

AURORA – The Secret Within



GIORNO 1 – IL RISVEGLIO

Vai nella stanza adiacente che è il tuo ufficio. Gira lo sguardo verso la porta a sx, in terra prendi un messaggio, leggilo. Girati verso la scrivania, apri la scatola di sigari a sx sul tavolo. Prova a telefonare ai due numeri possibili cliccando sul telefono, a dx leggi dei documenti, guarda in basso a dx i cassetti della scrivania, apri i primi due in alto e prendi le chiavi, il portafoglio e un messaggio da leggere. Torna nell'altra stanza e avvicinarti alla porta vicino al letto, usa le chiavi, prendi il piede di porco. Girati verso il baule a sx, aprilo con il piede di porco, prendi la valigetta e aprila, da dentro prendi le manette e la lente di ingrandimento. Torna nella stanza vicino e interagisci con la porta per uscire. Percorri il corridoio fino alla fine e scendi per arrivare alla reception. Osserva le due persone e poi parlaci. Esci dall'edificio e vai all'edicola. Parla con l'edicolante, appena finito di parlare guarda in terra, prendi le due monete una subito sotto l'edicola l'altra dietro alla gamba del cartello. Dai tutte e due le monete all'edicolante, inquadra il giornale mettendolo sulla lente a sx dell'inventario: ci sono delle parole piccole scritte in alto a dx, prendi la lente che hai preso nel baule, usala sul giornale. Vai al caffè saprete che apre alle 19, vai all'ufficio dello sceriffo, provate ad aprire la porta a sx. Vai all'indirizzo trovato sul giornale, una volta là parla con la sezione reclami. Esci e recati alla base militare, parla con il soldato dietro al vetro.

Vai all'ufficio dello sceriffo, clicca sulla radio a sx, esci e dirigit al nuovo indirizzo sulla mappa. Parla con la guardia, girati, entra nella porta a sx, scendi le scale, vai avanti al tavolo, prendi la scatola di fiammiferi, apri l'inventario e metti la scatola di fiammiferi sopra la lente. Risali ed entra nella porta a dx. Prendi il disco sul tavolo, apri l'inventario e metti il disco sulla lente. Sopra il camino prendi la candela di dx. Avvicinati alla finestra di dx, guarda fuori, esamina i vetri, rientra e guarda il pavimento sotto la finestra. Gira lo sguardo, a sx della porta c'è un grammofono, metti dentro il disco e interagisci. Esci dalla stanza, vai dalla guardia e parlaci. Sali le scale, apri la porta, vai in fondo ed entra nella porta a dx, avanza verso gli scaffali a sx, apri il primo cassetto a sx e interagisci con la cartelletta all'interno poi con il foglio. Leggilo, esci ed entra nella stanza a sx. Girati a sx e apri l'armadio di sx. In alto c'è una scatola da prendere, apri l'inventario e metti la scatola sulla lente. Girati e vai avanti di fronte a dei cassettoni, interagisci con lo specchio in alto per due volte, apri la cassaforte, vai in bagno, sotto al lavandino prendi il secchio, e usalo sulla vasca. Esci nel corridoio, scendi e torna nella stanza con il caminetto. Usaci sopra il secchio e recupera un foglio nero. Esci dalla stanza, entra nell'altra porta e avvicinarti al tavolo: c'è un altro oggetto in ferro, esaminalo poi mettilo sopra il foglio nero, l'altro oggetto uguale, metti dentro la candela, usaci sopra i fiammiferi e leggi il foglio. Torna nella stanza con il caminetto, esamina il pianoforte e lo spartito. Devi suonare le note giuste prendendo in considerazione la parola GABE, quindi schiaccia i tasti 5 – 6 – 7 – 3 da sx verso dx partendo dal primo tasto con cui puoi interagire. Si aprirà un quadro, esamina gli oggetti all'interno e vai via. Vai dallo sceriffo, entra nella porta e parlaci. Esci, vai al caffè, a sx parla un po' con un tuo amico poi al bancone esamina l'uomo di spalle. Parlaci, una volta concluso il dialogo interagisci con la sua giacca. Clicca sulla bottiglia sul bancone a sx, invita per 3 volte Derek a bere, dopo la terza volta cerca di prendergli il tesserino.

(Se così non funziona lui ad un certo punto se ne andrà in bagno, vai anche tu e colpiscilo con il piede di porco per poi prendere dalla giacca il tesserino).

Torna all'hotel, entra nella tua stanza, clicca sul letto e andrai a dormire.

