

FASCINATION

Premessa: I codici e numeri telefonici possono cambiare ad ogni partita, quindi vi consiglio di segnarvieli. In questa soluzione indicherò quelli che ho trovato io.

Hotel Pelican

Vai verso la valigetta e aprila inserendo: "AARGH", all'interno prendi lo spazzolino elettrico, sposta il voltaggio sul 110v, chiudi tutto e poi apri il cassetto del mobile in fondo, prendi la spina e inseriscila nella presa a dx vicino al mobile-frigo, riapri la valigetta e inserisci la spina dello spazzolino sulla riduzione appena messa nella presa. Clicca sul pulsantino dello spazzolino e prendi la fiala che apparirà, toglila dalla spina dal muro e mettila in terra del frigo, togliendo prima la riduzione. Apri il frigo e metti la fiala nella vaschetta del ghiaccio e poi versaci la caraffa che è sul tavolino. Chiudi il frigo, vai in bagno per una doccia e poi esci. Sul portacenere sul tavolino in fondo prendi il gettone e su quello davanti il giornale. Sul tavolino sulla dx prendi il portachiavi e dallo alla receptionist in fondo che ti darà la chiave di una cabina. Leggi la rivista sul tavolo e stai attento quando vedrai una pagina strappata come da immagine sotto.



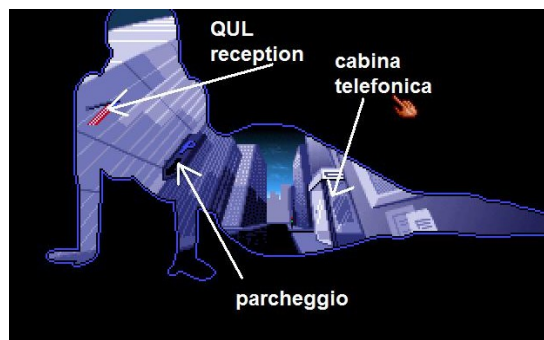
Clicca sul bordo strappato e vedrai: Lou Dale 674-

Lascia aperta la rivista e osserva il libro verde sul tavolino dove trovi il telefono di Miller: 333-9999

Sali in camera e chiama Miller che ti darà il codice per il suo palazzo B5874

Esci a sx e ricevi una telefonata da Robaire che ti aspetta in piscina, dopo il dialogo parla con Prisca che ti darà una torcia chiedendoti di trovare un ciوندolo. Ordina un caffè alla barman e prendi una zolletta di zucchero. Entra nella cabina in fondo e apri l'armadietto con la chiave, prendi il walkman e usaci il gettone per prendere la batteria. Esci e prendi il cappello alla dx della barman, dallo a Prisca e clicca sull'interruttore che si evidenzia per vedere il ciوندolo in fondo alla piscina: prendilo. Clicca sul cancelletto in fondo per il Q.U.L.

Q.U.L.

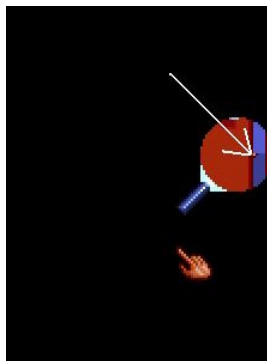


Vai alla cabina e usa il gettone per chiamare Miller 333-9999 che ti dirà il codice

dell'appartamento: 258, vai nel palazzo a sx per la reception e usa il codice che ti ha dato Miller:

B5874, premi il pulsante di chiamata ma il portinaio non ti fa passare, prova a prendere la chiave a sx ma un cane te lo impedisce, dagli lo zucchero e prendi la chiave. Esci e vai al parcheggio, usa la

chiave sulla porta a dx, accendi la torcia e clicca sulla porta dell'armadietto come vedi sotto per chiuderla.



Vedrai un camice, clicca sulla tasca e prendi le chiavi della macchina, ritorna al parcheggio e prova la prima auto rossa ma non si apre, parla più volte con Jon finché ti dirà di dare un calcio alla gomma. Clicca sulla gomma e sarai dentro, prendi la carta magnetica che si trova dove vedi sotto.



Vai al pannello dell'ascensore a sx, inserisci la scheda e digita il codice dell'appartamento che ti ha dato Miller: 258. Nell'appartamento accendi la luce premendo sul capezzolo della donna-lampada: vedrai Miller morto. Sposta il bavero della giacca e prendi il fazzoletto, cliccalo per aprirlo e prendi la cassetta. Osserva lo scaffale davanti e clicca sul libro marrone grande nel puntino nero in basso, nel vano tira la cordicella a dx e apparirà un dittafono, cliccalo per posizionarlo sul tavolo e inserisci la cassetta. Esci e vai alla Boutique.

Boutique

Prendi il giornale sul tavolino a dx e poi entra nel camerino: l'ultimo a sx, osserva il pezzo di giornale in terra, esci e vai nel camerino a fianco, apri la scatola in terra e prendi le scarpe. Esci e vai nell'ultimo camerino, in fondo c'è una porta, cliccala per aprirla e in alto vedi una campanella per l'allarme, prendila e poi entra. Sposta la scatola in basso a sx e trovi una cassaforte, guarda la scatola in alto e prendi la scheda magnetica. Osserva il poster dell'unico uomo e prendi la chiave che devi usare sulla cassaforte, poi usa la scarpa sulla barra e la scheda sulla cassaforte. Gira la rotella graduata e poi premi le lettere: DOC, dopo ogni lettera devi girare la rotella per mettere la successiva: si apre un passaggio per un laboratorio.

