

NI.BI.RU. Messaggero degli Dei



PRAGA

Dopo l'introduzione esamina la statua e il piedistallo, il fiume poi vai a parlare con il pittore. Ti dirà di aspettare, esamina il quadro e dopo riparlaci. Finita la conversazione vai ad osservare il piedistallo con il tasto destro del mouse e troverai un biglietto da leggere (sempre con il tasto dx). Prova a parlare con il turista sul ponte poi chiama il professore. Esamina il locale notturno, il cartello della via a dx e le locandine attaccate al palo della luce a sx. Prova ad entrare nell'edificio. Riprova e verranno inquadrati i campanelli. Cerca il nome B.Kanska e suona. Prova a suonare ai vari campanelli fino a che qualcuno non vi aprirà. Una volta dentro esamina la bacheca, vai a guardare le cassette della posta a sx e troverai il numero dell'appartamento della donna e il piano. Usa l'ascensore e una volta arrivati esamina l'estintore a dx e la porta dell'appartamento 14 a sx. Suona il campanello della porta in fondo, prova a bussare per due volte poi salite le scale a dx che portano al solaio. Scendi con l'ascensore e torna ad esaminare la bacheca stavolta con il tasto dx del mouse. Risali, avvicinarti all'estintore e clicca sul cartello a fianco, usa le chiavi con le scale e entra nel solaio. Interagisci con l'interruttore vicino alla porta, esamina lo scaffale, prendi lo straccio sotto nel secchio, prendi la corda appesa a dx, esamina la stufa, l'angolo buio poi interagisci con il guardaroba. Osserva anche sotto dei mattoni che reggono tutto: interagisci con essi. Clicca sulla fessura e recupera la sfera di marmo. Clicca sulla finestra, usaci sopra lo straccio per due volte, usa la corda con la trave e poi scendete attraverso la finestra.

Esamina il televisore, la libreria ed il tavolo rotondo. Prendi la borsetta e nell'inventario esamina per trovare il tesserino. Esaminalo. Entra nella porta a dx per arrivare nel bagno, esamina il cadavere, il lavandino e poi il gatto a dx della vasca. Esci dal bagno, interagisci con il computer, metti come password il nome del gatto cioè Felix. Sei al piano terra. Esci. Finita la telefonata, esamina la fontana poi vai verso l'edificio, esamina e parla con il vecchio sulla panchina. Entra nell'archivio centrale, prova a proseguire, parla con il guardiano. Esci, torna nel parco e vai a dx davanti all'Istituto per la tutela dei monumenti storici. Prova ad entrare, esamina e parla con il mendicante. Prosegui a sx fino ad arrivare nei pressi di un chiosco, esamina il passaggio vicino. Cerca di farti dare i petardi dalla bambina, ma serve qualcosa in cambio. Riparlaci e falle vedere la sfera di marmo. Esamina il chiosco, prova a parlare con la venditrice e chiedile dei fiammiferi, vai a dx. Parla con il mendicante che suona la chitarra, torna al chiosco e prendi delle sigarette, torna dal mendicante e dagli le sigarette. Torna dove c'era il vecchio seduto sulla panchina, usaci sopra i petardi poi parlaci. Torna al chiosco e compra il vino nella scatola di cartone, torna dal mendicante e chiedigli una delle sue bottiglie vuote: prendi quella più a dx. Apri l'inventario e versa il vino nel. Torna dal vecchio, dagli il vino in modo da farti dare il tesserino. Entra, fai vedere il tesserino alla guardia e dirigitelo al centro dell'atrio, sali sull'ascensore a dx ed interagisci con il montacarichi. Esamina il distributore, avvicinarti alla porta a sx, usa il tesserino di Barbara con il lettore ed entra.

