

THE GUEST

Team Gotham Game

PREMESSA

Gli oggetti interessati al gioco devono essere puntati al centro dello schermo e se utili, si illuminano. E' consigliabile aumentare un po' la luminosità, tranne ridurla solo in alcuni punti dove risulterà difficile leggere i messaggi che appariranno.

Molti enigmi sono casuali e molti non hanno indizi. Bisognerà andare un po' a tentativi e usare l'intuito per riuscire a risolverli. Alcuni sono addirittura ininfluenti o comunque non consequenziali uno dell'altro.

Questa è la soluzione che ho trovato io ma non è detto che questi enigmi siano tutti strettamente necessari per arrivare alla fine.

INIZIO

Vi trovate in una stanza di una casa.

Avanzate verso la valigia. Osservate il cartellino e prendetelo. Sulla sx osservate una grata e prendete uno strano pezzo che ne fuoriesce. Giratevi verso il comodino e guardate la medicina. Guardate la bibbia nel cassetto. (nel finale capiremo che forse gli ideatori sono particolarmente religiosi!).

Nel ripiano inferiore potrete osservare e prendere un pacchetto di sigarette, ma non servirà a nulla.

Da ora in poi consiglio di prendere tutto, ma indicherò solo quello che risulterà necessario. Il resto non mi è servito. Apri tutte le ante e i cassetti.

Giratevi verso il tavolino e leggete sia lettera che busta. Aprite il porta documenti e leggete. Andate all'altro comodino e prendete il pomello a terra, il biglietto strappato a terra e la rivista nel ripiano inferiore.

Aprite le ante dell'armadio a sx e prendete la lampadina e il ritaglio di giornale dalla scatola. Nel cassetto appena sotto prendi un documento. Nelle ante a dx c'è una cassetta con serratura a combinazione.

Prendete la lampadina dall'inventario e mettetela nella lampada sul comò: ora potrete vedere nel cestino in basso.

Dal cestino prendete uno starter per lampade e un pezzo di documento strappato. In inventario unite questo pezzo con l'altro preso in precedenza ed avrete un codice: 503.

Aprite la cassetta nell'armadio inserendo il codice e prendete il giravite.

Andate alla porta e usate il pomello dall'inventario e poi usate il giravite.

Aprite la porta: siete nel bagno. Accendete la luce sulla parete a dx. Avrete un giramento di testa e ruoterà tutto intorno.

Andate alla cassetta dei medicinali, prendete le pillole e ingeritele. Guardate nei ripiani a sx e a dx sotto il lavello. Prendete la pinza e lasciate stare per ora l'enigma. Leggete il ritaglio di giornale nel cassetto.

Prendete la stampella di ferro appesa nella doccia.

In inventario usate la stampella con la pinza e usate l'attrezzo per aprire lo sportello di sx.

Cliccate sulla lampadina per accenderla. Leggete il biglietto e spostate la leva verso il basso. Sentirete un botto. Uscite. Tornate nella camera da letto e al posto dell'armadio ci sarà un pannello scorrevole.

Apritelo. La luce non funziona. Forse non c'è corrente. Andate verso il corridoio sulla sx. Prendete l'anello appeso all'attaccapanni. Aprite la 3° anta a sx del mobiletto e prendete il condensatore. Leggete il messaggio sul mobile.....forse serve a qualcosa.

Nell'anta centrale aprite la scatola alta tensione e inserite le tre batterie mancanti che dovremmo avere in inventario se le abbiamo raccolte in giro.

L'enigma è casuale e bisogna fare in modo che tutte le luci diventano verdi (con un po' di pazienza ci si riesce). Adesso la luce si accende. Aprite il mobiletto scorrevole lì vicino. Prendete un disco (non so a cosa servirà). Nello sportello di sotto ci sono dei bicchieri....inutili.

Nell'anta sottostante prendete la valvola (serve!) e leggete il biglietto.

