

Secret Files 2 Puritas Cordis

Dopo il filmato di apertura leggi nell'inventario la lettera e la pergamena, osserva lo scaffale e poi la scrivania da dove devi prendere il libro, osservalo nell'inventario e poi mettilci dentro la pergamena. Prendi il libro e mettilo nello scaffale, segue un filmato. Nel corridoio usa le chiavi che hai nell'inventario sulla porta a sx, entra e osserva il casellario a sx, la scrivania e l'orario delle lezioni: devi fare in modo che Patterson abbia il libro prima di Forrester: metti le calamite come vedi nel disegno sotto.

Th	Fr	Sa	Su
	Dott.ssa Forrester		7.30 - 9.00 AM
	Prof. Patterson		9.30 - 11.00 AM
	Prof. Harman		11.30 - 1.00 AM PM
	Dott.ssa Soul		1.30 - 3.00 PM
			3.30 - 5.00 PM

Mare del Nord

Nina

Dopo il filmato sei in cabina e ti accorgi che la valigia non è la tua, osserva in basso e prendi il pattino. Osserva tutto nella stanza e poi esci dalla cabina, parla di tutto col tipo e poi vai in fondo osservando specialmente la porta e il vetro dell'infermeria. Torna indietro ma non salire ancora le scale, avanza e sulla sx osserva il giornale e prendi il timone appeso. Osserva le porte dove non puoi entrare e poi il quadro in fondo. Ritorna indietro e sali le scale, parla col passeggero, osserva le foto appese e poi vai sul banco della reception, prendi le patate di marzapane e poi suona il campanello, parla con l'addetto. "Pausa letto".

Ti sveglierà qualcuno bussando alla porta, esci e prenderai il tuo bikini e un biglietto: leggilo.

Avanza indietro dove hai letto il giornale ed entra nella porta a sx nella lavanderia, osserva tutto, esci e fermati alle scale, osserva la finestra in alto e noterai che è sporca. Sali le scale e osserva l'ufo a dx, usaci il pattino e trascinalo fin sopra la finestra a sx (quella sporca vista da sotto).

Avanza per andare sul lato della nave e vai a sx verso il ponte di coperta, sul bancone bar prendi il secchiello del ghiaccio.

A sx vicino allo sdraio prendi la coperta di lana e poi avanza a sx, usa il secchiello nella piscina per riempirlo. Torna indietro e scendi le scale dove c'è la finestra sporca, in inventario unisci la coperta con il secchiello e il tutto con il timone, ritorna in lavanderia e usa il tutto sul dispenser di sapone, esci e in mezzo alle due porte di dx prendi la torcia, ritorna alla finestra sporca e usaci il tutto per pulirla. Osserva con la torcia la finestra che ora è pulita e vedrai la scritta: *"l'ultimo indizio per trovare la tua valigia si trova sul retro della nave"*. Ritorna verso la lavanderia e osserva il quadro appeso, prendilo ed entra in lavanderia, usa la foto appena presa sul getto di vapore e avrai una foto di Max: osservalo. Vai in infermeria e usa la foto di Max sul vetro, scoprirai chi giocava con te per farti ritrovare la tua valigia: Oscar un ragazzino. Osserva il filmato dove rimarrai svenuta.

Nella cabina noti che ti è sparita la borsetta, apri la valigia e rimetti dentro il bikini, poi prendi l'accappatoio, il cappellino da baseball e i calzini rossi. Esci e vai verso la lavanderia, parla col passeggero e poi entra in lavanderia, dal cestello prendi la stoffa. Esci e sali le scale, parlerai il receptionist in automatico. Entra nella porta a sx e ascolta il discorso del capo della setta Puritas Cordis, Pat Shelton. Sul tavolo prendi le rose e sull'altro a dx l'apribottiglie, vai verso l'uscita a sx ma prima osserva le foto sulla parete e poi esci. Avanza verso il ponte della nave e vai a sx, al bancone bar prendi un cd, gli stuzzicadenti, il salvagente e parla col barista. Parla con Oskar che gioca a ping pong e poi prendi il manifesto di danza vicino al bancone. Parla con la signorina Jordan sullo sdraio e poi vai a sx per parlare con il passeggero sullo sdraio e in automatico gli prendi la crema solare. Torna indietro e sali sul ponte superiore, bussa al portello e chiedi della borsetta, scendi e vai al ponte inferiore osservando i due oblò, risali e ritorna alla reception dove parli con un passeggero. Scendi e vai in lavanderia, usa la scheda magnetica (o l'apribottiglia se ce l'hai già) con il campanello sopra la porta per metterlo fuori uso e prenderlo. Esci e parla col passeggero per fargli svuotare la lavatrice, rientra e metti nella lavatrice: i calzini rossi e l'accappatoio, agisci sulla lavatrice e poco dopo ritiri tutto. Rimetti i calzini nella lavatrice, falla partire ma rimangono sempre macchiati. Sali sul ponte superiore e metti l'accappatoio sull'aerazione per asciugarlo e poi i calzini, in inventario unisci il salvagente con i fiori e il tutto con la stoffa per farlo somigliare a un cappellino e poi unisci di nuovo con l'accappatoio per ottenere un travestimento ancora incompleto. Vai alla reception e metti il campanello sul perno nel muro alla sx della terrina e poi usaci l'apribottiglie, parla col receptionist della tua borsetta. Scendi in lavanderia e usa il tubetto di crema solare con il dispenser di sapone per riempirlo, torna sopra alla piscina e dallo al passeggero, appena si volta prendi gli occhiali e uniscili al resto del travestimento per averlo completo. Ritorna dal barman e usa il travestimento su Nina, parla col barista che però non sa il numero della cabina della signorina Jordan. Scendi alla reception e chiedi del numero di cabina..nulla da fare, non può dartelo. Dai il poster al receptionist che andrà a metterlo nella cassetta della Jordan, usa il cd sul bancone e vedrai che lo mette nella cassetta N°2 - Ritorna sopra dal barista, usa il travestimento su Nina e fatti dare la chiave elettronica N°2 - Scendi sotto alle cabine e usa la chiave N°2 sulla porta a dx dell'infermeria per entrare. Osserva l'armadio e poi la borsetta sul letto: segue filmato. Osserva la borsetta nell'inventario e noti che c'è tutto, osserva la rivista ai piedi del letto e prendila. Esci e ritorna sopra sul ponte di coperta al bancone bar, parla con la Jordan ma prima devi ordinarli un drink, ordinalo al barista e poi dallo alla Jordan che appena terminato di parlare si sentirà male. Dopo il filmato vai al ristorante e assisti ad un altro filmato, in automatico osservi la cabina N°5 dal lato della nave. Ritorna alla reception e parla col mister Li, scendi sotto e guarda dal vetro dell'infermeria la strana posizione della Jordan, risali e vai al ponte superiore, bussa allo sportello e parla col capitano. Vai sul ponte di coperta e parla con Oskar che sta suonando dei bonghi, parla col barman che non è più il solito. Ritorna alla reception e vai a sx al ristorante, tra i tavoli raccogli da terra il rotolo di alluminio e poi parla col passeggero che vedi a dx riguardo ad un sorteggio. Esci e chiedi a Li una macchina fotografica ma rifiuterà, in inventario unisci gli stuzzicadenti con l'alluminio e sempre l'alluminio con le patate, ora unisci gli stuzzicadenti con le patate (solo quelli avvolti nell'alluminio) e avrai un modellino dell'Atomium, ritorna al ristorante e dallo al passeggero della lotteria che ti darà la pallina N°27 - Sali sul ponte di coperta e dai la pallina a Oskar così riuscirai ad avere i bonghi, torna alla reception e parla nel microfono sul bancone, una scena farà vedere in faccia il tipo nella cabina N°5: quindi bisognerebbe avere un qualcosa che parli di continuo per in fare in tempo a scendere e vederlo in faccia. Vai sul ponte di coperta e prendi il lettore mp3 dal bancone, scendi alla reception e usalo sul microfono, scendi al ponte inferiore e lo vedrai, però serve una prova. Risali al ristorante e usa la rivista sul portafoto vuoto alla sx della porta, esci e parla con Li di quella foto convincendolo a fare una foto al tipo nella cabina N°5 facendogli credere che è un attore. Ora che hai la foto sali al ponte superiore e mostrala al capitano che finalmente si convincerà, segue filmato dove il capitano sarà ucciso.

Indonesia

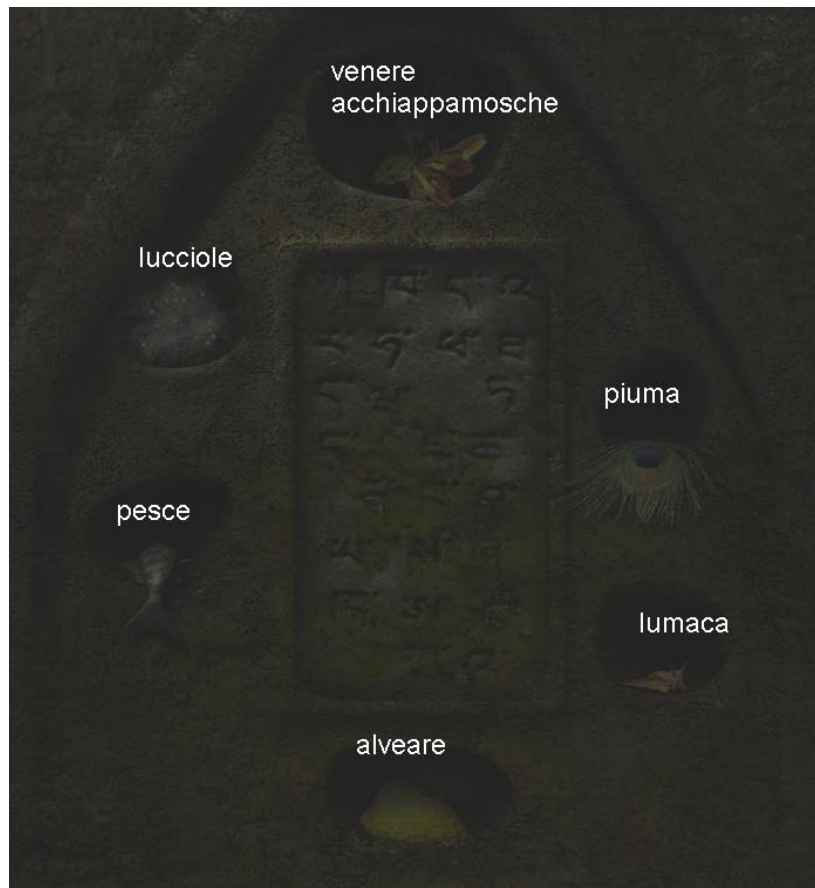
Sam

Sam sarà catturata, dalla gabbia osserva tutto. In alto alla gabbia prendi il bambù e avrai anche il cavo, guarda la fruttiera in basso e prendi 3 arance. In inventario unisci tutta la frutta con il cavo e

poi uniscici il bambù e il bengala, posiziona il tutto sulla rampa e rotolerà sul fuoco lanciando il bengala.

Max

Al campo base prendi: la bandiera, la penna di pavone, i documenti, l'elmetto, la teiera, i fiori di ibisco, dalla tenda distrutta prendi i paletti, osserva lo zainetto e avrai: la ciambella, un palloncino, una lattina di birra e dei bastoncini luminosi. Prendi la recinzione sulla dx e il bambù, dai un calcio all'albero per avere una papaya. Avanza nella giungla e prova a seguire la scimmia ma non ci riesci quindi devi inventarti qualcosa. In inventario unisci la recinzione con i paletti e poi usa la teiera nel fiume per riempirla d'acqua, nella teiera usaci i fiori. Usa la recinzione sull'acqua ma i pesci ci saltano sopra, allora metti la bandiera sul ramo per prendere un pesce. Ora metti la teiera sulla brace ancora calda dove c'era il falò e avrai una poltiglia rossa e usala sulla papaya. Ora dai la papaya rossa alla scimmia e inoltrati nella jungla così potrai seguire le sue tracce e arrivare da Sam. Sei davanti al tempio dove è prigioniera Sam, prendi le bacche bianche davanti e poi torna indietro per il retro del tempio, osserva tutto e in fondo al sentiero sulla sx prendi la rafflesia, sulla dx togli la ragnatela e osserva il ramo di vitigno in alto, usaci la bandiera osserva l'iscrizione sulla stele in fondo dove ci sono dei fori e leggendola si capisce di cosa si ha bisogno.. Ritorna indietro all'accampamento e metti la rafflesia sulla pietra piatta in riva al fiume in modo da catturare la rana, vai a dx al giardino dove c'era la recinzione e posizionaci la lattina di birra. Ritorna al retro del tempio e vedi che c'è un'altra ragnatela (la bandiera serviva per non farla rifare in quel posto), la ragnatela ha catturato le lucciole, prendile e riprendi la bandiera. Ritorna al campo e prendi la lattina di birra con la lumaca dentro e ritorna alla stele sul retro del tempio. Metti la ciambella nel buco sulla parete a dx e prendi l'alveare. Manca ancora un pezzo, quindi ritorna dove c'è la guardia usaci la rafflesia, sulla stessa usaci i paletti e la guardia si allontanerà prendi la Venus acchiappamosche. Torna sul retro del tempio e in base all'iscrizione bisogna mettere gli oggetti nelle nicchie secondo questo ordine:



Entri in automatico.

Nave capovolta

Nina

Parla con il salvatore di Nina sotto la trave in ferro che ti dirà di trovare una certa lettera. Osserva tutto e l'unica via di uscita sembra il buco in alto dove pendono i cavi, forse aprendo i cassetti del casellario si potrebbe avere una specie di scala. Osserva la foto sulla dx e osserva la data: 7 aprile 75 che diventa: 7 – 4 – 75 , agisci sul tastierino numerico del casellario e digita: 7-4-7-5 e poi apri il primo cassetto in basso. Sulla sx in terra prendi il busto e usalo sul portello in alto sopra al casellario per assicurarti che non sia invaso dall'acqua. Sali attraverso quel portello e guarda i documenti in terra, prendili e avrai il tuo biglietto e la lettera. In terra prendi la sbarra e usa il bongo sul getto d'acqua in fondo. Scendi e parla ancora con il tuo salvatore e poi vai verso la leva in fondo, tirala e scegli "avanti tutta" per far scendere la catena, usala sulla trave e poi usaci la barra per fissarla, ritorna alla leva e scegli "indietro tutta" per liberarlo. Osserva la conduttura in fondo alla dx della leva, usaci il bongo pieno d'acqua per far uscire un po' di olio, usa il bongo vuoto sulla conduttura e poi quello con ancora dell'acqua per far scendere ancora dell'olio. Usa il bongo con l'olio sul portello in terra vicino al salvatore e aprilo, cliccalo e fuggirete. Sulla terraferma apri la valigia e indosserai un giubbotto, prendi la borsetta e il rastrello in fondo, l'appendiabiti, la valigetta, la ruota vicino alla valigia, i sassolini davanti, il giubbotto salvagente, la lastra metallica, la batteria per auto, un fucile subacqueo, la pompa antincendio e la cassetta degli attrezzi. In inventario unisci i sassolini con la tua borsetta e usa il tutto sulla cassetta del pronto soccorso sulla rupe a sx, aprila e troverai solo garze che devi usare con il secchio che hai preso col pronto soccorso, usa il composto sul mare per avere acqua filtrata. Osserva il cavo di alta tensione e il contenuto del barile a dx che è infiammabile, usa il fucile subacqueo sul palo dell'alta tensione e in inventario usa la batteria sulla cassetta degli attrezzi per aprirla e usala sul palo e con le pinze disattiverai la corrente. Apri la valigetta in inventario e troverai dei documenti e del cioccolato, metti i documenti sul cavo in terra e poi risali per dare tensione incendiandoli. In inventario unisci la lastra metallica col rastrello per portare il fuoco nel barile, unisci ancora l'appendiabiti col secchio vuoto e poi versaci l'acqua dall'altro secchio: metti l'appendiabiti sul fuoco e usaci la barretta di cioccolata, dai il tuo al tutto al tuo salvatore che ti spiegherà molte cose. Segue filmato. Parla con David e poi prendi la borsa vicino alla moto dove trovi una mappa, usa la batteria per aprire la valigia vicino alla barca e trovi una fotocamera e una tuta. Osserva la frana sulla dx ma il cartone per pacchi è inutilizzabile. Ritorna indietro a sx e osserva i cartelli di indicazione in alto ma non si leggono, usaci la macchina fotografica per zoomarli e poi osserva la mappa in inventario per sapere dove andare.

Ritorna a dx verso la frana e usaci la pala, trovi un'elica di un alternatore, osserva la moto e in inventario unisci la pompa con la ruota e il tutto sulla moto, prendila e mettila sulla barca, usa la cassetta degli attrezzi sulla moto per mettere il motore sulla barca. Usa il giubbotto di salvataggio sulla barca per sollevarla (in automatico ne prenderai altri) e ora usa l'elica sulla barca. Dai la tuta a David, parlaci e partite per Gatineau.

Indonesia

Max

Sei nel tempio al buio, usa l'elmetto su Max per far luce, osserva tutto e in particolar modo l'antico pannello che hai davanti. Ci sono dei simboli che corrispondono a quelli che hai nell'inventario nell'elenco dei pianeti. Osserva le immagini sotto.



Sul pannello devi premere quelli corrispondenti a: Venere, Giunone, Nettuno.



Si aprirà la “bocca” della statua e ora Max e Sam devono trovare il modo spaventare la guardia. Dai la bussola attraverso il buco a Max e poi prendi il controllo di Max. Attraverso il buco dai a Sam il bambù e le bacche bianche. Prendi il controllo di Sam e usa il bambù sul cesto di frutta per prendere del lampone e metterci dentro le bacche bianche, rimetti il lampone nella cesta e parla con la guardia chiedendogli un lampone che naturalmente mangerà lui rimanendo drogato. Prendi il controllo di Max e usa il palloncino verde con l’elmetto, metti la rana nella bocca della statua e dopo i bastoncini luminosi: la guardia scapperà. Segue il filmato.

Gatineau

Nina

Parla col supervisore e poi vai per il sentiero a sx, usa il cartello informativo e scegli tutte le funzioni per imparare alcune cose su Gatineau. Guarda in terra a sx e raccogli il bicchiere di carta e l’alluminio. Vai a sx e sul tavolino davanti al prefabbricato prendi: borsetta di stoffa, cavo dell’alta tensione, una livella e un coltellino tascabile. Usa il coltellino sul segnale stradale tra le due auto per prenderlo, usa sempre il coltellino per prendere il pezzo di plastica sulle scritte alla dx del prefabbricato e mettilo nella macchina da rottamare. Sopra il tavolino, appeso al prefabbricato, prendi lo specchio, vai al sentiero alla sx della macchina da rottamare e sarai davanti ad una statua. Osservalo e vedrai un braccio teso, mettilo sopra la livella e il raggio laser indicherà una direzione, esci dalla schermata e vai a dx, il raggio si ferma sul cartello: ruotalo verso dx finché la punta della freccia punti a dx e sia allineato con il raggio.



Ritorna alla statua e riprendi la livella e posizionala sul cartello, segui il laser che punta sul furgoncino, parla col proprietario e dal recipiente sul furgoncino prendi un biscotto della fortuna per volta e aprilo col coltello finché non trovi quello che indica del segnale (il terzo preso) e poi vai a dx verso il supervisore, usa il coltellino per prendere il cartello stradale della frana e mettilo quello del parcheggio e fai la stessa cosa sul cartello vicino al fuoristrada mettendoci quello della frana. Parla col supervisore ma non vorrà spostare l’auto, allora ritorna dal proprietario del furgoncino e dagli il biglietto che parla del segnale per farlo mettere dentro a un biscotto che devi dare al

supervisore, parlati ancora e sposterà l'auto. Ritorna al furgoncino e parla col proprietario che sposterà il furgoncino. Il raggio laser punta verso il cartello informativo e dopo un po' si spegnerà perché le pile sono scariche, prendi la livella sopra il cartello e poi vai dove c'è il cartello informatico, usa il coltellino nel pannellino al di sotto dei pulsanti e prendi le batterie, mettile nella livella e rimettila sul cartello dov'era prima. Ritorna indietro di una schermata e nell'inventario unisci lo specchio con il cavo e il tutto sul gancio in alto. Osserva in terra sotto il cartello informativo la collinetta di terra e usaci la borsetta in stoffa, mettila sullo specchio e poi in inventario unisci il bicchiere con l'alluminio, usa il pezzo rimasto di alluminio e mettilo sulla collinetta in terra e poi vai a dx per vedere dove punta il laser. Metti il bicchiere tra le macerie e parla col supervisore che toglierà le macerie. Osserva l'anello sulla parete e interagisci per scoprire un passaggio, osserva la botte e la tavola in cima dove ci sono dei pulsanti. Osserva i dischi di pietra nella nicchia e ruotali in questo modo usando i pulsanti in basso:
(regolati in base alla posizione dei numeri per far combaciare le feritoie). Premi il pulsante a dx e posiziona la ruota di dx come la vedi, premi il pulsante centrale per la ruota superiore e poi il pulsante a sx per l'ultima ruota a sx. (Il tasto rettangolare in basso riporta alla posizione iniziale in caso di errore.)



Prendi l'anello dalla feritoia e mettilo sulla tavola sopra la botte nella sede a sx, i pulsanti saranno attivati e parlerai con David che ti dirà che il nome rappresentato dalla statua è: Austreberthe. In inventario osserva il disegno e vedrai una specie di alveare che ha la stessa forma dei pulsanti sulla tavola. Vai sulla tavola e in inventario seleziona il disegno col dx in modo da averlo vicino. Ora bisogna premere i pulsanti indicanti il nome Austrebert. La "H e la E" finali non contano perché lettere da inserire sono solo 10.
Segui lo schema sotto premendo secondo la numerazione da 1 a 10



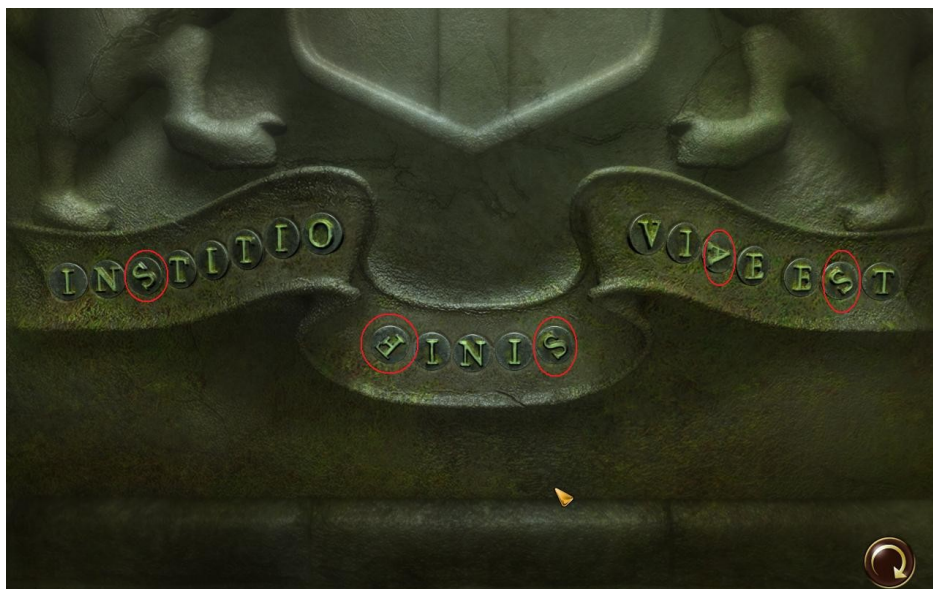
Parigi

Nina

Osserva l'altare e poi prendi la pietra blu nella colonna: cadrà in basso. In inventario osserva la pietra e si tratta di un Re bianco. Osserva lo stemma alle tue spalle e vedrai che alcune lettere possono essere ruotate. Osserva tutto e poi interagisci nel buco in alto da dove sei caduta e un senza tetto ti aiuterà, parlaci. Osserva la pila di concime e prenderai una candela e un bastone, vai a dx per il cimitero, al bivio scegli il 1670, al prossimo bivio i poveri, al prossimo gli anziani e nell'ultimo le donne. Sarai davanti alla tomba di Michelle: osserva bene le lettere rovesciate.



Esci dalla schermata e ritorna al buco dove sei caduta, entra e osserva l'emblema: devi muovere le lettere fuori posto che vedi sopra come da disegno sotto e si aprirà il passaggio.



Avanza a sx e sarai davanti un abisso, osserva il mosaico in terra e mettilci il Re bianco ma non hai ancora informazioni su come muovere le varie pietre. Esci e ritorna dal senzatetto, chiedigli del mosaico, ti darà una mappa per trovare le pietre mancanti.

Sei al ponte e parla con lo spazzino, osserva il mucchio di rifiuti e troverai 5 centesimi e un ciuccio. Vai a dx oppure sulla mappa seleziona il Metrò, parla col passante e poi osserva la ferrari rossa che è graffiata, parla col passante dell'auto. Entra nella metropolitana e sulla sx prendi l'orsacchiotto, l'ombrello rosso alla dx del chiosco e sul chiosco il cartello. Osserva in alto alla fontana che l'intonaco si sta staccando, osserva le ruote dentate sulla dx che agiscono sull'orologio del Metrò, osserva la centralina e la finestra a dx degli ingranaggi. Agisci sulla centralina per attivare la fontana che non funziona per mancanza di acqua. Esci fuori e osserva l'orologio in alto che è proprio sopra la ferrari, rientra nel metrò e osserva la finestra che dà sull'orologio, posiziona su quest'ultimo la candela, esci dalla schermata e agisci sull'ingranaggio: la candela cadrà e suonerà l'antifurto per far perdere l'autobus al passante. In automatico ti trovi al parco, in terra raccogli il quotidiano e leggilo, parla con Rossi e poi vai nella stradina a sx, prendi la palla da tennis e l'Hula-hoop. Osserva la bevanda alcolica e parla col senzatetto. poi torna indietro per Parigi e vai al ponte, avanza a sx e sul marciapiede vedi la pietra blu, usaci l'ombrello per prenderla. Sulla mappa seleziona lo zoo, ai piedi della statua prendi lo smalto per unghie e vicino alla panchina di sx la lattina di acqua tonica. Parla con il custode seduto sulla panchina e saprai che la pietra blu è dai coccodrilli, vai sul sentiero a dx e vedrai la pietra blu, in terra prendi il richiamo. Torna indietro e vai sul sentiero a sx verso le scimmie, in terra osserva il buco e la crepa nel terreno e nella gabbia la scimmia, lo pneumatico, la palla e la lattina di noccioline. Ritorna indietro e parla col custode che ti dirà del bastone con la scimmietta, vai dalla scimmietta e usaci il bastone per vedere se è vero. Dalla mappa seleziona il ponte, avanza a sx finchè non vedi le anatre in fondo, usaci il richiamo e si avvicineranno, vai al parco e usa il richiamo su Nina per far avvicinare le anatre, vai allo zoo dal coccodrillo e usa il richiamo su Nina, vai dal custode, parlaci e varai la baguette. Usa la baguette sulle lattine del latte, vai al parco e dalla al senzatetto, in cambio avrai la bottiglia. Ora vai al Metrò e usa lo smalto sulla ferrari, torna al parco e parla con Rossi, butta i 5 cent nella fontana, Rossi visionerà la macchina e butterà 10 centesimi nella fontana. Ritorna alla fontana e prendi i 15 centesimi. Vai al Metrò e usa i 10 centesimi sul distributore per prendere la gomma da masticare, vai alla prigione e osserva la seconda cella dove vedrai la pietra blu. Parla con la poliziotta e alla domanda se sei ubriaca rispondi di sì ma dall'alito sentirà che non lo sei, usa su Nina la bevanda alcolica ma prima devi assicurarti che ti metta nella seconda cella. Usa la gomma da masticare sulla prima cella, usa su Nina la bevanda alcolica e parla con la poliziotta e rispondi di sì, ti preleverà del sangue e appena rimani sola usa la bevanda alcolica con la siringa. Ora sei in cella, parli col musicista nell'altra cella e nell'angolo prendi il pallone bucato e il cucchiaino, usalo sulla pietra blu che non puoi prendere perché dà fastidio all'inquilino dell'altra cella. Parla con il "muro" e dovrai risolvere alcuni indovinelli per poter prendere la pietra.

Del primo indovinello le 3 cifre sono: 5- 9 – 6

Il 5 è l'unico numero non rappresentato dagli oggetti nella cella

Il 9 le feritoie della grata in alto

Il 6 le gambe presenti nella cella, due di Nina e 4 della sedia.

Usa il cucchiaio sulla pietra blu e poi bussa alla porta per uscire.

Vai allo zoo dalla scimmietta, se non l'hai fatto prima usa il bastone sulla scimmia, poi mettilo nel buco nel terreno e l'hula-hop nella crepa sempre nel terreno. Metti la lattina sul bastone e posizionali alla sx dell'hula-hop, cliccalo per passarci attraverso (la scimmia farà altrettanto), usa la pallina sulla lattina e raccogli la lattina di noccioline. Riprendi gli oggetti in terra e vai dal coccodrillo, butta l'orsacchiotto nell'acqua, sulla sx metti in moto la barca per attirare il coccodrillo. Vai a dx verso l'elefante e metti le noccioline sul nido sull'albero, l'elefante lo farà cadere, sali sull'albero e prenderai la pietra blu. Vai al parco e usa il pallone bucato nella fontana per riempirlo, vai al Metrò e usa il pallone sulla fontana per riempirla, usa la centralina vicino agli ingranaggi per far spruzzare l'acqua ma la pressione è poca. Usa la candela e il ciuccio sulla fontana poi attiva la centralina e stavolta toglierai l'intonaco. Usa l'ombrello sulla pietra blu per prenderla. Ritorna al cimitero e scendi nel buco, vai a sx, osserva la mappa sul muro che indica la disposizione delle pietre come vedi di seguito. In inventario hai 4 pietre blu se una l'hai inserita in precedenza nel mosaico, altrimenti ne hai 5



Nina sarà catturata.

Indonesia

Nina - Max

Prendi la mela in terra e usala sul bastoncino prensile in fondo, una volta preso usalo sul portello della stufa per prenderlo. Arriveranno i seguaci della setta che ti porteranno da Nina.

Alle domande rispondi come vuoi e spareranno a Max che si salva grazie allo sportello della stufa. Sulla parete prendi la vanga e sulla tomba del cane il vaso rosso, osserva le orme in terra che sembrano di una guardia in pattuglia. Vai attraverso l'arco e usa il bastoncino prensile per prendere il formaggio nella trappola per topi, guarda attraverso la prima finestra a sx e vedrai Nina. Esci dalla schermata e apri la finestra a sx in fondo, prendi due sacchi, il GameGirl sulla macchina da cucire e la macchina fotografica sullo scaffale dove hai preso i sacchi. Sulla sx prendi il ghiaccio spray e poi prendi il televisore e mettilo sul leggio a sx, accendilo e sopra la macchina da cucire prendi il gancetto appendiabiti, usalo sulla tv ad uso antenna. Ritorna nel cortile e vai a sx, una guardia

sorveglia la zona. Prendi il controllo di Nina, clicca sulla porta per far entrare una guardia e parla del freddo, quando avrà controllato il termometro riprendi il controllo di Max e usa il ghiaccio spray sul termometro. Riprendi il controllo di Nina, agisci sulla porta e parla ancora del freddo: avrai una tonaca. Prendi il controllo di Max, rientra e usa il bastoncino prensile sulla tonaca di Nina per prenderla, esci e indossala, vai dalla guardia e lo convinci ad allontanarsi. Tra l'erba prendi l'aglio selvatico e vai verso Nina dove vedrai la guardia che osserva la partita in tv, ritorna indietro e osserva i segni sulla panchina, usaci la macchina fotografica. Entra nella porta rossa e sul fianco vedrai un pulsante d'allarme e un tastierino numerico, dai al foto a Nina m aè troppo buio per leggere, allora usa la foto con il GameGirl e falla vedere a Nina che leggerà: biancaneve, calcio e diavolo. A questo punto trovare i numeri è facile:

biancaneve= 7 come i nani

calcio= 11 i giocatori

diavolo= 666

Inseriscili nel tastierino numerico secondo l'ordine: 711666 e si aprirà la porta della cella.

Nel magazzino usa il sacco su Nina e poi ritorna al posto di guardia, parla con la guardia, ritorna indietro e usa la vanga sulla cuccia del cane, usa il sacco vuoto sulle macerie e poi usalo sul sacco dove c'è Nina. Ritorna al posto di guardia e parla con l'altra guardia, usa il sacco sul portello a sx.

Prendi il controllo di Nina. Sullo scaffale prendi i tovaglioli, la bottiglia di vino, le braci e l'elmetto. Prova a prendere le medaglie ma il pappagallo si mette a urlare, dai i tovaglioli a Max e prendi il suo controllo, vai nel magazzino e usali sulla macchina da cucire per farne un lenzuolo, ritorna da Nina e daglielo insieme al bastoncino prensile, l'aglio, il vaso e il formaggio attraverso le sbarre della finestra dalla parte opposta alla tomba. Prendi il controllo di Nina e in inventario unisci il bastoncino con il lenzuolo e usa il tutto sul pappagallo. Nell'elmetto metti il vino, il formaggio e l'aglio, metti le braci nella stufa e poi l'elmetto, prendi le medaglie d'oro appese. Metti la zuppa nel vaso e dallo a Max con le medaglie d'oro. Prendi il controllo di Max e ritorna dalla guardia seduta alla porta, dagli il vaso e sarai dentro, metti le medaglie nella paglia dentro la cella, parla con la guardia per distrarla e suonare l'allarme. Usa la zuppa su Path e sei alla consolle, osserva il libro a dx e poi premi il tasto verde per cambiare la sequenza della bomba: 9152551 che corrisponde al nome ZANDONA, i numeri sono presi dalle lettere del nome sul tastierino numerico a sx. Premi Enter per cambiare la frequenza, metti le stesse cifre per ognuno degli altri pulsanti e arriverà Path. Buttati giù saltando, fallo ancora nel piano successivo e prendi la latta di olio a sx, ritorna fino in cima alla consolle usando la tromba dell'ascensore e usa la lattina sulla finestra a sx per farla perforare, usala sulle scale a sx per renderle scivolose (se non riesci subito devi rifare la sequenza di saltare al piano inferiore e risalire dall'ascensore.) Spingi la statua della libertà e osserva il filmato finale.

Soluzione di Giuseppe