Esamina il cappotto appeso, gli archivi a sx e il vaso vicino alla scrivania. Interagisci con la stampante, poi con il tavolo, esamina la foto e prendi il temperamatite dietro. Prendi una matita a sx e usala con il

temperamatite, esamina la copia di “Black Mirror” e i documenti sul tavolo. Usa la matita con il block notes e otterrete un codice: **D3-7422**. Prova ad aprire il cassetto, usa la chiave e una volta aperto prendi il timbro all'interno. Esci dall'inquadratura, prova ad usare i computer, inserisci la password Xilef (Felix al contrario) e tramite la stampante avrai il documento che ti interessa. Prendilo ed usalo con il timbro, esci dall'ufficio, usa il tesserino di Barbara sul montacarichi e velocemente usa il codice che hai preso prima per avere i documenti.

Esci dall'edificio e dirigiti a quello per la tutela dei monumenti storici. Entra dalla porta, esamina la poltrona e la bacheca, parla con la segretaria. Riparla con la segretaria e prendile il biglietto da visita. Esci e rientrate, prova a parlare ancora e dopo un altro rifiuto esci. Parla con il mendicante, esamina la macchina della segretaria in alto, usa il biglietto da visita della segretaria con il cellulare e una volta che la donna sarà uscita entra e accedi all'altra porta a dx per raggiungere il presidente e per farti convalidare il permesso.

BOEMIA OCCIDENTALE

Sei all'interno del campo: esamina la jeep, prova ad entrare nella tenda poi parla con il maggiore. Osserva i piani sul tavolo poi entra nel campo. Esamina i funghi, la foresta, il fiume e la luce, vai avanti e arriverai nei pressi di una roulotte: esamina e fai la stessa cosa con i tronchi a dx. Parla con il civile poi prosegui fino a giungere davanti alla miniera. Esamina la tettoia poi la miniera. Parla con la guardia per altre due volte. Torna a parlare con Petr di tutto poi controlla a sx della roulotte una baracca. Prova ad andare ad aprirla, torna indietro e riparla con Petr, torna all'entrata del campus e parla con il soldato. Torna alla miniera, torna da Petr.

Sei davanti alla roulotte, entra, esamina il letto, il lavandino e lo scaffale. Prendi sotto le lattine di fagioli, esamina l'impermeabile, leggi il biglietto, interagisci con la stufa poi esamina il tavolo: prendi l'apriscatole ed esci. Torna all'entrata del campo e parla con la guardia. Torna alla miniera per provare ad entrarci, torna all'entrata del campo e fai presente alla guardia il problema. Torna un'altra volta alla miniera e ritorna ancora all'entrata del campo, vai poi nei pressi del ponte, usa l'apriscatole sulla lattina di fagioli per aprirla poi prendi i funghi in terra, mettili nella lattina ed entra nella roulotte. Usa i fiammiferi per accendere il fuoco e mettili sopra la lattina. Aspetta che si scaldi poi ritorna dalla guardia. Dagli la lattina calda e torna davanti alla roulotte. Torna all'entrata e la guardia starà male. Entra nella tenda, prendi la radio e interagisci con l'uniforme, esamina lo scaffale, il letto e la parte posteriore della stanza ed esci. Torna nei pressi della roulotte e usa la chiavi per aprire la porta della baracca. Una volta all'interno, esamina l'armadietto e prova a interagire, esamina il generatore, prova ad aprire lo sportello. Esamina lo scaffale a dx poi prendi la corda appesa e la borsa degli attrezzi sul tavolo. Apri l'inventario ed esamina. Ora prendi il martello sull'altro tavolo poi avvicinarti al generatore, aprilo con il cacciavite: ora puoi vedere il lucchetto. Usaci sopra il martello e apri l'armadietto. Esamina il cadavere. Clicca sullo sportello per due volte.