Andate al mobiletto con lo stereo, aprite l'anta, prendete il disco e sotto di esso prendete un altro anello. Se volete sentire della musica (peraltro anche bruttina) mettete il disco sul giradischi e fatelo partire: non serve a più di tanto. Andate all'altro mobile e leggete il ritaglio nel cassetto di dx.

Andate a sx e accendete l'interruttore a parete. Nell mobile a ripiani accanto prendete la valvola nella ciotola in basso a dx. A questo punto dovrete avere 3 valvole in inventario.

Tornate al mobile con i disegni a greche e inserite le valvole alla serratura centrale.

Dovrete fare in modo che i tre simboli dei dischi interni siano tutti posizionati verso l'alto. Anche qui casuale.

Si sbloccheranno le due ante laterali. Quella di dx: leggete il messaggio e prendete il disco. A sx c'è un altro enigma. Spegnete il giradischi (se era ancora acceso) e cercate di distruggere il disco (non si può, peccato). Spegnete l'interruttore di prima e accendete quello in fondo. Leggete sul tavolino e guardate il sottobicchiere. Fra i libri a terra c'è un altro messaggio.

Tornate nel corridoio con il mobiletto con l'enigma delle valvole a luci rosse e verdi. Guardate il quadro e spegnete la luce: vedrete un disegno con tre cerchietti colorati (ricordatelo). Spegnete tutte le lampade e gli interruttori accesi finora. In camera da letto, dopo aver spento anche la luce del bagno, vedrete sulla parete in fondo altri tre cerchietti. Tornate al mobile con l'enigma da risolvere e accendete le luci secondo i due schemi visti. A partire dall'alto a sx: Blue – Rosso; poi Blue – Blue e infine in basso Rosso – Giallo.

Uscite dalla inquadratura e tornate in camera da letto. Se volete potete riaccendere le luci. Al comodino di dx digitate il numero 48151 (preso dalla rubrica telefonica in inventario) al telefono.

Una voce ci dirà che la botola è sbloccata. Andate al tavolo centrale e cliccate sullo sportello al centro: uscirà un proiettore e relativo telo. Inserite la bobina di film che avete in inventario e azionatelo.

Sarà proiettato un film alla fine del quale verrà mostrato un codice che probabilmente serve per sbloccare l'enigma uscito sotto le luci colorate all'interno del mobiletto. Io non sono riuscito a sbloccarlo, ma non è stato influente per il gioco.

Nello stesso mobiletto, ma nell'anta di dx c'è un foglietto con un numero telefonico. Tornate al comodino e digitate 01138.

Una voce vi comunicherà che avete terminato la fase di indottrinamento.

Vi troverete in uno stanzino col comodino e con giramenti di testa. Aprite il cassetto e troverete delle pillole che non potrete prendere, anzi sverrete!

Vi ritroverete nel corridoio col primo enigma e con l'attaccapanni, ma la porta stavolta sarà aperta. Entrate, anzi uscite visto che vi troverete all'aperto. Seguite il camminamento dei corridoi fino ad arrivare in un punto con del materiale abbandonato. Si tratta di un labirinto.

Questo schema vi potrà aiutare ad arrivare alla fine:

Slargo con i quadri: porta a dx vi condurrà allo slargo con le librerie – porta a sx riporterà di nuovo ai quadri.

Slargo con librerie: porta a dx condurrà al proiettore – porta a sx riporterà ai quadri;

Slargo con proiettore: porta a dx condurrà ai quadri – porta a sx conduce allo slargo con i televisori;

Slargo con televisori: porta a dx uscita finale.

Quando riuscirete a superare lo slargo con i televisori vi troverete un corridoio con una porta chiusa con scritto WE ARE SCIENCE. Girate in loop per 3 volte, troverete 3 volte la porta finché arriverete ad una scrivania. Cliccate sullo strano oggetto e ve lo troverete in inventario.

