

Parigi 3 Novembre 2008

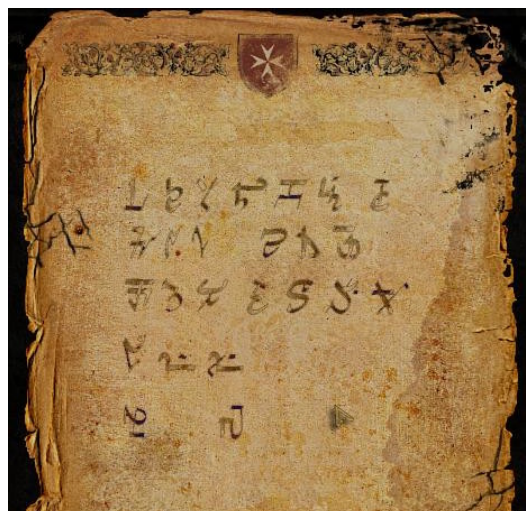
Sul tavolo prendi il biglietto aereo, apri il cassetto e prendi la carta di credito, il tuo ID personale e una tua foto. Vai verso il camino e osserva la foto di tuo zio e quella di famiglia. Sposta il pomello in basso per spegnere il camino, esci dalla schermata e prendi i bagagli per uscire dalla porta in fondo.

La Valletta-Malta 4 Novembre 2008

Apri il cassetto del tavolo a dx e prendi la foto di tuo zio, la torcia, la cartuccia e la gomma arabica. Esci e vai al tavolino in fondo, apri il portagioielli e prendi le monete maltesi. Esci dalla schermata e osserva il pannello centrale alla sx della porta, prova a premerlo ma il pannello è bloccato. Esci dalla porta a dx e osserva la nicchia a sx tra le due lampade a muro, vedrai un vaso, ruota le 6 parti fino a vedere le scritte davanti a te e sentirai uno scatto.



Ritorna nello studio e vai al pannello alla sx della porta, usaci la cartuccia che si piegherà, usaci la chiave dello scooter che si piegherà però aprirà il pannello. Prendi il vecchio libro e leggilo: alla fine vedrai dei caratteri in una lingua sconosciuta.



Esci dalla schermata e prendi la lettera di tuo zio, leggila nell'inventario saprai di un certo Anderson. Esci e sali le scale, osserva il comodino dietro la porta e prendi le pillole di sonnifero, vai al tavolo ai piedi del letto e osserva la foto. Vai verso il paravento e osserva i vestiti, ritorna sotto e vai verso il portone di uscita dove dovrai guardare nella cassetta della posta, esci a sx per la strada. In automatico parlerai con una persona, parlaci ancora e saprai che si tratta di Granc, ispettore di polizia. Terminato il dialogo prendi il fil di ferro in terra vicino al tombino, vai in basso verso la

piazza e parla con l'anziano seduto sulla panchina. Vai a sx verso il negozio all'angolo e parla con il sig. Kawlata che ti riparerà la chiave. Vai a dx per la piazza e poi nella via sempre a dx per arrivare al porto, parla con Tore e poi parla col pappagallo che vuole dei pesci per dare delle risposte. Guarda in mare e vedi un pesce ma non puoi avanzare, ritorna indietro al cortile e sulla dx prendi il vecchio giornale da terra, vai a sx e prendi il retino vicino al bidone della spazzatura. Ritorna in piazza e vai alla panchina dove prendi il bastone di legno da terra e usalo per prendere l'innaffiatoio sulla siepe. Rimetti il bastone sotto la panchina e poi vai al negozio a sx, sul tavolo prendi le pinze e usale sul fil di ferro in inventario per avere diversi pezzi, rimetti le pinze sul tavolo. Esamina l'innaffiatoio e toglì la bocchetta che devi unire con il filo e il tutto sul retino per ripararlo. Ritorna al porto e usa il retino per prendere il pesce nell'acqua, dallo al pappagallo e avrai l'indirizzo di Anderson: Piazza Skola 5-R. Usa il giornale con il pesce in inventario e poi ritorna al cortile, clicca per la piazza: in automatico rimetterai il retino al suo posto. Ritorna in piazza e vai verso il citofono del palazzo a sx, suona al 5-R ma nessuno risponderà. Vai al negozio e parla con Stefano che ti darà la chiave del motorino riparata. Vai nella via a sx, vai allo scooter, inserisci la chiave, cliccala e parti.