Laboratorio

Osserva la segreteria telefonica, riavvolgi il nastro e ascoltalò, riavvolgilo e poi cancellalo, riavvolgilo e poi spegni tutto. Osserva gli strumenti sul tavolino e prendi il bisturi, osserva il camice in fondo e osserva due volte la tasca e prendi la mascherina e la chiave. Apri l'armadietto con la chiave e prendi la foto, osserva il vasetto e rompilò con la scarpa e prendi le fiale. Esci e ti trovi all'hotel.

Hotel Pelican

La receptionist ti darà un messaggio, prendi il giornale sul tavolo e sali in camera. Prendi i cioccolatini sul tavolo e la spilla in terra sul tappeto, osserva tutto nella stanza, SALVA IL GIOCO e poi scendi sotto. Rispondi alle domande del commissario con questo ordine: 1-2-2-1-2-1

Appena il commissario va via prendi il pezzo di carta ai piedi del tavolino con i fiori: 2121 seconda parte del telefono di Lou: 674 trovato prima, quindi: 674-2121, mostra la spilla alla receptionist e poi Sali in camera dove componi il numero di Lou. Esci e sarai alla Galleria, osserva l'auto e prendi la banconota sul parabrezza, osserva il pacchetto e la spilla all'interno dell'auto. Clicca sulla porta di servizio in fondo e poi nel bidone dell'immondizia: leggi e prendi l'articolo. Sempre su questa porta infila la foto sotto e il bisturi nella serratura, riprendi la foto con la chiave e sarai dentro. Sei in cucina, apri tutti gli sportelli e prendi: lo straccio, la soda, la bacinella che si metterà sul lavandino, la candeggina e infine l'ammoniaca. Apri l'acqua e bagna lo straccio e poi mettilo nel gancio sotto lo sportello a dx, metti la mascherina e nella bacinella versa: l'ammoniaca, la soda e la candeggina, apri lo sportello a dx cliccandoci due volte per aprirlo tutto e metti dentro la bacinella. Metti subito lo straccio nella fessura per non morire, parla con Lou che ti darà un anello.

Red & Blue

Dopo il dialogo col buttafuori osserva il giornale a dx sull'immondizia, fai vedere la spilla al buttafuori e dagli i soldi per poter entrare. Miller ti farà delle domande, rispondi in questo ordine: 1-2-2-1-2-1 e sarai a villa molière.

Villa Molière

Dai i cioccolatini a Kenneth, osserva il ciondolo e il tatuaggio e poi prendi l'anello dal dito. Entra nella casa e vicino alla sedia in terra prendi il retino, osserva l'acquario e premi il pulsante nella parte bassa per accenderlo. Osserva la conchiglia e sulla dx prendi il plancton e usalo sulla conchiglia, usa il retino e prendi la perla.



Vai verso il pappagallo, cliccalo e prendi il sigaro che tiene nel becco e mettilo nel busto a sx quello con la benda nera, alza la benda e metti la perla nell'occhio, clicca sull'orefizio della statua a dx e usaci l'anello: si aprirà un passaggio in fondo. In laboratorio sarai salvata dal commissario che ti farà delle domande, rispondi così: 1-2-1-2-1- Sei in bagno, osserva le mattonelle a sx e ne vedi una scheggiata, cliccala per aprirne una parte e osserva un vaporizzatore in alto, apri il cestello della pattumiera e osserva la carta riaprilo e prendi una siringa. Osserva il contenitore sopra dove ci sono degli occhi e usaci la siringa per prendere il liquido. Osserva di nuovo il vaporizzatore e usaci la siringa per riempirlo dopo aver tolto il tappo, richiudilo e prendilo. Vai dal commissario e usaci il vaporizzatore, ritorna alla casa e prendi il giornale sul mobile a sx e poi clicca sul primo quadro in alto alla dx della porta-finestra, clicca sul quadratino bianco in alto a sx e apparirà un disco, osservalo e premi il pulsante in basso a dx per attivare il meccanismo. Osserva il microscopio a sx e usaci l'anello: scoprirai una data: 21-01-47 (non so se è random o uguale per tutti). Da questa data e dalle notizie sui giornali si deduce che sia un sagittario, osserva anche la torcia al microscopio e troverai la parola: BADGE che devi ricomporre sull'organo ma prima ritorna alla ruota e premi il tasto di sx per portare la lancetta sul simbolo che vedi sotto.



Ora la parola BADGE corrisponde alle note musicali espresse in inglese che in italiano sono: SI-LA-RE-SOL-MI - Dopo la A c'è un + quindi il LA diventa un diesis.
Quindi sull'organo premi la sequenza di tasti indicata:



Si apre un passaggio e sei in prigione, metti l'anello al dito di Miller e dalla tasca dei pantaloni prendi l'accendino, metti i giornali sul tavolo e accendili: sei libera.

Soluzione di Giuseppe