Interagisci con le radici, con il cartello in terra, con la spranga di ferro nel barile poi estraila con la chiave inglese. Interagisci con la lampada e prosegui per il corridoio di sx, interagisci con il barile, il soffitto e la parte in fondo del corridoio. Usaci sopra la trave di ferro, usa la torcia, esamina il masso a fianco e poi interagisci con la spilla sulla divisa per prenderla. Esamina la tasca sotto e troverai un mazzo di chiavi. Esci e torna nel corridoio principale. Prosegui in alto, interagisci con la zanca un paio di volte poi interagisci con la ruota dentata a dx. Comincia ad andare nel corridoio di sx. Interagisci con il coperchio di acciaio, con la cassa e poi con l'uncino che la tiene appesa. A dx c'è un foro e sotto un cumulo di terra, usaci sopra la zanca e troverai una ruota. Usala con il foro e interagisci con essa per fare scendere la. Torna nel corridoio principale e vai a dx. Esamina le grosse casse a sx e l'acqua torbida per due volte. Usaci sopra la torcia, prova a prendere la latta, apri l'inventario, unisci la corda con l'uncino e usa l'ancora ottenuta per prendere la latta. Torna indietro e prendi il corridoio in alto. Sarai davanti a una porta di ferro, interagisci con il condotto per l'aria in alto e poi con il centro della porta. Apri lo sportello al centro e mettili le chiavi, prova a interagire con le quattro valvole: quella di sx usala per due volte. Usaci sopra il lubrificante. Apri l'inventario, versa nel lubrificante l'olio e usalo un'altra volta con la valvola a dx. Metti le valvole come nella fotografia sotto.



Entra. Accendi la torcia, interagisci con la lampada poi esaminala. Accendila con i fiammiferi poi interagisci con il macchinario. Osserva le due valvole, esamina e interagisci con la prima per girarla. Prova a fare la stessa cosa con la seconda per due volte. Usaci sopra la chiave inglese e riprova a muoverla. Usaci sopra il lubrificante poi ancora la chiave inglese, interagisci ancora, esamina il motore, tira la leva sopra e il generatore partirà facendo accendere tutte le luci. Prosegui in alto in un altro corridoio, leggi il cartello in alto a dx e interagisci con i tubi sotto. Clicca per due volte con l'interruttore della luce a sx poi interagisci anche con la tana dei topi in basso a dx per un paio di volte poi prosegui per il corridoio di dx. Arriverai davanti a una porta, prova ad aprirla, usaci sopra le chiavi, torna indietro e vai nel corridoio centrale. Sarai davanti a una grossa porta di acciaio, osserva il pannello a sx, interagisci e tornate indietro. Prendi il corridoio di sx, interagisci con i barili e le casse poi prova ad aprire la porta. Usa le chiavi. Entra, esamina nella cella a dx i contenitori e le casse, prendi sotto una latta di cherosene e una lampadina dalle scatole. Interagisci con le casse poco fuori dalla cella ed usa la zanca per aprirne una. Prendi all'interno il candelotto di dinamite poi prendi una provetta dagli scaffali in alto. Interagisci con il serbatoio poi con la batteria vicino per girarla. Usaci sopra la provetta, interagisci con il meccanismo a sx poi esci. Vai nel corridoio dove hai rotto la chiave e usa l'acido sulla porta per aprirla. Entra, interagisci con i documenti in terra e con gli archivi di sx. Prendi dall'inventario il foglio con la sigla D282 e usalo sui cassette per trovare quello che cerchi. Prendi all'interno la scatoletta di metallo ed esaminala in inventario. Vai in basso, leggi il cartello poi interagisci con il montacarichi e la scala a pioli. Esamina la luce poco a dx, metti la lampadina e avrai un po' di luce.

Prova le leve, esamina la bandiera, il tavolo e quando la visuale cambia prendi il righello e la scatola vuota. Esamina il registro e l'armadietto: all'interno prendi la lente d'ingrandimento e interagite con la radio e il documento vicino. Clicca sull'armadio di ferro. Guarda le scanalature in terra poi interagisci ancora con l'armadio. Usa la zanca per fare un buco e inserisci la dinamite. Esci, torna dove hai preso la dinamite, prendi un'altra carica ed esaminala. Torna vicino alla fenditura ed usa la miccia con la dinamite. Usaci sopra i