Vi sveglierete nel salotto. Combina in inventario questo poliedro con i due anelli e mettilo nello strano posacenere che si trova sotto il quadro.

Ora con un po' di pazienza bisognerà posizionare i due anelli e il poliedro nella posizione indicata (abbastanza approssimativamente) nella figura del quadro sovrastante.

Una volta risolto l'enigma il quadro cadrà e rivelerà una cassaforte a combinazione.

Ruotate le lettere fino a comporre la parola DYSTOPIA .

La cassaforte si apre e leggerete il messaggio e prendete la manovella.

Andate al mobile a ripiani lì vicino e inserite la manovella nel carillon: si attiverà la centralina della porta chiusa a sx.

Dovrete ripetere la sequenza delle 6 note emesse dal carillon premendo i tasti della centralina.

Il tasto superiore a sx resetta, quello a dx conferma. N.B.: la combinazione sonora è casuale e cambia ogni tre tentativi falliti.

Alla fine riuscirete ad aprire la stanza. Accendete la luce con l'interruttore. Si attiverà una sirena di allarme e dopo un po' andrà via la luce (ma rimarrà una sufficiente penombra). Andate dietro la scrivania e troverete una macchina da scrivere cui manca un tasto che, guarda un po', dovremo trovare. Leggete la rivista, ci sono delle lettere cerchiare in rosso come nelle altre riviste trovate in giro e che dovremmo avere in inventario.

Nel cassetto centrale prendete la fialetta di benzina e combinatela con l'accendino che dovrete avere in inventario (altrimenti dovete andare a prendere sotto il sedile ai piedi del letto). Con l'accendino acceso potrete accendere le due lampade (a olio?) della stanza. Nella libreria in basso prendete un cilindro cifrato CRYPTEX.

Tornate in camera da letto ed entrate nel bagno. Aprite l'anta a dx del mobiletto sotto il lavello. Il CRYPTEX dovrebbe aiutare a risolvere questo enigma, ma questa è la soluzione finale cui arriverete facilmente.



Dal comparto che si apre uscirà il fatidico tasto R della macchina da scrivere.

Tornate alla scrivania, inserite il tasto e scrivete BENEFACITOR che sono le lettere cerchiare in rosso sulla rivista: non chiedetemi il significato o il senso logico!

Il foglio indicherà di guardare a dx.

Infatti comparirà un ambiente con un tavolino con un disco.

Tornate nello studiolo ed evidenziate il mappamondo. Dovrete centrare nella specie di mirino rotondo la città di partenza e poi quella di arrivo indicate sulla targhetta attaccata alla valigia e che dovrete avere in inventario.

La prima città da puntare è Volgograd: coordinate 5°N 8°E.

Andate al tavolino e inserite questi due dati ruotando la maniglia esterna su 5 e quella interna su 8.

Confermate e la maniglie si illuminano di verde. Al centro del disco si illumina la scritta ARRIVAL.

Ripetete l'operazione puntando la città di Boston con coordinate 4°N 12°W. Spostate le maniglie e confermate.

A questo punto dall'alto scende uno strano oggetto/paralume che è l'apoteosi del non-sense, mentre una voce dice "Congratulazioni hai superato il test" (e l'enigma irrisolto?).

Tornate in casa e andate nel corridoio con il mobile del primo enigma e l'attaccapanni: la porta è illuminata.

Folgorazione risolutiva finale: ci troviamo in una stazione spaziale?

Andate alla console a sx. Premete il tasto a sx e ascoltate ancora frasi senza senso. Poi sulla dx premete il tasto della posta pneumatica e ingerite le pillole che arriveranno nel tubo.

Ora siamo pronti per il "travolgente" finale.

Andate al tavolino, aprite la scatola con la scritta WELCOME e prendete la tessera ID che però non servirà a niente. Giratevi verso la porta CONFESSION BOOTH, premete il tasto E e capirete perché i creatori forse sono un po' fanatici.

Fine del gioco.

By Toni Alagna