GIORNO 2 – L'INDAGINE

Vai alla base militare e parla con la guardia dietro al vetro, fagli vedere il documento del giornalista, rispondete con calma e una volta dentro parla con il colonnello. Vai alla casa di Billy, entra dalla porta, gira lo sguardo a dx, interagisci con la parte dx ed entra. Esamina l'armadio poi vai vicino al tavolino a sx, guarda in basso a dx verso il cestino. Cliccaci sopra e troverai una lettera stracciata da ricomporre. Arriveranno degli uomini, torna subito nella camera da letto, interagisci con l'armadio ed entraci. Appena se ne saranno andati, esci, guarda in terra e interagisci con il tappeto. Clicca sulla botola per aprirla e scendi. Esamina la cassa in fondo poi esci dalla casa. Dopo il breve filmato vai alla sede del giornale, avvicinarti alla porta e usaci sopra il piede di porco. Guarda la porta di uscita ed il tavolino sulla dx. Metti lì sopra il tesserino da giornalista. Vai al caffè, vai a parlare con il barista, entra nel bagno, esci dalla porta che da sul retro, parla con lo sconosciuto, esamina le scritte per notare il nome falso, giralo poi finito il dialogo torna all'hotel e alla tua stanza per andare a letto.

GIORNO 3 – LA VERITA' INSABBIATA

Vai nella casa di Billy in camera da letto. Guarda la scrivania, c'è un foglio con dei segni sopra: osservali bene. Scendi tramite la botola, vai allo scaffale in fondo e interagisci con le bottiglie nel modo che hai visto nel foglio: quindi, sullo scaffale in alto abbassa la bottiglia numero 1 e 4, in quello in basso la numero 2 e 4. Entra nel passaggio. Vai avanti fino ad arrivare ad un bivio. Vai a sx, in terra clicca sulla cassetta per due volte, controlla sia a sx che a dx per prendere 2 parti di un fusibile che devi abbinare per averne uno intero. Torna indietro e prendi la strada di dx. A sx osserva il pannello, in alto a dx manca un fusibile: metti quello che hai ed esci dall'inquadratura. Nell'altro pannello vicino si è accesa una luce verde, premi il pulsante sotto. Prosegui per la strada, torna indietro al pannello e fai tornare il carrello premendo il pulsante giallo, quando è tornato premi quello rosso e poi quello verde e molto velocemente clicca sul carrello per salire. Vai avanti oltrepassando il ponte. Hai una piccola grata di fronte, ma non hai niente per toglierla, girati e guarda sotto il ponte: prendi il martello. Girati verso la grata e usalo per toglierla. Entra nella porta che vi manda nella sezione E poi nella porta del WC. In terra a dx c'è un indumento, esaminalo e prendi il tesserino. Esaminalo e leggi il nome scritto sopra. Esci ed entra nella porta 516. Interagisci con il pulsante verde sul muro, cerca in giro per trovare un nastro che devi usare sul proiettore, un floppy con il tuo nome e un dossier sempre con il tuo nome. Leggilo poi osserva il dossier sul tavolo ed esci. Vai avanti, entra nella stanza 519. Clicca sull'armadietto di sx e prendi il camice. Esci e torna nella sezione A.

Vai nella sezione D, vai avanti, entra nella porta di fronte alla guardia, vai avanti, la strada è bloccata da dei laser, a dx c'è un pannello: inserisci la tessera di Rodov. A questo punto non andare ancora nell'altra stanza, ma prima trascina il tuo floppy nel pc poi vai avanti. Devi inserire la password che è **CONDOR FIVE**, entra nella sezione specifica "database" e poi in sezione "tecnico", uscirà una lista di nomi a dx, clicca sul nome **TODD BECHETT**, uscirà una fotografia, clicca su cambia foto, clicca su "caricare foto" avrai un tesserino nuovo con la tua fotografia. Esci dalla stanza, parla con la guardia e fagli vedere il tesserino, nella stanza parla con l'uomo seduto a dx. Recati adesso nella sezione C, entra nella porta 624 e interagisci con le leve sotto la scritta SETTORE A: ce n'è una in particolare che non è alzata, interagisci proprio con quella. Esci dalla stanza e dalla sezione C. Nella sezione A vai in fondo verso la porta con lo scanner a dx: interagisci con lo scanner e premi il pulsante per la scansione. Entra nella sezione B e vai dove c'è il soldato. Entra nella porta a sx e guarda a dx. Sul tavolo c'è una boccetta blu, esaminala e prendila ed osserva i macchinari a sx. inserisci la boccetta con le lenti nello scompartimento a dx del macchinario a dx. Interagisci con quello a sx, clicca su "database", clicca sul nome di **VINCE RODOV** e clicca sulla scritta in alto. Esci dal computer e prendi le lenti che nell'altra macchina.

Esci e torna nella sezione A, vai allo scanner e attiva la scansione. Mentre sta iniziando il processo prendi la lente e usala sul raggio. Entra, esamina i vari monitor e lo strano aggeggio di fronte, gira lo sguardo a dx e entra nella porta. Interagisci con la freccia che indica il basso, clicca sul monitor in alto poi vai avanti. Prosegui fino a ritrovarvi all'esterno. Vai avanti, girati e prosegui dritto fino ad arrivare di fronte a una casa. Vai davanti alla porta, guarda a dx la cassetta delle lettere, esaminala e prendi il foglio dentro. Leggilo poi entra. Entra nella prima porta a sx, interagisci con l'angolo in basso a dx. Apri l'anta, esamina lo scatolone e prendi lo sciroppo di zucchero di canna. Esci ed entra nella porta di dx. Vai verso gli scaffali in fondo e prendi la tanica di benzina vuota, i bastoncini da una scatola e il piede di porco appoggiato a sx. Torna

indietro e girati a sx, c'è un tavolino, esamina la scatola, prendi l'alambicco all'interno e tutti gli altri oggetti, girati e esci nel corridoio. Vai fino in fondo di fronte a una cassettera, interagisci con il cassetto a sx e prendi le chiavi dentro. Entrate nella porta a sx, osserva la lavagnetta con i messaggi, il calendario con la foto della macchina in particolare la data, la scrivania della quale devi aprire il cassetto e prendere l'accendino. Apri l'inventario e usa l'accendino sulla lente, esamina la parte alta e prendi lo spillo. Ora guarda in basso sul parquet, usa il piede di porco per togliere l'asse, apri la scatola mettendo lo spillo sulla serratura e scassinala seguendo queste direzioni:

BASSO
ALTO
SINISTRA
ALTO

Prendi la bottiglia di rum all'interno. Esci e torna nel garage, a sx del tavolo dove hai preso l'alambicco c'è una porta, esci e girati indietro. A dx c'è un tavolo, metti l'alambicco, a sx metti il contenitore piccolo e a dx quello grande. In quello grande metti lo sciroppo di zucchero di canna, sopra questo metti il tappo dell'alambicco e metti sotto i bastoncini, usa poi l'accendino per accenderli e prendi il preparato nel contenitore piccolo. Rientra e apri l'inventario, esamina la tanica da vicino e metti dentro il rum e lo zucchero di canna. C'è uno sportellino per il carburante sulla macchina, esaminalo e metti dentro il contenuto della tanica, vai ora dalla parte opposta della macchina e usa le chiavi sulla serratura della portiera poi entra. Entra nella stazione di servizio, parla con l'uomo, quando hai finito di chiacchierare prendi il foglio sul bancone, esci recati alla biblioteca. Girati indietro e vai al banco informazioni, c'è un piccolo cartello sul banco, esaminalo e da sotto prendi il biglietto da visita. Esaminalo, rigirati e vai a dx poi a sx. Vai in fondo e interagisci con il pulsante per chiamare l'ascensore. Vai avanti ed entra nella porta a sx. Girati indietro e controlla il biglietto appeso a sx della porta, poi esamina lo scaffale in basso, prendi il libro più a sx e leggilo. Esci, prosegui per il corridoio, prova ad aprire la porta, torna all'ascensore e scendi. Torna dalla ragazza al banco delle informazioni, parlaci, vai a sx e prosegui avanti, vai nella cabina con il telefono, usalo per mandare via la ragazza, recati al banco e interagisci con i cassetti dietro. Clicca sulla scatola e prendi la chiave dentro. Torna al piano superiore, usa sulla porta chiusa la chiave ed entra. Controlla i cassetti, ma solo uno può essere aperto: all'interno ci sono 4 articoli da leggere ed esaminare in particolare la fotografia della ragazza. Alla fine torna sotto, prova ad entrare nel luogo dove stanno facendo la conferenza, esci dalla biblioteca e vai all'università. Parla con il professore che ti metterà alla prova con 3 domande a cui dovete rispondere in modo giusto, le risposte esatte sono le seguenti (le domande e le risposte potrebbero cambiare):

DOMANDA 1: LA RISPOSTA È LA NUMERO 2

DOMANDA 2: LA RISPOSTA È LA NUMERO 2

DOMANDA 3: LA RISPOSTA SONO I NUMERI 313. A SEGUIRE CLICCA SUL GESSETTO

Alla fine avrai l'indirizzo.

In alternativa:

Se non rispondi in modo esatto alle domande recati all'Old Roswell. Vai avanti verso il cassone rosso, in terra nell'angolo prendi il portamonete e aprilo. Torna alla biblioteca e al telefono, metti la moneta nella fessura e telefona. Esci dall'edificio e con la mappa raggiungi il nuovo posto. Interagisci con la porta e parla con l'uomo. Recati all'Old Roswell, entra nel bar e vai nei bagni cliccando sulla porta a sx. Girati indietro e parla con Yuri con calma e alla fine esci. Vai alla chiesa, prima di entrare vai a sx ed esamina la tomba di Derek. Torna indietro ed entra in chiesa. Vai avanti fino in fondo poi esamina la porta a sx, entra, esamina la tomba di Natasha (Helen) e rientra per poi uscire. Vai nella zona dove è iniziato questo viaggio. Girati a dx, c'è una scatola da esaminare due volte poi prendi il pezzo che c'è dentro. Torna al paese e da Libnitz. Torna a Old Roswell, entra nell'albergo, girati e prendi l'ascensore, premi il pulsante superiore quando la luce è accesa e una volta arrivato vai in fondo al corridoio ed entra nel tuo vecchio ufficio. Interagisci con il cuscino sul materasso, una volta in piedi esci sul balcone ed esamina il bar sotto. Ora esci dall'albergo e recati al parco. Avvicinati a Yuri, sulla panchina c'è una valigetta, prendila, aprila e preleva il plutonio. Torna a casa di Libnitz.

Sei nel laboratorio, prendi i documenti sul tavolo e leggi il foglio, girati a dx e vedrai il pannello di controllo, esaminalo, guarda in alto a sx, interagisci per aprire la botola e clicca sulla leva a dx per abbassarla e dare

energia. Rientra e al centro del pannello metti il plutonio, poco più in alto a dx metti lo strano aggeggio che hai preso per Libnitz, abbassa sia la leva di dx che di sx, girati a dx e interagisci con il tasto rosso per aprire la porta ed entra nella macchina. Apri la porta per parlare con Rodov, alla fine vai all'hotel, parla con l'uomo alla reception poi sali le scale. Vai avanti nel corridoio, ma non entrate nella porta del tuo ufficio ma in quella di fronte. Esci dalla porta finestra, guarda sotto, rientra e da sopra la scrivania guardare le due pagine di giornale incorniciate. A sx della scrivania c'è un attaccapanni con appesa una giacca, interagisci con la tasca e prendi le chiavi. Corri all'esterno attraverso la porta finestra e usa la scala di ferro a sx, scendi sotto e girati, usa la chiave sulla macchina per partire.

In alternativa:

Se non riesci ad andartene in tempo verrai cacciati dalla camera. Per raggiungere la macchina vai al caffè, entra nei bagni e esci dalla porta che da sul retro. Vai avanti e vedrai la macchina parcheggiata, usaci sopra le chiavi e parti. Torna a casa di Rodov, vai alla casa di Billy, entra nella camera da letto, scendi nella botola, vai allo scaffale con le bottiglie e interagisci come hai fatto l'ultima volta ed entra nel tunnel. Vai avanti fino al bivio e prendi la strada di sx, vai avanti fino di fronte a una porta. A dx c'è un pannello, esaminalo e metti la nuova tessera nella fessura a sx. Vai avanti fino alla prossima stanza, arriverai di fronte a dei pannelli. In basso a dx c'è una pinza da prendere. A sx c'è un altro pannello, interagisci e abbassa le leve, interagisci con quello al centro. Serve un codice: il tastierino numerico è a sx, lì vicino sbuca un filo rosso, usa la pinza su quello poi interagisci con il pannello al centro per alzarlo e vedere la scheda. Adesso interagisci con la parte inferiore della scheda, fate in fretta e con la pinza taglia il cavo di colore nero al centro, aspetta un attimo e quando senti l'esplosione taglia subito il cavo rosso, raggiungi l'uscita dal tunnel per poi poter vedere il finale.

(I finali sono condizionati da come e quali cavi tagli. Se tagli il cavo sbagliato o non fai in tempo ci sarà il finale più negativo. Se tagli il cavo nero e subito dopo il rosso prima delle esplosioni, assisterai al finale enigmatico).

Soluzione di Star