

UNDERCOVER – Operation Winter Sun

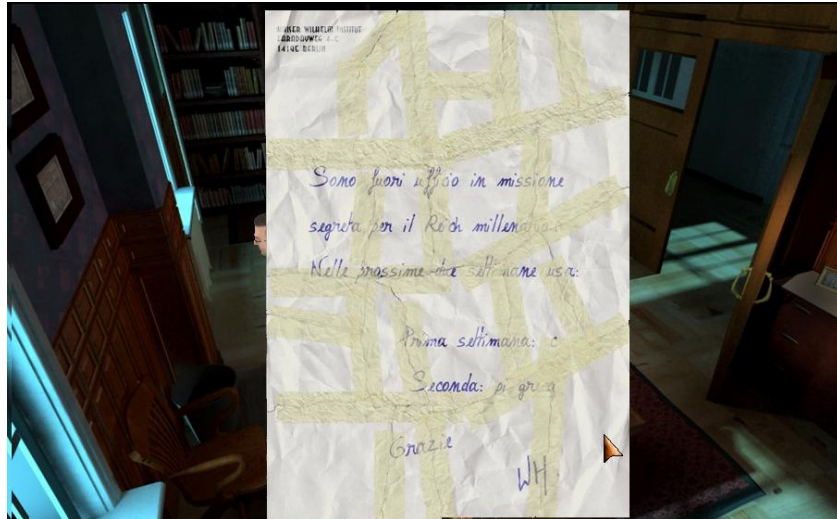


In questa soluzione ho preso tutti gli oggetti anche se alcuni non servono a nulla, ma naturalmente non lo potevo sapere. Ricordatevi di dialogare sempre con tutti fino a esaurire sempre gli argomenti.

Appena fuori dal palazzo, clicca sulla finestra semiaperta in alto. Raccogli il foglio di giornale a terra, prendi una barra che si stacca dalla grata in basso del muro, e dai bidoni della spazzatura prendi una patata. Vai all'angolo del palazzo e nota la macchia scura in terra, mettila su' la patata per far allontanare l'uccello dal ramo, e dopo rompi il ramo. Nell'inventario unisci il ramo con la barra e il tutto sulla finestra semiaperta. Ora che potresti ascoltare, devi andare via: arriverà Peter per accompagnarti a Berlino.

Berlino

Dopo il dialogo, avvicinarti al furgone e raccogli le pietre, a sx raccogli la lista da terra, davanti al furgone, e leggila. Dal furgone prendi il tubo appeso e poi tutto il resto dalla cassa appena sotto: ne ricaverai almeno sei oggetti. Alla dx del tombino prendi il foglio di giornale, vai a parlare con Graham e poi con Schmidt che ti darà un taglierino i regalo. Lega il tubo di gomma alla maniglia del furgone (e' nella parte dx, di lato) e poi usaci le pietre, prova a lanciarle ma meglio che lo faccia Peter: in questo modo le guardie vengono allontanate. Vai al palazzo in fondo: la porta è chiusa e devi usare il vecchio trucco del giornale! Usa il foglio di giornale sotto la porta e per far cadere la chiave usa la matita! Ma la fessura della porta è troppo piccola e la chiave non passa. Ritorna al furgone e recupera il tubo di gomma, uniscilo con la bottiglia vuota e poi prendi l'acqua dal radiatore del camion (accanto alla maniglia, poco sotto). Alla bottiglia con l'acqua unisci il solfato di ferro e la salgemma (nella lista che avete in inventario sono alcuni degli elementi sottolineati!), ritorna all'entrata e usa il tutto per fondere la serratura. Non puoi ancora entrare perché Peter ti avvisa che la porta farebbe rumore aprendosi, quindi bisogna lubrificare i cardini. Ritorna al furgone e unisci il tubo con la bottiglia, preleva dell'acqua dal radiatore e poi nell'inventario usa il coltello sul sapone per ottenere delle scaglie che dovrai mettere dentro la bottiglia, parla con Schmidt e ritorna all'entrata. Usa la bottiglia sulla porta e finalmente puoi entrare. Peter entrerà nella porta in fondo e tu vai a dx, nel magazzino dove devi prendere: un cacciavite, del nastro adesivo, lo sturalavandini e il cavo. Esci e vai nella porta a sx, nel corridoio ci sono tre porte: la prima non vi servirà mai. Entra nella porta centrale e nel cestino a dx, prendi i pezzi di carta, sul tavolo la lampada a pile rotta e poi esci, vai nella porta successiva ma è chiusa. Osserva la finestrella in alto (sempre sulla porta), usaci l'alcool etilico, poi il cacciavite e infine lo sturalavandini per togliere il vetro, usa il cavo all'interno per aprire la porta. Esamina l'orologio sul mobile a dx e quando sei nella schermata in primo piano, prendi la piccola chiave che si trova semimimetizzata nella parte bassa dx dell'orologio al centro. Usa la chiave per aprire il cassetto della scrivania (è difficile da vedere: è una striscia gialla sul bordo inferiore del piano della scrivania). Dal cassetto prendi: un diario (da leggere), una puntina in metallo e degli altri pezzi di carta. Unisci questi ultimi con gli altri che hai nell'inventario e risolvi il puzzle: mettili in ordine e per trovare il punto dove combaciano esattamente te ne accorgi perché i pezzi di carta diventano azzurri (aiutatevi ovviamente anche con la scrittura!). Di seguito il disegno del puzzle ultimato.



Una volta risolto, in automatico il foglio sarà nastrato. Osserva l'orologio a pendolo e vedrai che manca una lancetta, usaci la puntina in metallo e regola l'ora come c'è scritto sul diario: mettete le lancette alle 7:55, arriva il vostro supporto sul campo, osservate la scena. Nella nuova stanza, dal tavolo prendi il righello graduato e poi vai verso la cassaforte in alto, gira la manopola sui numeri: **3.1.4.1.5**. Si sblocca la cassaforte: leggi i documenti su una bomba all'uranio. Ci sono dei fogli sul tavolo, leggili: **"Sin: si- no - si Des: si – si - no"**,... e poi esci nel corridoio dove c'è Peter che ti dice che non si può uscire perché la guardia si è svegliata per il freddo: meglio ripristinare il riscaldamento.

Vai nella porta centrale e mettiti davanti alla scrivania: ci sono 3 cassetti per parte, bisogna aprirli secondo una certa sequenza vista sui fogli del tavolo, poco fa:: quindi agite in questa maniera:

Sinistra
S = aperto
N= chiuso
S= aperto

Destra
S= aperto
S= aperto
N= chiuso

Quindi nei cassetti di sx apri il primo in alto e l'ultimo, nei cassetti di dx apri quello centrale e poi quello in alto dove troverai una manopola. Usala sul termosifone alla dx della scrivania e poi su quello che trovi nell'ufficio accanto. Con il calore la guardia si riaddormenta e potete uscire dall'edificio. Parla con Schmidt e poi usa la radio dentro al furgone. Ascolta la conversazione, dopo il dialogo si cambia locazione!

Archivio

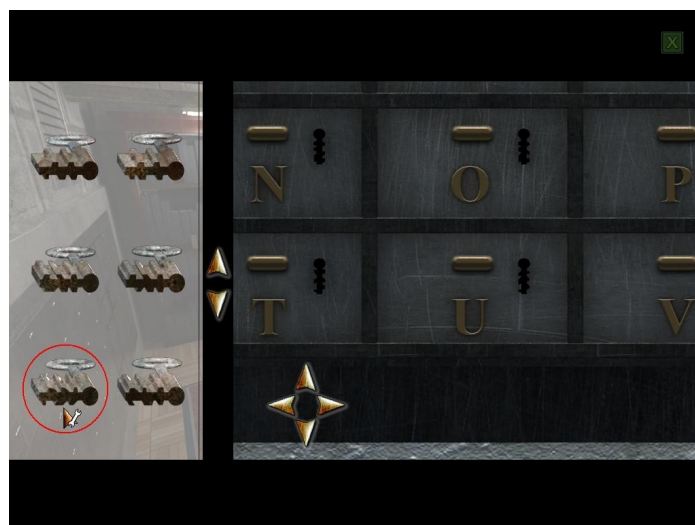
Sei davanti al palazzo dell'archivio: vai a dx dove Peter sta cercando di aprire una porta, nel frattempo arriva Anne Taylor che ci proverà anche lei e.. con successo. Parla di tutto con tutti e due e poi entra dentro. Dopo il dialogo sei dentro un ufficio, ma c'è una guardia all'esterno che deve essere eliminata. Parla con Anne e poi prendi il cavo del telefono, usaci su' il coltello per evidenziare i fili e poi mettilo sulla maniglia della porta: nell'inventario devi vedere il filo legato alla maniglia, quindi usa il tutto sulla presa elettrica in basso, alla sx della porta. Parla con Anne e chiedile di urlare per fare arrivare la guardia che toccando la maniglia, cadrà fulminata. Riprendi il cavetto ed esci, avanza nel corridoio e vai nella porta in fondo per gli archivi. Ci sono delle guardie e l'unico modo per arrivare all'archivio e' far andare Anne in quella zona. Ma non e' semplice, bisogna passare un giochino che funziona in base all'utilizzo di alcune luci. Hai un pannello con 12 interruttori tutti numerati da 1 a 12 , **ricorda che devi aspettare che Anne vada nella zona buia, poi devi ripremere quello appena premuto e poi il successivo.**