Isola di Gozo 4 Novembre 2008

Guarda in terra e prendi il badge della stampa, sulla dx prendi una foglia di cactus, in inventario guarda la bottiglietta della colla e toglì il tappo, unisci la foglia di cactus con la bottiglietta della gomma arabica e il tutto sull'ID della stampa e a sua volta l'ID con la tua foto. Vai a sx e parla con l'archeologo, poi ancora a sx verso le rovine e successivamente a dx verso la sorgente Usa l'annaffiatoio sull'acqua, esci dalla schermata e vai in fondo verso il tempio. Vai verso la prima entrata a sx, osserva il simbolo in alto e parla due volte con la guardia che vorrà un caffè per farti entrare solo per il tempo di berlo. Ritorna dall'archeologo che sta dormendo nella roulotte, vai a dx in fondo e prendi la tanica di benzina, vai alla roulotte, osserva due volte la porta del camper per notare il lucchetto: usa la cartuccia piegata sul lucchetto per aprirlo (se la cartuccia non l'hai piegata in precedenza puoi farlo ora sulla griglia in basso). Entra e prendi il pennello e la spatola in basso, usa la torcia sul ripiano sopra il tavolo per avere la luce, osserva il tavolo e prendi il metal detector a sx. Apri il cassetto e prendi le foto delle sculture e quelle delle tavole di pietra, osservale nell'inventario. Dietro il computer prendi il thermos di caffè e poi accendi il computer, premi l'icona della stampante sullo schermo, spegni il computer, torna indietro e prendi il foglio stampato a dx, esci dalla roulotte. Ritorna al tempio e nell'inventario toglì il tappo al thermos e uniscici le pillole di sonnifero, dai il tutto alla guardia e ora avrai tempo. Entra ma è buio, torna indietro e devi mettere in funzione il generatore. Osservalo e toglì il tappo del radiatore a sx, usaci l'innaffiatoio, richiudi il tappo e guarda il tappo rosso a sx del serbatoio, aprilo e versaci la tanica di benzina, chiudi il tappo rosso e infine premi il pulsante rosso sul pannello per metterlo in moto. Ritorna dentro e avanza a sx fino al disegno dello scorpione in terra. Osserva i simboli sui 4 piedistalli anche nella parte superiore. Vai verso la parete in fondo ed esaminala: avrai una visione. Osserva le due strutture sulla dx e poi esci dalla grotta: vedrai un'ombra. Una volta fuori avanza fino ad avere la visione completa della zona dall'alto e vai verso la zona recintata con paletti. Vedrai delle colonne rotte, usa il metal detector che rileverà qualcosa, usa la spatola sul terreno dove viene evidenziato qualcosa di metallico e poi la spazzola: prendi l'anello e osservalo nell'inventario. Ritorna indietro fino allo scooter e vai a La Valletta.

La Valletta-Malta 5 Novembre 2008

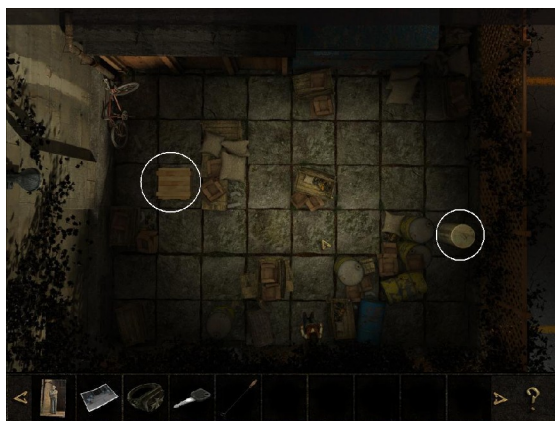
Esci da casa e risuona il citofono al 5-R, entra e parla con James, ritorna a casa e prendi il libro dal pannello, ritorna da James e daglielo. Parlacì ancora e poi esci e vai al negozio, parla con Stefano e poi prendi lo scooter per ritornare a Gozo.

Isola di Gozo 4 Novembre 2008

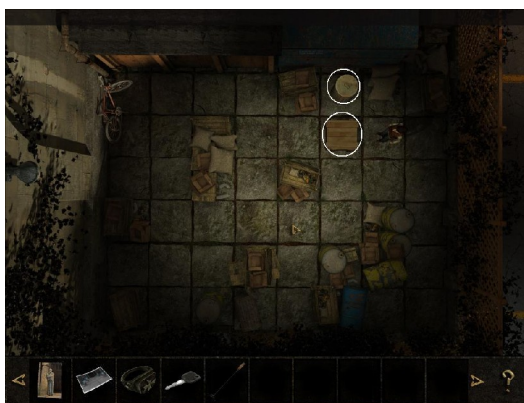
Vai a sx fino alle rovine e parla con la turista, entra nel tempio e sulla dx parla con Henry, poi ricevi una chiamata da James e ad alta voce dici l'indirizzo di Costantinopoli. Vai allo scooter e poi per Istanbul.

Istanbul 6 Novembre 2008

Parla col guidatore di Risciò e poi vai a dx, osserva le vetrine della mostra d'arte e poi vai ancora a dx. Entra nella galleria d'arte, avanza e parla con la sig.a Flatow, torna indietro e parla con la guardia poi esci. Parla con l'uomo dalla parte opposta e poi vai nella strada in salita, osserva l'auto e poi il manifesto sul muro. Torna indietro fino alla fine delle vetrine della galleria d'arte ed entra nel cortile, prendi l'asta in metallo in terra e poi osserva il bidone che sporge dalla recinzione: da dentro prendi la palla usando l'asta in metallo, ritorna all'automobile e metti la palla davanti alla ruota anteriore, osserva la macchina dentro e metti i pesci sul pianale del freno a mano: in questo modo il gatto fugge, aziona la marcia, esci dalla schermata e usa la barra di ferro per bucare la palla e far scendere la macchina, in automatico sei nel cortile. Avanza nel recinto e ora devi spostare una cassa e un bidone, puoi muoverti solo di una casella per volta e puoi spingere o tirare e il cursore indicherà la direzione, se vedi che in una certa posizione l'icona non appare devi spostarti tu trovando la mattonella giusta in modo che appaiano, di seguito le immagini dei movimenti iniziando dal bidone di dx.



Posizione iniziale



Posizione finale

Sali e metti il cursore sopra i quadri a dx, appena il cursore diventa attivo clicca sulla parte di muro sopra i quadri e prendi la catena e la pompa da bicicletta, vai sul tavolo e prendi la sciarpa e nella borsetta il biglietto da visita e il trucco. Nell'inventario osserva il biglietto da visita, ruotalo e vedrai una scritta in ebraico. Esci dalla schermata a vai a sx verso la parte scura per uscire ma è davvero troppo scuro. Nell'inventario unisci la sciarpa con il trucco e appendilo dove hai preso la catena in modo da creare un riflesso con la luce del sole, clicca sul trucco per evidenziare un fascio di luce e ora puoi uscire a sx. Avanza verso il pannello illuminato, cliccalo e in automatico accenderai la luce, osserva la cassa più grande a sx e usaci la barra di ferro: troverai delle tavole. Apri la cassa più piccola e prendi i blocchi di pietra, esci dalla schermata e sarai colpita. Filmato.

James ti chiama, poi ritorna dal guidatore di risciò e dagli la catena e la pompa. Ritorna a La Valletta.

La Valletta-Malta 7 Novembre 2008

Sei nello studio di tuo zio che è stato messo a soqqadro, sali in camera da letto che è intatta, esci in strada e parla con l'ispettore Granc. Vai nell'appartamento di James, suonando il citofono 5-R e parlaci. Esci e recati verso il porto ma ti accorgi che qualcuno viene verso di te, in automatico ritorni indietro e poi ritorna da James, parlaci. Esci e vai allo scooter per andare a Gozo.

Isola di Gozo 7 Novembre 2008

Avanza a sx e prova ad entrare nella roulotte: ascolterai una conversazione, sul borsone prendi la chiave e vai a dx verso il parcheggio. Osserva il furgone nella parte posteriore e vedrai le casse che erano nella galleria d'arte, usa la chiave appena presa sulla serratura per aprire lo sportello e poi entra. Apri la cassetta blu e prendi il cacciavite e il martello, usa quest'ultimo per togliere i chiodi sulle casse e lo scalpello per aprirle, dalla più piccola prendi i 4 blocchi. Prova ad uscire dal furgone ma arriva Simon e ti ritrovi su un volo aereo per destinazione sconosciuta.

Vaticano 8 Novembre 2008

Usa lo scalpello per aprire la porta, esci e vai verso la porta-finestra aperta in alto a sx, ascolta il dialogo e poi ritorna nel cortile, vai a dx verso il cancello d'ingresso, osservalo e naturalmente è chiuso. Ritorna indietro e osserva il pezzo di colonna alla dx della fontana dove vedi anche un tubo di gomma. Esci dalla schermata e vai verso le assi sulla prima porta-finestra a dx, usaci il martello sui chiodi per avere un'asse, prendi anche la scopa e poi esci dalla schermata. Vai all'ultimo vaso con una pianta a sx e prendi del terriccio, osserva la fontana e collega il tubo al rubinetto. Apri il rubinetto ma le alghe impediscono all'acqua di scorrere, vai alla colonna in terra alla dx della fontana e posizionaci l'asse, metti il terriccio sull'estremità del tubo, usa la scopa sul terriccio e poi clicca l'asse per sfondare il cancello. Esci dal cancello e vai a sx, parla col tassista e saprai che sei al Vaticano. Prendi un ramo dal rampicante sul muro e poi vai a dx verso il bar: Qualcuno ti segue. Dal tavolino sulla dx prendi il tovagliolo e ritorna nel cortile. Vai alla porta-finestra dove hai ascoltato il dialogo, entra e osserva il camino: in alto ci sono dei blocchi movibili.



Esci dalla schermata e nell'inventario unisci il ramo con il tovagliolo, vai verso il lenzuolo a sx e prendi il filo che pende, usalo sul ramo col tovagliolo e il tutto sul blocco centrale N°5 per pulirlo. Abbassa lo sguardo e vedrai della fuliggine e una pala, prendila e usa la scopa sulla fuliggine e vedrai 6 simboli che sono come quelli sopra, quindi sono quelli da premere che, in riferimento al disegno sopra, sono: il N° 7-4-9-6-2-5, alza lo sguardo e premili usando la pala o la scopa in quest'ordine: si aprirà un passaggio. Usa la pala per impedire che si richiuda e poi entra. Vedrai due blocchi del pavimento che si muovono in alternanza, sul mucchio di massi a sx prendine due e posizionali come indicato dal disegno sotto trovando il momento opportuno per inserirli: posizionati nel punto e poi appena vedi che la lastra è quasi al filo del pavimento fai click dove il cursore diventa una specie di arco.



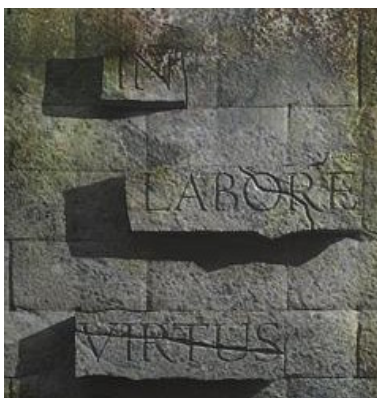
Avanza e nella stanza prendi il tappo in terra a dx, prendi il nastro sulla scatola a sx e nell'armadio di fronte, la carta da pacchi e un abito da suora. Sulla sx prendi lo spolverino e poi vai dietro al paravento per cambiarti e diventare una suora. Esci e un uomo della sicurezza si trova in fondo, osserva il carrello a sx e nell'inventario usa la carta con un blocco di pietra e poi gli altri 3 blocchi con la carta per imballarli tutti. Osservali nell'inventario, clicca per piegare la carta e poi usaci sopra il nastro adesivo. Ora parla con la guardia del corpo e poi entra nella porta di fronte, parla col cardinale che ti darà il permesso di pulire ma, dopo la telefonata che riceverà, ti dirà di uscire. Esci a sx verso il giardino e, in basso, verso lo schermo, prendi le cesoie sul muretto. Attraversa il giardino a sx e James ti chiamerà. Avanza verso l'incavo e davanti hai un rampicante, usaci le cesoie e usale anche sui fiori. Saranno evidenziati dei solchi che però non puoi salire. Ritorna al centro del giardino e sul muretto osserva le 8 pietre.



Prendi la N°1-2-4-7, vai all'incavo e inizia dal primo solco in basso disponendole come vedi di seguito.



Prendi le altre pietre dal muretto e termina la scritta come vedi sotto.



Sali e vai a sx ma è troppo ripido per scendere, torna indietro e vai nello studio del cardinale, osserva il tavolo e prendi la penna, usala sul pacco che hai nell'inventario e poi prendi un foglio di carta sul tavolo. Osserva nell'inventario lo spolverino e prendi una piuma, usa la scopa e poi la piuma sul foglio di carta per annerirlo, esaminala nell'inventario, vedrai: 1565. Vai alla libreria a sx e clicca sulla parte dx per spostare la scala, osserva il quadro sul camino e usa lo spolverino sul bordo in alto a sx finché non cade una chiave, prendila dal ripiano del camino. Osserva il centro a sx del telaio del quadro e usaci la chiave, sposta il quadro e vedrai una cassaforte. La combinazione è 1565 e per farla è sufficiente posizionarsi sul N°1 e cliccare, poi sul 5 e cliccare e così con 6 e 5. Aprila e prendi l'anello e i documenti del Vaticano, nell'inventario osservali, esci dalla schermata e si rimetteranno a posto in automatico. Esci dalla stanza e metti il pacco sul carrello, prendi la candela sul mobiletto a sx e, nell'inventario, uniscila con il tappo per avere della cera, rimetti la candela al suo posto. Ritorna nello studio e usa l'anello nella cassaforte con la cera, ritorna nel corridoio e vedrai che la guardia del corpo non c'è più, ritorna nello studio, sposta la scaletta a sx, sali e taglia i due cordoni con le cesoie. Esci e ritorna al muro nel giardino, unisci le corde per farne

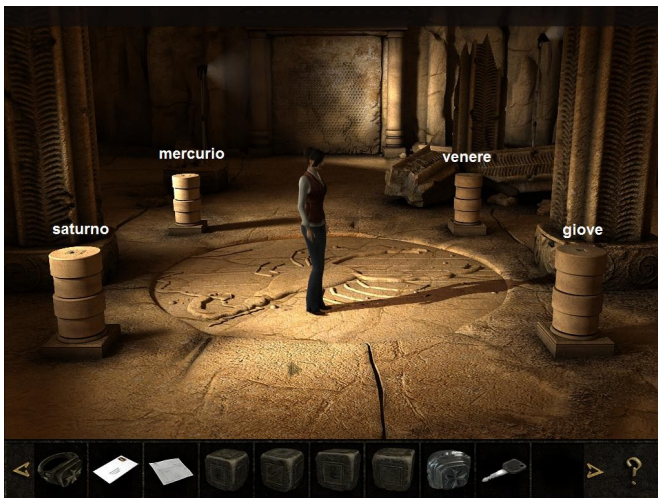
una sola e poi con il martello, usa il tutto sul muretto per scendere. Parla col tassista e dagli i fiori per la sua ragazza così ti porterà all'aeroporto.

La Valletta-Malta 9 Novembre 2008

Scendi e guarda nella cassetta della posta, prendi il pacco e tutta la corrispondenza, osserva tutto nell'inventario. Esci e parla con Stefano del negozio per farti una copia dell'anello, parla con l'anziano sulla panchina. Vai al porto e parla con Tore e poi con il pappagallo, ritorna al negozio e parla con Stefano che ti darà l'anello. Prendi lo scooter per Gozo.

Isola di Gozo 9 Novembre 2008

Osserva l'auto a dx che sembra quella di James, vai a sx per il tempio, entra e sulla dx vedi un telescopio, entra nel tempio e vai al centro dove c'è lo scorpione, e metti i blocchi di pietra che hai in inventario associandoli ai simboli che ci sono sulle colonne.



Ora vai sui piedistalli e disponi i simboli come vedi sotto.

Saturno



Mercurio



Venere



Giove



Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe