

The Franz Kafka Videogame

Act 1

A Country Doctor

Leggete l'introduzione, poi cliccate sulla porta e sulla nuvoletta del dialogo con la donna. Cliccate sull'orologio, poi sul sipario. Dovrete trovare il coniglio, ma dovrete guardare oltre l'apparenza. Dopo aver parlato con Alice, aprite la scatola in basso e cliccate su quello che sembra un coniglio. Spostate poi gli oggetti come da figura:



Cliccate sulla lampada di Alice e poi sulla sagoma del coniglio. Parlate con la donna, dopo che se ne sarà andata via cliccate sulla busta in bocca al cane. Aprite il biglietto e spostate le tre linguette come da figura:



Vi troverete su gioco di società. Lanciate il dado fin quando il cavallo non vi bloccherà la strada. Cliccate sul muro basso fra le due costruzioni al centro del piano, leggermente a nord-ovest rispetto alla parola RUSH. Cadrà la lettera B e formerà la parola BRUSH, PENNELLO. Cliccate sul pennello per disegnare un nuovo passaggio. Tirate nuovamente il dado. Continuate a tirare il dado, anche quello blu. Apparirà una tazza di caffè e vedrete la porta della casa più a sud aprirsi. Cliccate sulla porta aperta e, mentre l'automobile sarà fuori, tirate il dado che urterà contro l'automobile e finirà nella tazza di caffè. Tirate il dado fino alla fine. Nella schermata successiva cliccate vicino ai piccioni e parlate con l'uomo. Cliccate sul sipario, poi tirate la leva di sinistra. Una volta apparsi i simboli tirate nuovamente la leva e alla fine del dialogo leggerete che dovrete trovare la AMMO. Riproducete con i simboli la parola AMMO come da figura:



E tirate nuovamente la leva di sinistra. Parlate con l'uomo. Premete i tasti sulla macchina da scrivere, noterete che ogni tasto corrisponde a un pezzetto di K, ma solo alcuni sono al posto esatto. I tasti da premere sono CH ruotate la rotella sulla destra per alzare il foglio e premete AET. Avrete così una K. perfetta.

Act 2 Contemplation

Cliccate sul treno che andrà sul binario più in basso, poi cliccate sul segnale più in basso che dovrà essere girato verso sinistra e cliccate di nuovo sul treno che andrà sul secondo binario dal basso. Col segnale di quel binario a destra cliccate sul treno, poi girate il segnale e cliccate di nuovo sul treno che tornerà sul binario più basso. Cliccate sul treno senza cambiare il segnale che tornerà sul binario più alto. Col segnale più in alto verso sinistra cliccate sul treno un'ultima volta. Nella nuova schermata cliccate sul treno per avvicinarvi alla mucca, poi cliccate sul fumaiolo della nave, cliccate sull'uovo in alto a destra per farlo cadere. Cliccatelo e trascinatelo in alto, sopra la grande roccia a sinistra della ferrovia. Vedrete che si creperà un pochino. Ripetete l'azione fin quando l'uovo non si romperà del tutto e l'aquila porterà via la mucca che interrompe il passaggio. Cliccate sul treno per proseguire. Guardate l'animazione, poi cliccate sulla nave. Parlate col cane. Cliccate sul

lucchetto e, considerando il numero 1905 come se fossero lettere somiglianti, scrivete con le lettere della combinazione del lucchetto la parola IGOS. Aprite la porta. Esaminate l'altra porta nel corridoio e spostate le tessere come da figura:



Parlate col papero di tutti gli argomenti. Cliccate sul sipario. Leggete tutti i dialoghi. Guardate bene la figura che apparirà. Noterete che ogni “cerchio” è composto da numeri. Partendo dall'interno del disegno verso l'esterno, e sapendo che gli spicchi esterni del disegno corrispondono alle ore dell'orologio, fate uscire gli spicchi 3789. Parlate col papero.

Act 3

The American Gazzete

Sarete arrivati in America. Cliccate sulle varie televisioni finché ognuna non proietterà un'immagine sul viola e si formerà su tutte esse il disegno di un volto. Parlate col volto. Cliccate sui 4 televisori centrali fin quando non formerete il disegno di una freccia bianca che indica vero il basso. Entrati nella miniera cliccate sul foglio appeso al muro, cliccate sul foglietto marrone che si vede in alto, dietro al foglio bianco, e posizionatelo come da figura:



Suonate il campanello sulla scrivania e parlate con il palombaro. Sul foglio cliccate le lettere in modo da ottenere:



Cliccate sulla radio e spostate l'indicatore della frequenza fin quando sullo sfondo avrete ricostruito correttamente l'immagine del deserto, circa a metà fra il 91 e il 92. Guardate l'animazione.

Act 4

The Metamorphosis

Aprirete la porta e parlate con la donna. Cliccate sul sipario. Premete l'elmo del vostro avversario per calarglielo sugli occhi e poi sferrate un colpo di spada. Al secondo round abbassate a zero il livello della vita del vostro avversario cliccando a sinistra e trascinando tutto a destra. Parlate col poliziotto. Parlate poi con l'ispettore. Cliccate la scimmia sul comò. Noterete che ha un cappello col pigreco che vale quindi 3,14. Tirate la cordicella della scimmia, più la tirate più volte suonerà i piatti. Dovrete farli suonare 3 volte, 1 volta, 4 volte. Prendete il biglietto dalla bocca della scimmia. Premete: GO-BACK-GO-GO-GO-BACK-GO-GO-GO-BACK-BACK-BACK-BACK-BACK-GO-GO-GO-GO-GO-GO-GO-BACK-GO-BACK-BACK-GO-GO. Una volta al ristorante, parlate col cameriere e cliccate sull'origami. Cliccate sul foglio per aprirlo, poi sul disegno della volpe, sul foglio, sullo scheletro, sul foglio, sulla farfalla, sul foglio, sul pesce, sul foglio, sul fiore nella cornicetta in alto e infine sul foglio. Vi troverete all'american museum. Sul cartello cliccate sulla lettera N e trascinatela a destra fin sul lucchetto in modo da scrivere OPEN. Prendete la zip e trascinatela in alto per aprire. Avvicinatevi a Franz e parlate con lui. Premete 3 volte il meccanismo di sinistra, 2 volte quello al centro, 3 quelle di destra e poi tirate verso l'alto il meccanismo più a sinistra in modo da allineare in maniera corretta tutti i numeri. Parlate con la donna. Cliccate sulle stelle in modo da disegnare i numeri 916.

Soluzione di Electranovembre