ATTENZIONE: ci sono 2 guardie e devi aspettare che si posizionino in certo modo prima di muoverti, ecco la sequenza da seguire: aspetta che le guardie facciano il giro completo e appena le hai di spalle (quando si trovano verso il basso della schermata) nella prima zona buia premi il **12**, di nuovo il **12** e poi l'**11**, di nuovo l'**11** e poi il **10**, di nuovo il **10** e poi il **7**, quando la guardia di sx sarà al tuo fianco premi di nuovo il **7** e poi il **4**, appena la guardia gira nel settore a sx premi il **4** poi il **5** e poi il **2**, Anne proverà ad aprire l'archivio: ora devi farla tornare indietro. Premi il **5** quando la guardia sulla tua corsia inizia a muoversi, premi il **5** e premi l'**8** quando si muove a sx, aspetta che la guardia di dx ti superi di poco e poi premi l'**8** e il **9**, quando la guardia di dx si muove premi il **9** e poi **12** per ritornare sopra. Ritorna all'ufficio iniziale e recupera il cavo telefonico (se non l'hai fatto prima), esci e entra nella porta opposta dove dovrai prendere la cera per i pavimenti. Ritorna agli archivi e scendi sotto con l'uomo stavolta, sul mobile a sx prendi la bandiera tedesca e usala con la cera per i pavimenti. Usa il cavo in basso tra i due primi due archivi dove ci sono degli anelli. Vai tra gli altri due archivi e sul pavimento, nella zona scura, usaci la bandiera umida: assisti al filmato. Ora le guardie sono tramortite, fruga nelle tasche della guardia a dx e troverai un taccuino: leggi e vedrai le cifre: **4-9-3**, avanza in fondo per l'archivio speciale e sulla dx della porta c'è un pannello seminascondito nella parete, aprilo e inserisci le cifre trovate prima come da disegno sotto (a ogni clic del mouse si avanza di un numeretto).



Inserisci le cifre 4-9-3

Entra e osserva il quadro centrale sotto la bandiera, poi cliccalo col dx per aprirlo e prendere le chiavi. Usale con gli armadietti a sx e devi trovare la chiave e la cassetta giusta. La lettera è la “U” come Uranio e la chiave è indicata nel disegno sotto.



Inserisci la chiave selezionata nella serratura della cassetta “U”.

Inizia a leggere i documenti ma sarete catturati. Osserva la lunga scena animata: verso la fine, qualcuno spegne la luce e ti lancia dalla finestra. Vai a sx e in fondo sui rifiuti prendi la coperta, poi osserva la chiazza d'olio in terra e ritorna sulla strada, parla con l'ubriaco appoggiato al lampione. Dopo il dialogo vai a dx e usa la bottiglia vuota sul secchio di sx (clicca sulla zona coi secchi per avvicinarti in primo piano) per metterci dell'acqua, nella bottiglia metti anche l'alcol etilico e osserva la scatola della sirena (sia la manovella che la serratura), torna dall'ubriaco e prova a dargli la bottiglia, ma non la vuole perché non è etichettata. Vai verso il manifesto a sx, vicino al portone e tagliane un pezzo con il coltello, parla di nuovo col bevitore che ti darà una chiave (parlagli della sirena!). Ora ritorna a leggere il manifesto e conoscerai il nome di una bevanda, nell'inventario unisci la matita col pezzo di manifesto per ottenere un'etichetta. Ritorna ai secchi e bagnala nel secchio dell'acqua a sx e poi appiccicala sulla bottiglia: consegnala all'ubriaco che ti darà dei soldi. Ritorna a dx dove c'è la scatola della sirena e aprila con la chiave. Prova a girare la manovella ma non si muove, ritorna quindi indietro alla chiazza d'olio che c'è nel vicolo, e usaci su' il fazzoletto che dovrai poi usare sulla manovella della sirena per azionarla: questa inizierà a suonare e distrarrà le guardie. Esci dalla schermata e vai verso dx: il vicolo è sbarrato, usa la coperta sul filo spinato, clicca sulla coperta e salta. Adesso cominci il viaggio in treno!

Stazione di Haigerloch

Sulla sx vicino alla colonna prendi la piccola ciotola, vai a sx e parla con il gestore del chiosco, avanza a destra e sul muro prendi l'accetta e la legna da ardere (a sx della porta di fronte del chiosco), vai verso la fontana in fondo e parla con il prete, osserva la locanda sopra le scale e ritorna indietro per parlare di nuovo con il gestore del chiosco che ti dirà che il parroco ha perso il suo rosario. Parla di nuovo col prete del suo rosario e poi entra nella locanda. Parla con il barman e dopo la cameriera, e poi osserva in terra al tavolo vicino alla finestra: raccogli il crocefisso. Esci e consegnalo al prete che ti darà dei soldi, vai dunque al chiosco e compra: una pala, un cestino, degli stivali e poi, parlando della donna della locanda, delle calze di nylon. Ritorna alla locanda e dai le calze di nylon alla cameriera che oltre a un bacio ti darà una bottiglia di liquore. Esci dalla locanda e osserva il sacco di grano in fondo a sx, usaci su' il coltellino e poi la ciotola, per prendere il grano. Ritorna alla fontana dove c'è il prete e poi vai a dx, sali il viottolo e osserva il ratto alla sx: unisci il piatto di grano con il liquore e posizionalo davanti alla tana, aspetta alcuni secondi più in là e il topo cadrà svenuto dopo l'ubriacatura. Prendilo e vai alla locanda, ma senza entrare: vai nella prima finestra(quella della cucina) a sx e usaci il coltello, poi buttaci dentro il topo, entra dentro e sul bancone prendi le sigarette e dopo entra nella porta dietro al bancone. Nella cantina osserva subito le 4 rotelle sul muro a sx: non hai nulla in mano per capire cosa devi fare. Vai sino al chiosco e parla delle sigarette con l'uomo: avrai informazioni sull'enigma degli animali ("l'orso spinge due lepri nelle fauci di un lupo"). Ritorna nella cantina della locanda e gira le rotelle come da disegno sotto.



Premi la rotella 1 per una volta, la rotella 4 per una volta e la rotella 2 per tre volte.

Entra nel passaggio che si è aperto a sx, avanza e usa l'accetta per aprire la porta, entra e arriverà Anne. Dopo il dialogo vai sul tavolo a sx e vicino al fucile prendi un ingranaggio, entra nella porta in fondo

aperta e avanza sulle passerelle in metallo fino all'inizio della scala dove in terra c'è un ingranaggio da prendere, ritorna indietro e osserva bene in basso vicino al tubo di sx dove c'è una piccola cassa marrone: prendi degli altri ingranaggi, ora dovresti averne quattro. Ritorna sulla passerella e vai nella porta a sx, raccogli l'ingranaggio in terra e poi entra nella porta in fondo. Sul tavolo dove ci sono le due ampole prendi un ingranaggio, sul tavolo di fronte prendi il cavo e sullo scaffale a sx prendi il Becco Bunsen (bruciatore rosso). Ritorna indietro nella stanza del bacino d'acqua e osserva le due bombole del gas messe in orizzontale a dx, usa il bruciatore su quella superiore nella catena davanti per farla cadere e poi usaci l'accetta per rompere la valvola e farlo partire come un missile e abbattere la porta davanti. Entra e sei al buio, vai verso il mobile alla tua sx (in primo piano) e prendi degli altri ingranaggi: avanza a sx e osserva lo sportello rosso alla sx della porta, aprilo e preparati all'enigma: devi mettere tutti gli ingranaggi trovati secondo un certo ordine, sotto c'è l'immagine con la giusta posizione.



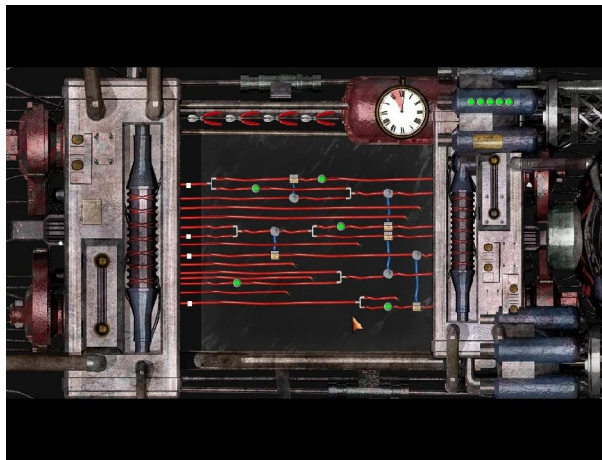
Metti le rotelle come nel disegno e per posizionare la catena basta premere l'ingranaggio inferiore e poi quello di destinazione: gira la manovella.

Entra e vedrai 4 cadaveri, guarda nel mezzo tra i due a sx e prendi la chiave, sul tavolo in basso prendi la foto e ritorna indietro fino alla stanza col bacino d'acqua, sali la passerella e entra a sx, entra nella porta in fondo e con la chiave apri l'armadietto all'estrema dx, prendi la scatola in plastica e in automatico avrai un fusibile. Ritorna nella porta sfondata con la bombola ed entra, dopo metti il fusibile nel pannello per avere la luce, osserva il muro in fondo a sx e scoprirai un passaggio segreto: entra e incontri Peter. Parlaci e poi quando se ne va', vai avanti ma vedrai solo delle orme, torna indietro e vai nella stanza che hai illuminato, dove in terra vedrai un sacco con dei lingotti d'oro: prendine uno. Vai a sx e poi nella stanza dei 4 cadaveri, entra nella porta in fondo e prosegui fino a incontrare Anne che ti dirà della radio fuori uso. Osserva il generatore in fondo a sx dove lo sportello è in terra, usaci il cavo che hai nell'inventario, vai sul tavolo e premi sulla radio a sx per comunicare. Esci e vai all'esterno dove prima hai visto le orme sulla neve: Peter sta cercando di strangolare Anne, da terra raccogli la pistola, usala per sparare a Peter. Dopo i dialoghi, vai a sx e poi entra nell'hangar, parla con Anne! Usa il cacciavite sull'attacco del tubo sul camion per staccarlo, metti la scatola di plastica sul filtro del tubo in terra e usa sempre sull'attacco il cacciavite per rimettere il tubo al suo posto e prendere il volo per Stalingrado. Scena d'intermezzo!

Stalingrado

Dopo il brusco atterraggio hai poco tempo per spegnere il fuoco e salvare Anne imprigionata nell'aereo. Prendi l'estintore a dx e l'elmetto in basso, a sx sotto la roccia ci sono dei sacchetti di sabbia (seminascosti), tagliali col coltello e con l'elmetto raccogli la sabbia da mettere sulle fiamme per spegnerle. Avanza, (sotto l'ala dell'aereo) e nella nuova locazione, da terra raccogli la borraccia (anche questa seminascosta verso dx), osserva la canna del mitragliatore a sx che è bloccato dal ghiaccio e avanza in fondo: un ufficiale tedesco vi blocca la strada ma sarà ucciso subito da un cecchino. Non puoi avanzare, quindi torna indietro e davanti al cannone di sx raccogli la neve con l'elmetto, ritorna

all'aereo e metti l'elmetto dove prima c'era il fuoco per far sciogliere la neve. Avanza e osserva ancora la canna del mitragliatore a sx, usaci l'elmetto con l'acqua calda su', per poterlo raccogliere. Avanza un po' e sulla dx c'è un elmetto russo, uniscilo con la canna del fucile per simulare un soldato nemico e avanza, usalo sull'apertura nel vicolo, ma nessuno spara! Quindi unisci l'elmetto tedesco con la canna del fucile e fai la stessa operazione: qualcuno sparerà, quindi sei in zona russa. Entra di corsa a sx, nel frattempo che il cecchino ricarica il fucile. Parla con Anne e poi osserva il muro sopra la testa del soldato di guardia: lanciagli contro il lingotto d'oro ed entra nella fabbrica dopo che in automatico hai preso la granata del soldato. Anne si allontanerà e ti lascerà da solo: tu prendi le due assi a dx. Osserva i due pali alla sx del generatore elettrico al centro, in mazzo ai due cerca il punto interagibile (detriti), usaci un asse per non far crollare le macerie e infilarti nel passaggio. Prendi l'asse a dx e poi osserva la scala interrotta sopra, usaci le due assi, una dopo l'altra e sali per la stanza della bomba nucleare! Sei nell'ultima locazione: a questo punto devi disattivare la bomba quindi avrai una situazione a tempo: niente paura, se sbagli puoi sempre ricominciare da quel punto. Sotto c'è l'immagine dei punti dove devi cliccare per disattivare la bomba, partendo dal basso verso l'alto!!



Clicca nei 4 punti bianchi a sx e goditi il finale.

Soluzione di Mac