fiammiferi e dopo il botto torna a vedere cosa è rimasto. Torna a prendere un altro candelotto di dinamite, ma questa volta quando esci fermati davanti alla tana dei topi, apri l'inventario, usa l'apricatole con la lattina, usa la cassa vuota con il righello e mettilci dentro i fagioli. Usa la trappola con i fagioli sulla tana e vai a fare un giro poi torna indietro. Apri l'inventario e controlla la scatola. Usa il topo con la dinamite e torna nei pressi della fenditura della porta, usaci sopra il topo e una volta che sarà esploso entra nella porta ora aperta. Interagisci con l'interruttore per accendere la luce, con il letto, lo scaffale, il quadro appeso, le due librerie per un paio di volte e i libri sul tavolo. Prendi il ferro da stiro e il diario del progetto NIBIRU sul tavolo. Dietro la scrivania osserva il coperchio di ferro e prima di uscire usa il registratore per ascoltare la sonata al chiaro di luna di Beethoven ed esamina l'altoparlante sopra la porta. Leggi il diario, esci e torna nei pressi della porta di acciaio. Interagisci un'altra volta con il pannello a sx e usaci sopra i magneti. Ora devi ricomporre il triangolo grosso unendo i vari magneti al suo interno e poi premere il tasto rosso. Fai come la foto qui sotto.



Scendi nel laboratorio, interagisci con il diagramma poi due volte con il meccanismo a dx. Esamina la sostanza verde nei contenitori di vetro poi la piattaforma al centro. Clicca sul tavolo un paio di volte e troverai un magnete. Osserva il bruciatore sopra, prova ad accenderlo, versaci un po' di cherosene e accendilo con i fiammiferi. Mettici sopra il ferro da stiro e una volta che è caldo interagisci con lo scarico in terra, unisci il magnete con lo spago e usalo con lo scarico per prendere la chiave di ottone. Torna nell'ufficio e usa la chiave con il coperchio di ferro dietro alla scrivania. Vedrete una cassaforte: c'è una ruota con dei numeri intorno, apri l'inventario, usa la lente con il diario, aprilo, vai in fondo al diario e usa il ferro da stiro caldo sopra la macchia per scoprire la cifra 47922. Vai sui numeri nel seguente modo: sul 4 a dx, sul 7 a sx, sul 9 a dx, sul 2 a sx e infine sul 2 a dx. La cassaforte si aprirà, prendi la statua, esci dalla stanza e dopo una breve chiacchierata lancia la statuetta sul montacarichi, appena il rivale si china interagisci con le leve per fargli crollare addosso una cassa.

PARIGI

Sei all'esterno di un hotel, interagisci con lo snack bar, esamina il magazzino poi la strada stretta a sx dell'hotel. Entra nell'edificio, esamina le chiavi delle stanze dietro la reception, interagisci con il telefono sul banco, con il posacenere e troverai un pacchetto di fiammiferi dell'albergo. Apri l'inventario ed esaminalo. Suona il campanello, parla con l'uomo seduto, offri il tuo aiuto e esci. Usa la cabina telefonica per telefonare all'albergo e disdire la prenotazione a nome di Daniel poi rientra. Prima di salire chiedi il numero di telefono del professore. Sali le scale, entra nella prima porta a sx e una volta dentro riposa per qualche minuto.

Esci e torna nella hall, usa il telefono e parla con il professore. Esci, prosegui per il molo, interagisci con la barca e con il magazzino, parla con il pescatore per tre volte e alla fine accettate le sue proposte. Aiutalo a montare le casse di pesce e parti per la villa. Esamina la villa poi interagisci con il campanello per farti aprire il cancello, entra e prosegui fino all'interno della casa. Esci dalla casa e vai al molo per tornare indietro. Dopo la conversazione hai a disposizione 60 secondi per salvarti: prendi il coltello in terra e usalo con l'interruttore vicino, ora esamina i tubi e le manette, prendi la spilla dall'inventario e apri le manette. Esamina le bombole di gas, i barili, le casse, la porta in alto e i contenitori pieni di sale. Sali la scala a pioli e torna alla villa.

Una volta dentro al giardino interagisci con lo stagno a dx e vai a parlare con il detective davanti all'ingresso. Apri l'inventario, esamina la busta, dai tutto al detective. Interagisci con la sagoma del cadavere, con il bonsai sul tavolo e prendi la piccola piramide vicino. Interagisci con la porta a sx, vai verso la libreria in alto, interagisci con le fotografie a dx, con il tavolo, con le poltrone, con il caminetto, con il poster di Tikal e con il busto sul caminetto. Interagisci con la clessidra nella libreria per girarla poi ascolta i messaggi nella segreteria telefonica. Vai a controllare la cassaforte poi torna alla clessidra. Osservalo all'interno. Prendi la clessidra, usaci sopra il coltello e prendi la chiave. Esamina la piccola piramide che hai raccolto prima. Guarda la piccola fessura sotto, usaci sopra la chiave. Esamina la mappa, girala e dietro troverai degli appunti sul sistema numerico dei Maya. Ora bisogna aprire la cassaforte: esamina la tastiera del telefono e abbina le lettere ai numeri fino a che non troverete il numero 84525, inserisci il numero nel pannello della cassaforte e premi enter. Esci, parla con il detective poi torna al molo. Prosegui per l'hotel, entraci, esci, esamina la strada a dx e vai dietro l'albergo. Parla un po' con la barbona, poi guarda in alto, esamina la scala di sicurezza e prova ad abbassarla. Torna da Iris, alla sua sx prova a prendere il bastone, parla con la donna. Vai allo snack bar di fronte l'hotel e compra un hot dog con la senape, portalo ad Iris, torna allo snack bar per prendergliene un'altro con il ketchup. Prendilo alla fine senza niente ed entra nell'hotel. Sul bancone c'è il ketchup, prendilo e usalo con l'hot dog, torna da Iris e daglielo, prendi il bastone e usalo per abbassare la scala di sicurezza ed entrare nell'hotel.

Scendi al primo, prova a passare la porta in fondo al corridoio, torna indietro e parla con l'elettricista. Rientra nella tua camera, a sx del letto c'è una presa, staccala, vai a prendere il vaso sul tavolo e usalo per bagnare la presa. Esci e avvisa l'elettricista, prendi le chiavi appese alla scala e usale sulla porta in alto per entrare nello sgabuzzino.

Interagisci con il lavandino, il sensore e l'armadietto, prendi lo straccio in terra a dx, la scopa a sx e il solvente sull'armadietto. Apri l'inventario e unisci lo straccio alla scopa, usa il tutto con il solvente e dai fuoco con i fiammiferi. Sali al secondo piano e interagisci con la porta, scendi nella hall, interagisci con la bacheca ed esamina la chiave 32 per prenderla. Torna al secondo piano e usa la chiave per aprire la porta e entra. Controlla il letto poi interagisci con la valigetta, inserisci il numero 371.

TECOLUT

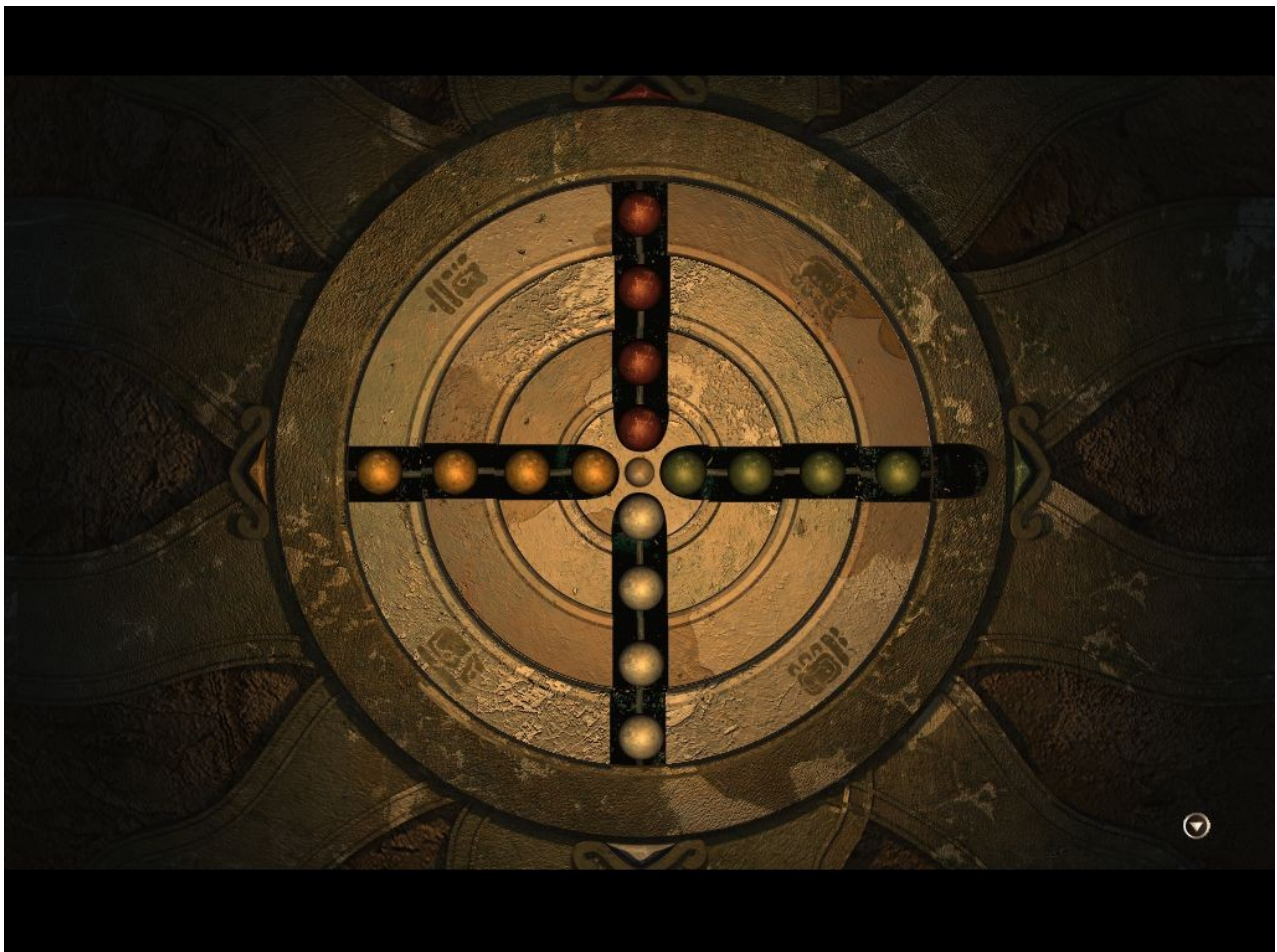
Clicca sulla fontana e prova a entrare nel negozio di George. Leggi il biglietto attaccato al negozio. Prosegui per la strada in alto fino ad un pub. Interagisci con la porta e con il barbone che dorme sulla panchina poi vai a parlare al buttafuori. Torna nella piazzetta e interagisci con la porta della casa gialla. Alla fine della discussione dovrai trovare il marito, quindi torna nei pressi del pub e prova a parlare con l'uomo che dorme. Torna in piazzetta, prendi la ciotola di fronte alla fontana e usala per prendere un po' di acqua. Torna dall'ubriacone e versagliela addosso. Vai in piazzetta e parla con la donna per dargli i soldi. Torna al pub e

parla con il buttafuori solo, torna dall'ubriaccone a parlargli, usa la fiche con il buttafuori poi entra. Osserva il tavolo e parla con il barista di tutto, raggi George al tavolo e parla con lui.

Osserva gli scaffali, il televisore vicino all'uscita e la frutta a sx. Parla con George di tutto ed esci. Esamina la bancarella a sx e quella vicino alla casa gialla poi parla con la ragazza. Torna da George, parlaci, esci e usa la macchina per partire. Il primo tempio è quello dell'alba. Parla con il turista, entra nelle rovine, dai un'occhiata al pozzo al centro, alle due fessure e alla ruota di pietra sul muro. Esci e dirigiti al tempio, esaminalo e poi entra. Dopo la conversazione dove aiuterai il tuo collega parla ancora con lui e chiedigli di fare una foto. Parlare con il suo amico, poi prendi la macchina fotografica e fai uno scatto con il disegno dietro il piedistallo. Interagisci con il rilievo e il piedistallo poi esci. Torna dal turista, parlaci per dargli la macchina fotografica, vai al sito archeologico, parla con l'archeologo seduto, interagisci con i vasi sul tavolo poi prendi la cassa con i pezzi, vai a parlare con l'archeologo che sta scavando.

Torna al tempio, dai la cassa con i pezzi al tuo amico e esci. Interagisci con la statua di sx per due o tre volte, fai poi la stessa cosa con quella di dx e infilaci la statua di pietra che hai comprato. Torna a quella di sx e prendi il secondo cilindro di pietra. Torna dove si trova il turista ed entra nelle rovine. Inserisci i due cilindri di pietra nelle fessure laterali, premi il disco di pietra al centro, interagisci con l'altare e troverai delle biglie. Questo è l'enigma più difficile del gioco.

Ci sono delle biglie colorate all'interno dei cerchi; in alto, in basso, a dx e sx ci sono quattro frecce colorate: quello che devi fare è cercare di sistemare le quattro biglie dello stesso colore verso la freccia di colore uguale. Per riuscirci puoi girare i cerchi che contengono queste biglie (basta cliccare sopra per muoverli) e hai anche a disposizione una fessura vuota nell'ultimo cerchio esterno dove puoi spostare una biglia alla volta in modo da liberare un posto all'interno dei cerchi. Alla fine devi sistemare le biglie come nella fotografia qua sotto.



Si aprirà uno sportello segreto, prendi il prisma all'interno ed esci. Dirigiti al sito e parla con l'archeologo che scava. Vai al pub di Rosie, parla con il buttafuori ed entra. Parla con lo scienziato nazista. Vai alla jeep e parti per andare da Orso Bianco. Una volta tornato al villaggio, recati nel negozio di George, parlaci e appena fatta sera prendi la roba per la spedizione: la borsa (esaminala), una lanterna, un accendino e un martello. Esci, dopo la conversazione prendi la pietra in terra vicino all'entrata, interagisci con la statua a sx, il piedistallo e il disegno del sole dietro. Usa il prisma sul piedistallo poi interagisci con il disegno del sole. Fai mettere il tuo amico su una di queste, metti la pietra su una delle due che rimangono e infine mettili sull'ultima. Usa la corda per legarla alla statua e scendi. Esamina l'abisso, usa l'accendino con la lanterna, interagisci con il meccanismo nella parete ed ecco un altro enigma: devi cercare di mandare il pezzo color oro nella bocca del drago cercando di creargli una strada in mezzo agli altri pezzi. Fai come nella foto sotto.



Una volta arrivati usa l'accendino con la torcia di pietra, esamina il segno sopra la porta, la lastra e poi il simbolo sulla porta. Osserva la faccia e il lavandino sotto: esamina l'apertura vicino al lavandino e infilaci il martello. Torna al piano superiore e parla con il tuo complice. Prendi il secchio e torna sotto, svuota il secchio nel lavandino e tira la leva. Torna dal tuo amico e fatti portare un altro secchio. Scendi e prova a svuotarlo, esamina la crepa e torna al piano superiore. Chiedi al tuo complice del gesso ed esaminalo. Versaci dentro un po' di acqua e scendete ancora. Usa il gesso perappare la crepa e versa l'acqua nel lavandino, tira la leva, torna dal complice per un altro secchio, vai sotto e versalo di nuovo. Tira la leva. Esamina i simboli in terra poi prendi i manufatti sull'altare (non prendere la statuette). Osserva bene i numeri Maya a dx e a sx dell'altare poi interagisci con la base dell'altare: devi inserire tre numeri. Controlla la mappa Maya nell'inventario e recati a guardare i numeri dietro. Al centro c'è una somma di numeri che dà 816. (il numero in basso è stato moltiplicato per 1, quello di mezzo per 20 e quello in alto per 400), quindi devi fare la stessa cosa con le colonne di dx e sx:

Sinistra = 1252

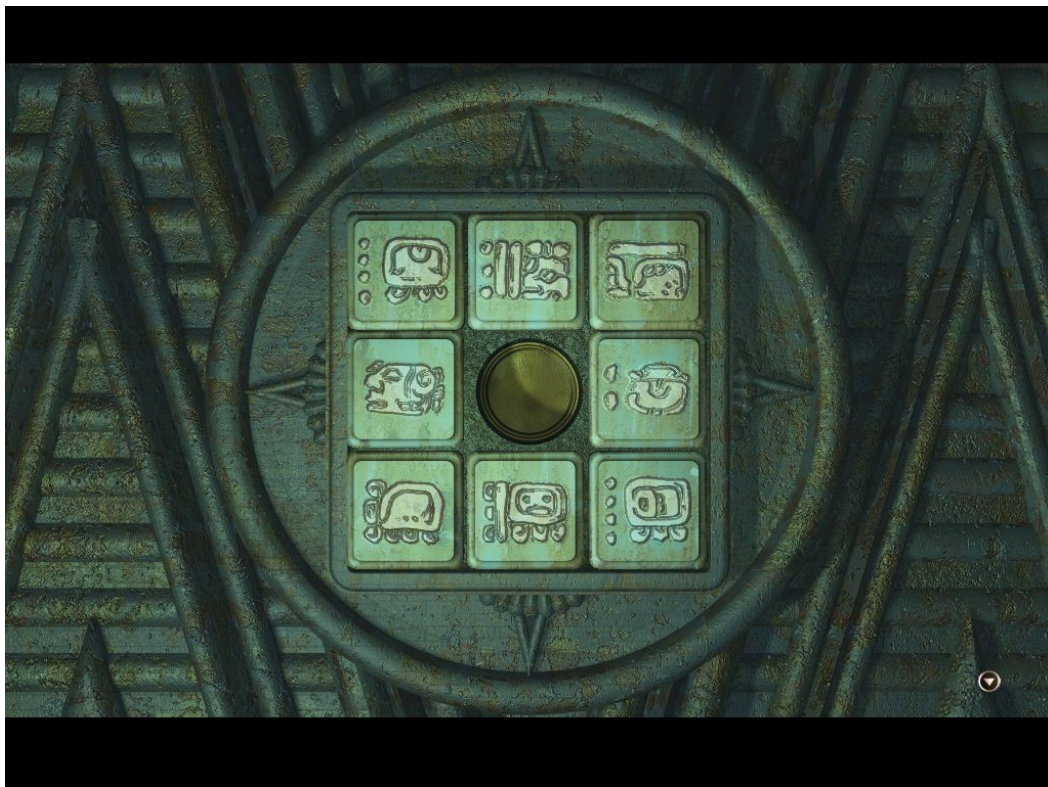
Destra = 752

Totale = 2004 che corrisponde al numero Maya 504.

Inserisci il numero come nella fotografia sotto e quando le statue si saranno girate prendi l'ultima statuetta della vita.



Torna all'uscita e parla con il tuo amico. Torna da Orso Bianco. Giunto al tempio entra, interagisci con il pannello al centro della porta e ci sarà un altro enigma: cerca di liberare la casella al centro, poi inserisci l'amuleto. Se sposti gli altri simboli, noterai che sotto sono ne apparsi altri identici: quello che devi fare è mettere i simboli che puoi muovere sui relativi simboli che ci sono sotto. Ecco quello che devi ottenere:



Entra, esamina la macchina e i tre monoliti. In ogni monolite inserisci le tre statuette e goditi il filmato finale.

SOLUZIONE DI STAR