clicca dove c'è la freccia bianca per avere l'immagine sotto



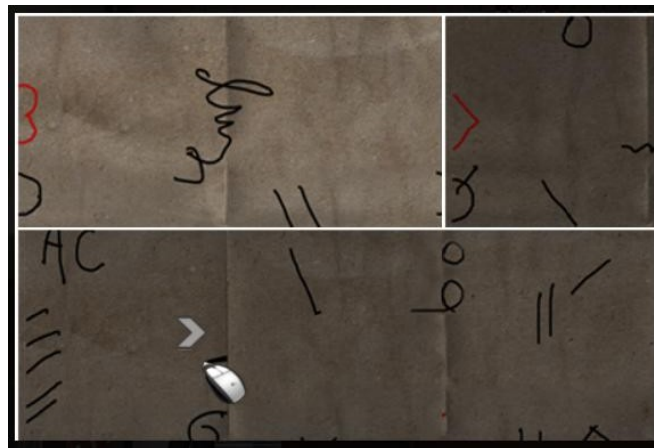
Clicca dove c'è la freccia bianca per avere l'immagine sotto



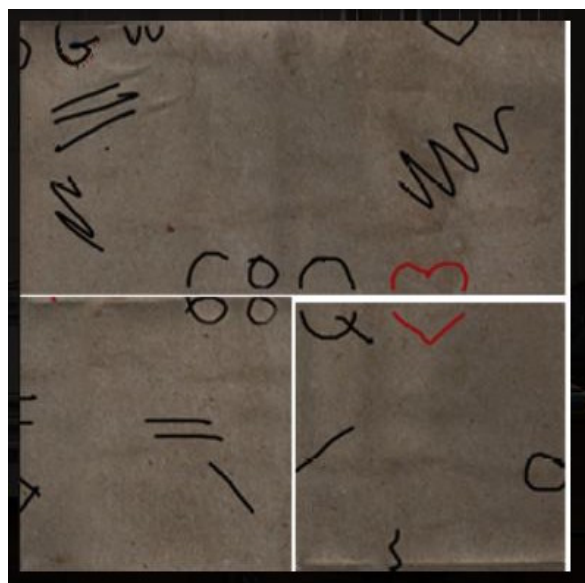
Clicca dove c'è la freccia bianca per avere l'immagine sotto



Clicca dove c'è la freccia bianca per avere l'immagine sotto



Clicca dove c'è la freccia bianca per avere l'immagine sotto



68 Q e un cuore

Esci dalla stanza, scendi le scale e vai nella prima porta a sx in fondo, parla con l'artificiere della combinazione 68 Q e un cuore e ti dirà che è **6-8-12**

Osserva il monitor e ora devi controllare un joystick per usare il robot. Il tasto a sx apre e chiude la pinza del robot, il tasto a dx fa tornare il robot in posizione originaria. Se si inizia dal numero più a dx è meglio, cioè il 2.

Non è complicato ma solo pazienza: sposta il joystick tutto a dx, chiudi la pinza, muovi il joystick per avere il n°2, apri la pinza e sposta il robot al prossimo ingranaggio. Ripeti la sequenza fino a inserire la combinazione.



Parla ancora con l'artificiere e poi guarda il monitor, vedrai nella scatola aperta una moneta e un pezzo di carta. Parla con l'artificiere per farti entrare e poi entra, osserva la cupola antiscoppio, aprila, osserva la scatola e usa i guanti per prendere la moneta (se hai ancora il foglio sui guanti, basta metterlo nella busta). Osserva la moneta in inventario e ritorna da Wang, prendi una busta in plastica, metti dentro la moneta e prendi un'altra busta, ritorna sotto e prendi il foglio di giornale, osservalo in inventario e poi mettilo nella busta vuota. Esci e vai in laboratorio da Wang.

Vai allo scanner e devi fare la stessa operazione che hai fatto con la carta da gioco, cioè scannerizzare entrambi i lati della moneta e del biglietto (ricorda che per togliere gli oggetti dalle buste, devi usare i guanti e di cliccare l'oggetto dentro lo scanner col tasto dx per invertirlo). Una volta fatto lo scan della moneta e del biglietto da entrambi i lati, vai al monitor, tocca lo schermo, premi INVIO sulla tua tastiera e sulla sx dovresti vedere entrambi i lati della moneta e del biglietto, trascinali tutti e 4 nella barra in alto. Premi il "?" verde in alto per esaminare le 4 parti, clicca il biglietto dalla parte vuota ma non vedi nulla, clicca il biglietto dalla parte scritta e vedrai dei cerchi dal 12 al 15

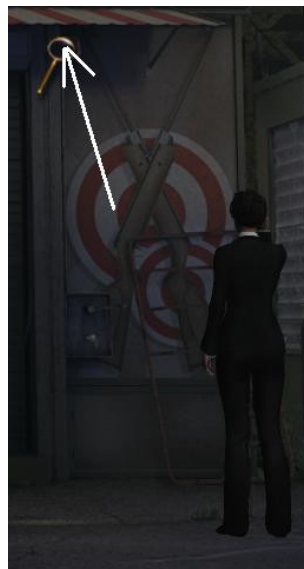


Seleziona un cerchio per volta e premi la lente in verde in alto per trovare una corrispondenza: l'unico è il 15 abbinato al 0,70

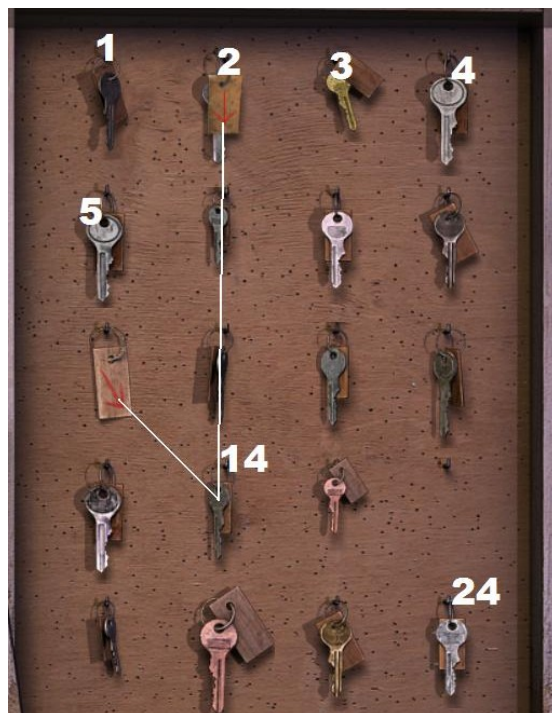
Parla con Wang e poi con Nick che entra.

Luna Park, New Jersey

Parla con il comandante SWAT e poi entra nel luna park. Parla con l'agente e poi vai verso l'edificio a sx, quello subito dopo le pedane in legno e prendi la manovella. Vai dalla parte opposta verso i binocoli e osserva quello a sx, guarda nell'oculare e vedrai il baraccone del tiro a segno. Osserva l'altro binocolo ma non vedi nulla, esci dalla schermata e oltrepassa quel binocolo, da terra raccogli la latta di olio. Osserva i barili in fondo. Torna ai binocoli e avvicinarti alla porta della security, togli la pietra che blocca la porta ed entra. Osserva tutto e vedrai che il frigo ha un lucchetto a combinazione. Osserva la scrivania e apri il cassetto, prendi la lampadina, le monete, la scatola con i pallini e le chiavi. Esci e vai a sx dopo l'edificio dove hai preso la manovella, prendi la rete metallica e poi osserva e prova ad aprire la serranda del tiro a segno. Osserva il pannello con la serratura a dx, usaci le chiavi, girale e poi la manovella nella posizione sopra, girala ma qualcosa blocca la serranda. Esci dalla schermata e guarda in alto alla sx dei fucili: è troppo alto, appoggia la rete metallica su quel lato e cliccala di nuovo per metterla in verticale, clicca di nuovo sopra alla sx dei fucili per avere una visione ravvicinata del problema.



Esci dalle schermate e avanza in fondo per la casa degli orrori, parla con l'agente di polizia e poi prendi la pala a dx, entra nella porta davanti e sulla sx prendi le chiavi appese e il ferro a "Y" sulla finestra. Osserva il pannello di controllo e poi esci, vai nell'altra porta a sx ma è chiusa, usa le chiavi prese nell'altra stanza, entra ma è buio, osserva in alto il portalampane e inserisci la lampadina, tira la cordicella per accenderla. Da terra prendi il martello e poi osserva il tavolo davanti, prendi la ruota, l'oliatore e la corda appesa davanti. Esci e ritorna al baraccone del tiro a segno, osserva il meccanismo in alto, in inventario metti l'olio nell'oliatore e quest'ultimo sull'ingranaggio, scendi e osserva il pannello di controllo, gira la chiave se non l'hai fatto prima e gira la manovella per aprire la serranda. Osserva e metti le monete nella fessura davanti, prendi il fucile, premi il pulsante e spara a tutti gli animali: prendi la strega che scenderà e il pezzo di plastica gialla sul bancone. Osserva in inventario la strega, ruotala e prendi la chiave con scritto: 9 omega e una freccia. Ritorna ai binocoli ed entra nella porta, sulla parete a dx osserva l'armadietto a vetro con dentro delle chiavi chiuso con un lucchetto, osserva la cerniera in alto a dx, togli il chiodo, esci dalla schermata e togli la copertura. Ora prendi tutte le chiavi e mettile in inventario, poi posizionale al loro posto giusto, es: la chiave n°1 nella posizione 1..e così via.. avrai lo schema sotto (per sapere che numero hanno, alcune basta osservarle in inventario ruotandole).



Le chiavi 2 e 9 hanno delle frecce che congiungendole indicano la chiave 14, quindi avremo: 2-9-1-4

Vai al frigorifero e inserisci la combinazione **2-9-1-4**



Togli il lucchetto e apri il frigo, prendi le chiavi in alto e poi richiudi. Esci dalla schermata e Nicole rimetterà il lucchetto. Esci e ritorna all'attrazione degli orrori, parli con Nick. Entra nell'attrazione e prendi sul cancello aperto la sbarra di ferro piegata. Osserva la vettura davanti e poi il perno in basso dove manca una ruota, mettilci quella che hai in inventario, mettilci il chiodo ma è troppo corto. Ritorna davanti all'attrazione, vai nella porta a dx, usa la barra di ferro presa dal cancello su chiodo a sx, esci e vai nella porta di sx, inserisci il ferro a "Y" nella morsa ma nella parte dove si gira e poi giralo, ora prova a girare e quando vedi che la morsa si apre leggermente inserisci il chiodo piegato, ruota la morsa per raddrizzarlo, apri la morsa e prendilo. Ritorna alla ruota della vettura e inserisci il chiodo più lungo e poi il martello per piegarlo. Esci vai nella porta di dx al pannello di controllo del percorso delle vetture, bisogna accendere tutti i led sopra ai pulsanti: prima metti sulla dx la chiave trovata nel frigo e poi premi: S2 e S3. Le vetture si muovono per poi ritornare e fermarsi, non si riesce a salire in tempo. Ritorna alla vettura ed esaminala, osserva la parte finale bassa della specie di spina dorsale per vedere le rotaie, clicca col dx sulle ruote per sapere che trasferiscono energia. Esci e ritorna allo sgabuzzino dove c'è la morsa, inserisci la plastica gialla e poi serrala nella morsa, usa il chiodo sulla plastica per fare un foro, apri la morsa e prendi la plastica, osservalo in inventario e metti la corda nel foro, ritorna alla vettura e osserva le rotaie sotto, mettilci il pezzo di plastica in modo che faccia da isolante. Ritorna al pannello di controllo, gira la chiave e ritorna alla

vettura, tira la cordicella e osserva come Nicole prende una carta da gioco, la donna di cuori. Torna indietro finchè non vedi arrivare una moto, parla con Archie Benson che scambierà con dei gettoni la combinazione del frigo. Vai al binocolo di dx e inserisci un gettone, sposta la levetta e guarda, vedrai una Q e un cuore: la regina di cuori. Esci dalla schermata e vai verso i barili, posiziona il blocco di legno in terra ai barili, usa la pala sul barile di fronte come una leva per farli cadere. Ritorna al binocolo, guarda dagli oculari e vedi una fabbrica. Entra nel corpo di guardia a sx e parla con Archie. Esci, sali in macchina e vai alla fabbrica.

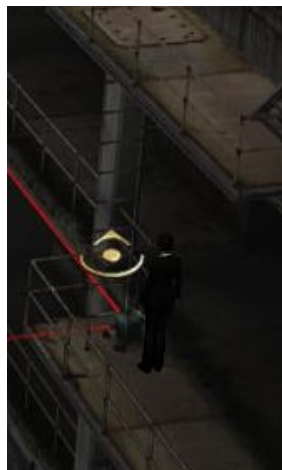
Fabbrica

Prendi il tubo che sporge dal parabrezza sul minibus, vai verso l'entrata della fabbrica e poi entra. In alto vedi che è attraversato da raggi laser, prendi l'estintore sul primo generatore e poi vai avanti al secondo generatore. Osserva il tavolo sulla dx, guarda i cassetti e apri quello di sx, prendi il cacciavite, la chiave inglese e una lima. Apri quello a dx e prendi altre due lime e la chiave. Ritorna al primo generatore e sali le scale a sx per il Livello 1

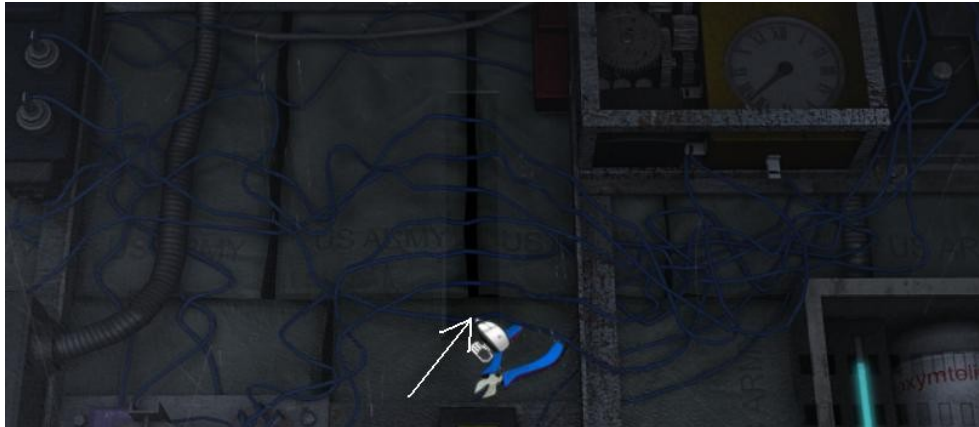
Osserva la porta a sx ma è chiusa, avanza a dx e sali la scala a sx per il secondo generatore. Dopo la telefonata osserva la piattaforma del primo generatore e vedi una donna con una ruota che potrebbe schiacciarla, da dove sei osserva il pavimento e prendi la pinza tagliafilì. Da qui noti la posizione dei raggi laser che non ti fanno salvare la donna. Scendi le scale per il livello 1 e vai a sx fino alla finestra della porta bloccata, fai camminare Nicole sul cornicione verso sx fino alla sbarra in alto, clicca la sbarra per farla appendere e poi clicca la pedana metallica in fondo. Sali la scala in ferro e cammina sul cornicione verso dx fino alla finestra aperta, ora sei al Livello 2 – Avanza a dx fino al congegno laser, prendi il foglio in terra e osservalo in inventario: è il diagramma dei laser e della bomba: il foglio va visto da entrambi i lati. Osserva il deviatore laser in terra e ci sarà un autosalvataggio. Ora vai in fondo e scendi le scale per il livello2 (aprendo così la porta prima chiusa), sali la scala del generatore, osserva il pavimento e svita i bulloni con la chiave inglese, inserisci il tubo di ferro nel foro in alto e ruota la torretta di 90°- Scendi e risali al livello2, vai al controllo laser e sposta la manopola a nord per cambiare il percorso ai laser.



Esci dalla schermata e senza muoverti sali la scala in metallo davanti al controllo laser.



Sei al livello 3 – Avanza e poi a sx fino al motore della gru, osservalo (auto salvataggio). Sul coperchio vedi che ci sono 4 viti speciali; osserva il cacciavite col manico colorato in inventario, usaci sopra la lima dalla punta tonda per fare un solco centrale e adattarlo alle viti. Usa l'estintore sulla fessura in alto e appena puoi inizia a svitare le viti, smetti appena Nicole dice che è pericoloso, se non fai in tempo usa ancora l'estintore e toglie tutte le viti. Una volta tolte tutte usa ancora l'estintore sulla fessura in alto e usa il cacciavite per togliere il coperchio sul bordo dx. (Autosalvataggio). A questo punto bisogna interrompere i raggi laser, osserva il foglio e osserva la linea rossa da dove parte a dove finisce e cercala tra i fili blu, sotto è indicato.



Ora non rimane che usare la chiave per togliere le 4 viti ai lati, togliere la copertura in plastica e mettere il cacciavite sull'ingranaggio dell'orologio. Filmato.

Ufficio FBI New York

Parla con Nick, sali le scale e vai nel tuo ufficio davanti, osserva il fascicolo sulla tua scrivania e avrai 5 foto delle vittime in inventario: osservalo. Esci e scendi le scale, vai in sala interrogatori e parla con Archie che riconoscerà Jane Harrington. Sei fuori dalla stanza, parla con Nick. Sali le scale e parla con Ruth che ti darà il fascicolo di Benson. Sei in segreteria, entra nella porta a dx e parla con capo. Ora scendi e vai al poligono per fare il test di tiro inserendo la tua tessera. Clicca su un bersaglio nuovo, poi l'interruttore a sx e poi la pistola. Ritorna sopra e vai in laboratorio, parla con Wang e arriverà Nick dicendo che l'assassino la chiamerà, ci parlerai. Termina il dialogo con Wang e con Nick in automatico e parli anche con l'artefice che ti darà una busta con un foglio che era sul pacco. Ritorna in laboratorio da Wang e parlaci per fargli esaminare il contenuto. Vai sul solito ripiano e prendi i guanti e le pinzette, vai allo scanner e aprilo, in inventario usa i guanti con la busta col foglio e mettilo nello scanner, chiudi il coperchio e scannerizza, ruota il foglio e scannerizza. Vai al microscopio sulla dx, in inventario osserva il sacchetto con i semi e prendili con le pinze, prendi un vetrino dalla scatola blu e osservalo in inventario, usaci le pinze per appoggiare i semi. Apri il coperchio del microscopio e metti il vetrino e poi richiudilo. Accendi il microscopio dall'interruttore nero in basso e osserva dagli oculari. Ruota la manopola a dx per mettere a fuoco come indicato sotto.



Sposta il mouse sui semi e apparirà la pinzetta: unisci i pezzi per ricomporlo (col dx fai ruotare i pezzi e doppio click col sx mostra la parte opposta).



Esci dalla schermata e premi il tasto rosso in alto al microscopio, poi spegnilo ed esci dalla schermata. Vai al monitor del database, tocca lo schermo ,premi INVIO e vedrai il seme e i due lati del foglio, inserisci tutto nella barra orizzontale e premi il tasto verde "?". Ora vedrai le 6 parti del seme sulla dx, prendi quello a sx e trascinalo dentro a quello in alto a dx e poi clicca per farlo analizzare, si tratta di: rufilata Elecocharis.



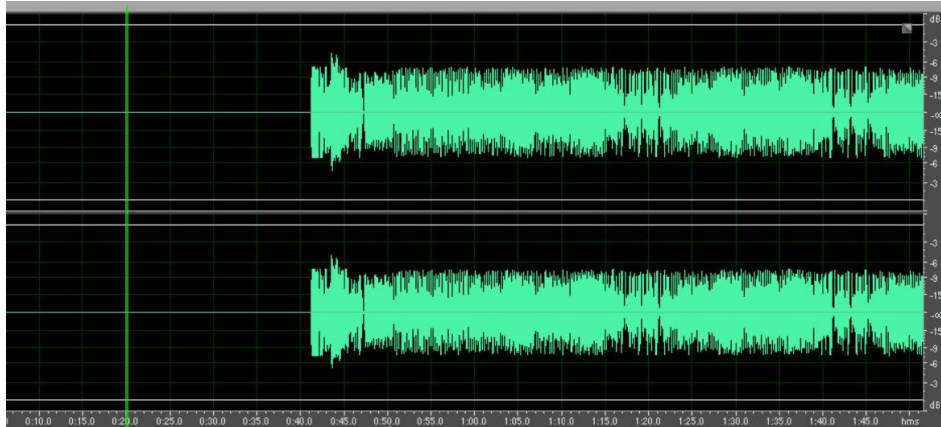
Ora tocca ai fogli, cliccali e solo uno ha un cerchio verde, una volta posizionato nello schermo clicca sulla lente verde in alto a dx e avrai la corrispondenza della Louisiana, leggi tutto il documento e poi premi il pulsante di stampa verde per entrambi i lati. Esci dalla schermata e vai a sx alla stampante per prendere i due fogli da vedere in inventario. Una volta localizzata la provenienza delle pianta, bisogna localizzare la zona esatta, scendi e vai nella stanza di controllo (la terza da sx), osserva il monitor a sx su cui vedi le onde audio.

Premi il tasto per analizzare in modo che vengano delle zone marcate.

Premi l'1 e poi il pulsante del filtro

Premi di nuovo il pulsante per analizzare, seleziona il 2 e premi il filtro

Analizza di nuovo e seleziona il 3 e poi il filtro. Avrai il risultato sotto:



Ascolta tutto e scoprirai Lafayette, una stazione radio. Esci e vai nel tuo ufficio, parla con Nick e poi vai sulla tua scrivania, prendi il pennarello e vai alla mappa alla parete. Premi l'interruttore in basso a sx per accenderla, premi sulla cartina dove lo permette e poi posizionaci sopra le due mappe che hai in inventario.



Usa il pennarello sulla mappa e Nicole disegna un cerchio nelle 60 miglia della stazione radio di Lafayette: Detalion. Parla con Nick.

Detalion, Louisiana

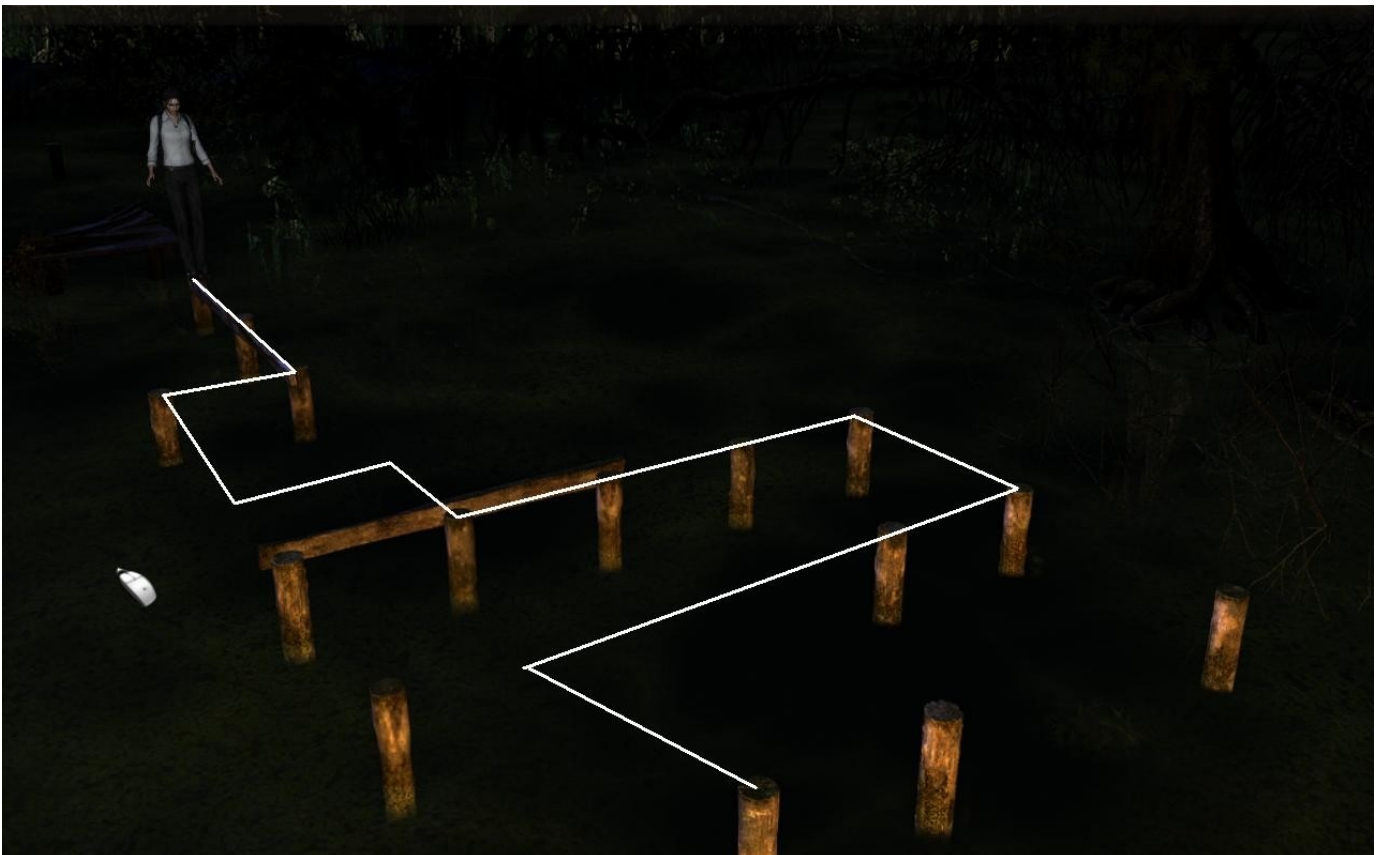
Parla con lo sceriffo e poi sei all'esterno, parla con Nick e poi avanza in basso per il molo. Vai al bar a sx e parla col barbone (Aaron), torna indietro e sali sulla banchina del molo, parla con la Morton. Osserva la barca e poi ritorna a parlare col Aaron. Ritorna in alto all'ufficio dello sceriffo e parlaci, appena si allontana osserva la scrivania e prendi le forbici, la cartolina e il nastro adesivo. Alla sx della finestra prendi la mappa della Louisiana. In inventario esamina la cartolina e la mappa sulla quale c'è un percorso in rosso. Ritorna al molo e sulla banchina, parla con la Morton. Vai a parlare col Aaron e ricevi una telefonata da Nick. Vai da Aaron e parlaci. Ritorna all'ufficio dello sceriffo e osserva il mobile a vetro a sx, vedi la borsa. Togli il chiodo piegato a dx e usa le forbici per togliere il vetro, clicca la borsa e avrai una spirale, clicca di nuovo la borsa

per avere un sacchetto, esci dalla schermata e prendi il vetro a sx per rimetterlo a posto. Esci e parla con Aaron dandogli il sacchetto, continua il dialogo e ti darà un pollo per gli spiriti. Osserva la scena e poi parla con la Morton. Vai sulla banchina e osserva la barca, usa la leva a dx ma il timone non si muove, osserva la sedia in basso a sx, apri il contenitore e prendi l'imbuto e il liquido. Osserva la sedia in basso al centro, osserva il tubo rosso e vedrai un buco, clicca il tubo per staccarlo da un lato, in inventario usa le forbici sul nastro adesivo per averne un pezzo che devi usare sul buco del tubo. Usa l'imbuto sull'apertura del tubo ma è troppo grande, osserva la cartolina in inventario, cliccala e avrai un imbuto artigianale, usalo sul tubo e poi versa il liquido. Togli l'imbuto e clicca il tubo per rimetterlo a posto, esci dalla schermata e riprova con la leva del timone: ora si muove. Arrivi ad un capanno sulla palude, vai a sx e poi osserva la palude in alto, osserva l'acqua che è petrolio. Esci dalla schermata e vai a dx e vedrai che ti fermi perché il ponte è sollevato, entra in casa e catturi l'uomo che c'è, Arthur. Parlaci, scendi e vai verso la barca, ricevi una telefonata e parli con Nick e Ruth. Sali le scale e ti richiama Nick, parla con Arthur che poi liberi. Entra in casa ma è buio, sei di nuovo fuori. Non scendere ma vai a sx, prendi la sedia a sdraio e l'asta sulla parete, osserva la batteria in terra e vedi che manca un cavo a sx, osserva anche il contenitore di acqua a dx. Scendi e vai alla barca, osserva la palude in alto e sul paletto a dx prendi il cavo, ritorna alla batteria, osservalo e clicca il cavo in inventario per raddrizzarlo e poi mettilo sull'elettrodo a sx, in inventario usa le forbici sul nastro adesivo e usa il pezzo ottenuto sul cavo in alto: ora c'è la luce. Parla con Arthur che sente freddo e vuole del the. Sei in casa, osserva la stufa a dx e prendi il contenitore, guarda dentro al stufa che è spenta, sul lato del frigorifero prendi il calendario e dalla credenza due tazze. Apri lo sportello a sx e prendi il barattolo del the, esci all'esterno e riceverai una telefonata da Nick bloccato nel fango. Vai a sx verso la batteria e usa il contenitore sul bottiglione di acqua, avanza a dx fino in fondo e osserva le assi, prendi l'ascia dietro al ceppo e usala sui legni sul ceppo, prendili e torna dentro. Apri la stufa e inserisci la legna e il calendario, chiedi ad Arthur un accendino, termina il dialogo e usa l'accendino sulla stufa, metti il contenitore con l'acqua sulla stufa e anche le due tazze. Usa il the sulle tazze e poi parla con Arthur finché non squilla il telefono. Termina il dialogo e vai fuori per rispondere alla chiamata ma era solo un messaggio. Rientra e il the è pronto, prendi la tazza e sarai drogata. Quando ti svegli Arthur non c'è più, esci e da terra raccogli un cellulare, ricevi una chiamata da Nick. Osserva il cellulare appena raccolto e in automatico leggi un messaggio. Ritorna in casa e prendi la lanterna sulla scrivania, osservalo ma è senza combustibile, esci e vai a dx dove hai tagliato la legna, prendi il secchio, il barattolo e la bacinella. Vai alla barca all'estrema sx, osserva la palude in alto e usa il secchio sul petrolio. Ritorna in casa e vai alla stufa, prendi la tazza e poi rimettila per piazzarla più a sx, usa la spirale nel contenitore dell'acqua, clicca lo sdraio in inventario per avere la tela che devi usare sull'imbuto, mettilo nel contenitore sulla stufa ma non va bene. Osserva l'imbuto e usaci le forbici per accorciare la tela: ora puoi usarlo sul contenitore di acqua. Usa il secchio col petrolio sul contenitore e poi chiudi il coperchio: il vapore va nella tazza che però perde. In inventario taglia un pezzo di adesivo e usalo sulla perdita di vapore. Dopo un po' prendi la tazza e usala sulla lampada, esci e vai al ponte levatoio, usaci l'asta uncinata per abbassarlo, avanza e ti blocca un coccodrillo, dagli il pollo e se ne andrà. Avanza e vedi dei paletti, vai alla fine della passerella (auto salvataggio) e posiziona la bacinella in acqua, metti il barattolo, accendi la lampada in inventario con l'accendino e posizionala sul barattolo, si muoverà. Ora segui il percorso che vedi sotto saltando sui paletti. (Dove non vedi i paletti nei disegni è perché si alzano dopo. Devi essere abbastanza veloce nel saltare altrimenti muori).

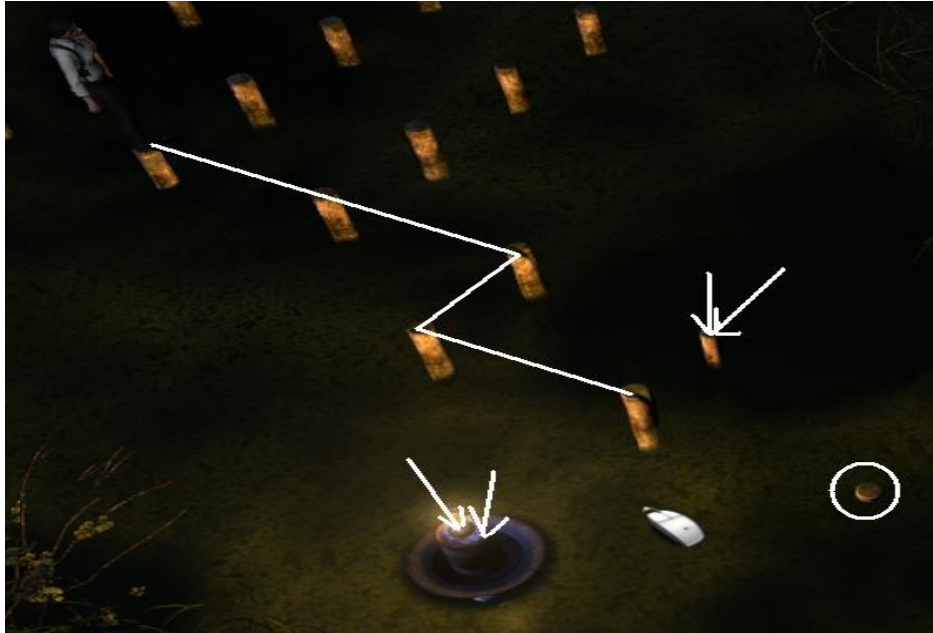


Appena al sicuro prendi l'asta in terra per recuperare la lampada e poi avanza. C'è un altro percorso simile, prima metti la lampada in acqua. Ora segui attentamente questo primo passaggio, poi segui il percorso:

Salta sul primo palo e **NON SALTARE SUL SECONDO**, metti il bastone che hai in inventario sul palo già posizionato per spostarlo e segui il percorso sotto come prima parte e poi la parte che non si vede subito.



Poi segui questo percorso:



Appena arrivi all'ultimo paletto, prendi la lampada, il barattolo e la bacinella, metti la lampada sul palo indicato dalle frecce e la bacinella e poi il barattolo sul paletto cerchiato: avanza dritto fino alla passerella. Avanza e vedrai un battello, vai verso la ruota a pale che gira, sali le scale fino al ponte superiore, vai a dx e vedi Blake legato alla ruota, prendi il batacchio da terra, torna indietro e vai verso la vetrata illuminata, usa il batacchio per rompere il vetro, apri ed entra. Prendi il cappello e avrai una carta da gioco in inventario, tira la leva dove c'era il cappello per fermare la ruota. Ritorna alla ruota e libera Blake.

Ufficio FBI New York

Interroga il reporter e arriva Nick, continua il dialogo e ricevi una telefonata da Wang. Parla con Nick e poi prendi una lattina di Cola dal distributore per darla al reporter in modo da ottenere le sue impronte, ritorna in sala interrogatorio e parla col reporter, gli dai la Cola e riavrai la lattina vuota. Esci e vai sopra al laboratorio, parla con Wang e gli darai la lattina, ricevi una telefonata. Esci e chiami il papà. Ritorna in laboratorio e parla con Wang, vai al monitor, fai la solita procedura per entrare e vedrai le impronte. Posizionale entrambe nel rettangolo superiore e le vedrai al centro, posiziona quella di sx su quella di dx e fai una ricerca ma non trovi nulla. In alto elimina la più piccola, clicca quella rimasta e fai una ricerca: UAFD07 accesso negato. Parla con Wang, vai in segreteria, parla con Ruth e vai a dx dal capo, parlaci e avrai accesso all' UAFD07. Torna al laboratorio e vai al monitor, entra e seleziona l'impronta più grande, fai una ricerca e avrai 10 risultati, clicca quella indicata dalla freccia sotto, mettila sopra l'impronta e avrai una corrispondenza: Paul Reed.

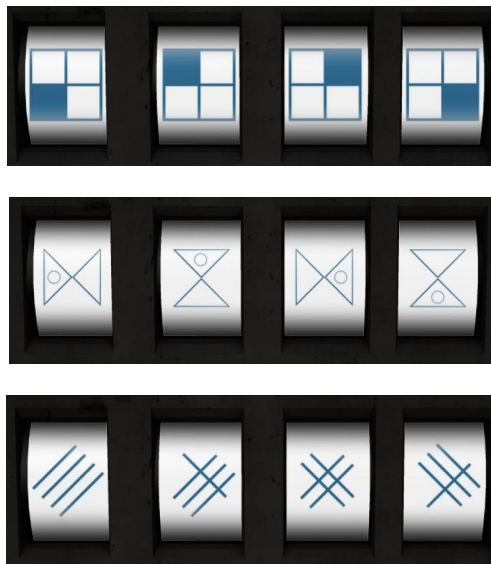


Parla con Wang, esci e parla col capo, parla con Ruth, vai nel tuo ufficio e parla con Nick.

Norwich, Maine

Dopo il dialogo con Nick vai dove c'è la cassetta della posta e prendi il materasso, vai verso la porta dove c'è il trattore e osserva la stufa, prendi la pompa, apri la sportello e prendi il sale e il sapone. Esci dalla schermata e vai a dx, osserva la finestra in alto e poi il macchinario sulla dx. Una ruota è bloccata nel ghiaccio, usaci il sale per sciogliere il ghiaccio e metti il materassino nella parte interna tra le sbarre. Prendi l'asse a sx e posizionalo sul materassino, usa il sapone sull'asse e la pompa sul materassino sulla parte a dx per sollevarlo. Clicca il macchinario per spostarlo sotto la finestra e poi sali. Entra e osserva il tavolo, clicca la scheda verde e rivedrai un filmato, vai all'ascensore e poi sul pannello a dx dove c'è un enigma casuale e bisognerà risolverne almeno 3, ogni volta che si pensa sia giusto, premere il pulsante rettangolare e si accenderà una lucina verde e si passa al prossimo enigma, se sbagli si ricomincia annullando anche quelli risolti. Sicuramente nella serie di combinazione potranno venirti i miei, allora basta seguire i disegni sotto.

Ci sono 4 simboli, osserva i primi 3 da sx e vedrai che hanno un senso logico, gira la rotellina per far posizionare il simbolo a dx che abbia senso con gli altri segni. Io ho fatto questi 3



Entra nell'ascensore e osserva gli schemi dei dispositivi criminali. Torna indietro e parli con i proprietari. Dopo il dialogo sei fuori, vai alla macchina e chiami Nick e sarai alla chiesa. Entra e parla col parroco, vai a sx per il cimitero per cercare la tomba di Finney.

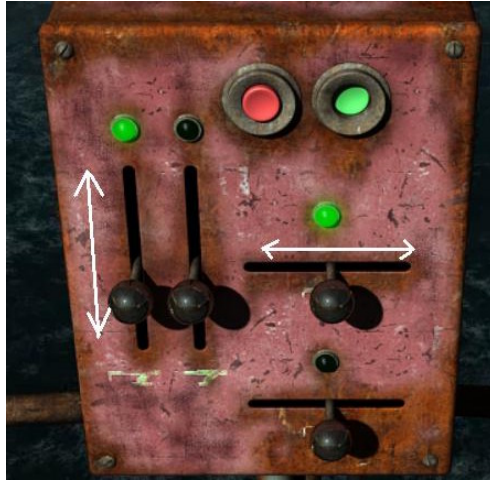


Osserva la tomba e vedi inciso il 2 di Cuori. Parla col parroco e poi entra in chiesa, ricevi una chiamata da Paul. Sulla dx prendi il pennello, prova ad aprire la porta a sx, esci e parla col parroco che ti darà la chiave. Rientra e apri la porta con la chiave, entra ed è buio, esci e parla col parroco che ti darà una torcia, rientra nella stanza e osserva nello spigolo a sx, metti la spina per avere la luce. Osserva il palo alla dx delle scale e prendi la leva, osserva il mobile davanti e c'è un meccanismo, esci dalla schermata e osserva l'asse in terra con due chiodi, usa la leva per toglierli e poi per togliere l'asse. Usa il pennello per togliere la polvere e vedi due segni: **DP**

Esci e parla col parroco, ritorna alla macchina e ricevi una telefonata da Ruth. Ti trovi al tribunale, avanza ma la porta è chiusa, ma vedi una luce in fondo, torna indietro e osserva il fuoristrada a dx, è di Nick. Prendi il manico di una pala nel cestino dei rifiuti in primo piano e vai dietro al tribunale, vedi la finestra illuminata, controlla quella centrale che è leggermente aperta, osserva la catena che tiene il cartello pubblicitario al lampione e vedrai un lucchetto, usa il manico per rompere la catena. Esci dalla schermata e prendi il cartellone, mettilo sotto la finestra centrale ed entra. Entra nella porta semiaperta e poi a dx tra gli scaffali, parla con Nick: filmato.

Faro

Osserva tutto e vai verso la funivia a dx, entra nella casupola e alla dx del motore prendi il volano e la bobina. Sulla base del motore a sx prendi il dado, sulla dx osserva la fessura tra le assi ma non puoi prendere la chiave. Sulla parete a sx prendi la giacca, la cinghia e il chiodo e poi il coperchio motore in terra. Osserva la giacca in inventario, clicca due volte e avrai le sigarette e fiammiferi. Clicca la panchina e prendi un pezzo di asse, osserva il motore e posiziona il volano sul perno e poi metti il dado, metti la cinghia sul volano vicino al perno. Osserva il tappo del serbatoio ma è troppo duro, in inventario clicca la bobina e avrai il filo, usa il chiodo sull'asse e l'asse nella fessura nel pavimento per prendere la chiave inglese. Osserva di nuovo il tappo del serbatoio e usaci la chiave per svitarlo, togliti il tappo. Esci dalla capanna e vai nella parte posteriore, vai verso il container e in inventario osserva il contenitore di metallo, vedi che ha un foro, ruotalo in modo da averlo davanti e usaci il tappo del motore e posizionalo sotto il rubinetto, prendi l'asta sulla dx e togliti la pietra sotto per inclinarlo, apri il rubinetto e poi riprendi il coperchio. Rientra nella capanna e osserva il serbatoio del motore, versaci la benzina, togliti il tappo dal contenitore e rimettilo sul motore. Osserva la testa del motore e il tubo, osserva il pacchetto di sigarette in inventario, clicca le sigarette in alto e ne avrai una, accendila e poi prendi il tubo, osserva il tubo in inventario e usaci la sigaretta nella parte finale dove c'è la vite, rimetti il tubo. Esci dalla schermata e osserva il tubo a dx, usaci la leva presa fuori e su quest'ultima il cavo, vai al volano e tira la cinghia per avviare la funivia. Esci e sali sulla funivia, ma cadi in acqua. Appena risali vai alla scaletta a dx, osserva la mina a dx, la ruota in alto e il cavo a sx, in terra osserva la scala in metallo e vedrai che il cavo ha un gancio, usalo sulla scala. Esci dalla schermata e salta sulle piattaforme a sx, avanza e sali la scala, prendi il remo dalla barca e usalo sul cavo d'acciaio per spostarlo. Ritorna alla mina e legaci il cavo d'acciaio, esci dalla schermata e prendi la trave in terra e usala sulla mina per spingerla. Ritorna sopra alla barca e sali la scaletta che ora è dritta. Vai verso la porta in fondo ma è chiusa e i ferri della scala a dx arrugginiti, torna indietro e sali la scala, controlla la grande porta posta sul tetto ma è chiusa, scendi e vai alla gru dalla parte opposta verso il pannello di controllo, osservalo e prendi la carta da gioco. Ora bisogna manovrare la gru, premi il tasto verde e vedrai che si accendono solo due led verdi, significa che puoi usare solo quelle leve e quelle quando si accenderanno altri led verdi: quelle di sx alzano-abbassano la gru e il gancio, quelle a dx la sposta a sx o dx oppure allunga o accorcia il braccio.



Alza la leva a sx per alzare la gru

Sposta la leva orizzontale per due volte verso dx e posizionare la gru sul portellone sul tetto (si accende il led sotto)

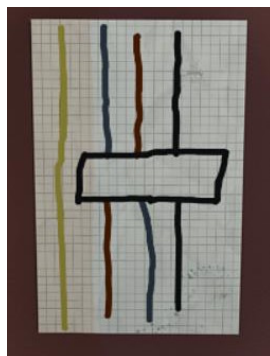
Sposta la leva orizzontale in basso verso sx una volta per allungare la gru (si accende il led dell'altra leva verticale)

Sposta la seconda leva verticale in giù per due volte per far scendere il gancio

Esci dalla schermata e sali dove c'è il gancio della gru, cliccalo per agganciarlo alla porta, ritorna al pannello di controllo.

Premi il tasto verde e poi alza una volta la leva col led verde.

Ritorna al portellone sollevato e scendi. Parlerai con Archie che ucciderai. Dietro Archie prendi lo spazzolone e la chiave, osserva la grata in terra che non puoi aprire, osserva alla sx del tavolino in fondo, apri la valigetta e prendi l'altra chiave. Osserva il secchio tra le due ruote a dx, prendilo e anche la chiave che c'è sotto, la porta in fondo è chiusa (avrà un dialogo con Peter). Ritorna alla grata in terra e usa una chiave per aprilo, c'è acqua, bisogna svuotare. Avrai un altro dialogo con Peter, osserva l'interruttore vicino alla porta, premilo ma non funziona. Non uscire dalla schermata e guarda in alto la scatola elettrica, usa la lama per svitarle, osserva il coperchio in inventario e ruotandolo vedi lo schema elettrico.



La sequenza è: blu-rosso-nero nella parte superiore – per posizionare i fili devi prima cliccare sul filo dove appare la manina e poi il morsetto su cui vuoi metterlo. I fili inferiore sono già a posto, esci dalla schermata e premi l'interruttore. Ora la pompa funziona. Scendi nel canale e hai davanti delle ventole e l'obiettivo è avere lo spazio per passare, **(SALVA IL GIOCO)**. In inventario hai 3 tipi di chiave: piccola- media e grande.

Piccola chiave in senso orario ruota la prima e la centrale, in antiorario la prima e l'ultima.

La chiave media quando si gira in senso orario gira le ventole di centro e quella dietro, antiorario gira la prima e l'ultima.

La chiave grande quando in senso orario gira la ventola posteriore, antiorario gira le ventole di centro e l'ultima.

Prima ho scritto di salvare il gioco perché le ventole una volta mosse non si resettano. L'enigma è casuale, però se ricarichi più volte dal salvataggio può essere che venga fuori la prima posizione come vedi sotto.



Chiave Media orario – Chiave Piccola antiorario – Chiave Grande orario

Entra e osserva la griglia in alto, in inventario clicca la scopa per avere il manico, stessa cosa sul secchio e poi clicca il manico in ferro per piegarlo. Unisci il bastone col manico piegato del secchio e metti il secchio sulla piattaforma. Osserva la griglia in alto e metti il bastone sulla maniglia della porta, tira due volte il bastone per aprire la porta. Ripassa dalle ventole ed entra nella porta, sali le scale e osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe