

Secret Files – Il mistero di Tunguska



Museo

Dopo la bella intro sei nel laboratorio di tuo padre messo completamente a soqqadro. Vai verso il tavolo a sx e prendi la scodella, sempre sul tavolo a dx prendi il pezzo di roccia. Vai verso il macchinario dietro di te e prendi la fiaschetta, ritorna verso il tavolo e chiama la polizia.

Dai un'occhiata in tutta la stanza, osserva la bacheca di monete, voltati e da terra raccogli la foto. Esci dal laboratorio e sentirai della musica provenire dall'altra stanza, prova ad entrare ma è chiusa e nemmeno bussando ti sente a causa della musica ad alto volume. Vai verso la pianta a dx e prendi una foglia, osserva tutto e specialmente la scatola di fusibili che è chiusa e i due cartelli azzurri vicino alle porte: quella chiusa è di Gruber. Vai a dx e scendi sotto, osserva tutto e specialmente la lista sulla sx dopo l'espositore di depliant, saprai in quale stanza è Gruber. Vai alla dx del dinosauro centrale per la stanza del ripostiglio. Sei davanti alla base del dinosauro, cliccala e uscirà Eddy. Parlaci e poi raccogli la chiave nella nicchia, risali e usala per aprire la scatola dei fusibili: ora sai qual è il fusibile della sua stanza, togli corrente e quindi anche la musica, ora puoi bussare e entrare nella stanza per parlare con lui di tutto. Entra di nuovo nel laboratorio e vi troverai il detective Kansky, parla di tutto. Al termine del dialogo ti trovi fuori dal museo, a dx sotto l'impalcatura prendi i pezzi di vetro giallo e poi sali in moto e parti.

Casa di Vladimir

Arrivi a casa di tuo padre e vieni tramortita da qualcuno, al tuo risveglio osserva tutta la stanza in disordine, vai sul tavolo dove c'è il computer e prendi: la saliera, la matita e il pezzo di pizza. Usa il computer ma vuole una password: per ora non puoi far nulla. Osserva la radio con registratore e poi esci dalla schermata, guarda alla sx dell'armadio vicino al rolo di carta e prendi il walkman, aprilo nell'inventario per avere le pile. Vai verso l'acquario ed esaminalo: vedrai una chiave, prova a prenderla ma una grata te lo impedisce, vai verso il cassetto sul letto e prendi il libro, aprilo e troverai una serratura. Vai verso il bordo del tappeto a sx in basso e sollevalo, guarda nella fessura e scopri qualcosa che non puoi prendere. Esci fuori e nel garage leggi i numeri di targa della macchina: **283**, vai verso il bidone della spazzatura e prendi: un guanto di gomma e una impugnatura, osserva i pioli sopra che sono rotti. Vai verso il secchio davanti sotto la grondaia e prendi il manico. Vai verso la bicicletta e prendi la pompa dell'aria, entra nel garage e nella cassetta degli attrezzi prendi: il nastro biadesivo e la colla. Guarda i mozziconi di sigarette vicino al tombino.

Ritorna in casa e usa l'impugnatura nella fessura sotto il tappeto per prendere una cassetta audio, usala sulla radio e ascolta bene: *“la prima e l'ultima sulla macchina, un quarto delle aperture sull'entrata all'aldilà e infine i guardiani del mio lavoro”*.

- *la prima e l'ultima sulla macchina* (i numeri della targa), **283**, quindi: **23**
- *un quarto delle aperture sull'entrata all'aldilà*=**4**
- *infine i guardiani del mio lavoro* (le statue davanti al museo)=**2**
- La password per il computer è: **2-3-4-2**

Accedi al computer e inseriscila, leggi e ascolta tutto: si parla di Tunguska e di un certo Oleg.

Qui per ora non hai più nulla da fare, esci e vai sulla moto selezionando come destinazione il museo.

Parla di tutto con la bambina sdraiata sulla panchina che ti chiederà di ripararle la bicicletta e la telecamera, prima però dovrai riparare la camera d'aria. Vai verso la bicicletta e prendi la camera d'aria bucata. Ritorna a casa e gonfia la camera d'aria con la pompa e poi mettila nel secchio d'acqua per trovare la bucatura, usa la colla con i guanti e poi il composto sulla camera d'aria per ripararla. Ritorna al museo e metti la camera d'aria sulla bicicletta, parla con la bambina e avrai la telecamera da riparare. Usa le pile con la telecamera e scoprirai che le altre erano scariche, infatti vedi le foto scattate che avrai anche sul tuo diario. Consegna la telecamera alla bambina che ti darà un magnete in cambio, ritorna a casa e usa il magnete sull'acquario per prendere la chiave. Usa la chiave sulla scatola a forma di libro e troverai la rubrica di Vladimir, osservalo e troverai all'interno un ciondolo con scritto: **LA-60-AK-19-AL**

Esci e clicca sulla moto e scegli come destinazione: la casa di Oleg.

Casa di Oleg

Prima di entrare usa le chiavi sulla moto e prendi il cellulare e gli occhiali. Il punto esatto è indicato dalla freccia nella foto sotto.



Guarda a sx i sacchi della spazzatura e prendi busta di plastica vuota, osserva la cabina telefonica, entra nel cortile e vai a sx della casa, guarda il tubo dell'acqua, usa il pezzo di pianta con la scodella di porcellana e il tutto sul tubo dell'acqua per riempirla. Vai verso il vaso di piante e sbircia dalla fessura sotto le tende, vedrai una ciotola per animali. Esci dalla schermata e prendi il manico di scopa a dx. Ritorna davanti alla casa e vai verso la porta d'entrata, guarda la ciotola bianca in basso a dx e l'entrata per animali in basso sulla porta. Suona il campanello, parla con Oleg che però non ne vuole sapere. Ritorna dietro la casa e guarda sempre dalla solita fessura: Oleg parla con qualcuno al telefono. Ritorna all'entrata e dovresti vedere un gatto, avvicinati e metti il pezzo di pizza nella ciotola, unisci il nastro biadesivo con il cellulare e il tutto sul gatto; per far andare il gatto il cucina metti il sale nella ciotola così entrerà per bere. Ora devi recuperare il tuo cellulare, esci sulla strada e vai nella cabina telefonica, fai il numero del tuo cellulare e il gatto spaventato scapperà sopra un albero lasciando il tuo cellulare tra i rami. Cerca sul ramo lungo verso dx il punto attivo dove si trova il tuo cellulare, usa il sacco di plastica con il manico del secchio e il tutto sul manico di scopa per recuperarlo. Ascolta la registrazione della telefonata di Oleg, sali sulla moto e ritorna al Museo. Guarda il filmato.

Museo

Entra e vai sopra da Gruber, parla di tutto e ti darà il diadema. Gruber si allontana, quindi osserva il totem dietro di te e con l'impugnatura prendi l'occhio rosso, apri il frigorifero e prendi: l'acido e il sacco di cemento. Vai nel laboratorio e nell'inventario unisci: la fiaschetta con il pezzo di roccia e il tutto con la bottiglia di acido, otterrai così un'ametista. Unisci i tuoi occhiali con la scheggia di vetro gialla per ottenere una scheggia verde. Usa il sacco di cemento con la scodella piena d'acqua per ottenere un impasto e usaci il diadema. Metti la perla di vetro rosso, l'ametista e la scheggia verde sul diadema. Scendi sotto e osserva la lampada a muro sulla dx, usaci il diadema che proietterà un raggio, leggi il cartello illuminato dal raggio: stanza 8.

Arriverà Max, parla di tutto e vai nel suo ufficio. Vai verso lo scaffale e osserva l'artefatto di pietra, prendi la moneta incastonata in basso, osserva i due vasi sullo scaffale e quello in terra. Vai nel laboratorio e avvicinarti alla teca dove ci sono le monete, evidenziale metti quella appena presa dallo scudo nel posto dove manca: in basso a sx, leggi la nota in alto a dx che ti dice come posizionarle: muovile come vuoi, l'importante è che non ce ne siano di uguali in orizzontale, verticale e diagonale. Sotto c'è l'immagine con l'esatta posizione.



Disponi le monete come in figura.

Si aprirà un cassetto nascosto: dai documenti comincerai a capire alcune cose e nel frattempo arriverà Max: osserva tutto il filmato, conoscerai Sergej e volerai per Mosca.

Mosca

Sei alla base militare, osserva il furgone a sx e il crick sotto, guarda tra le macerie e prendi: il dado e l'oggetto a forma di "Y", osserva la valigetta dell'operaio e rubagli la scatola per il pane, osservalo nell'inventario e troverai: pane e burro ed un elastico. Parla con l'operaio e poi guarda il cartello sul muro davanti. Abbassa lo sguardo e prendi i mattoni sull'angolo del palazzo, vai verso il furgone e usa i mattoni dove manca la ruota, usa il panino con il burro sul cric e prendilo. Nell'inventario unisci l'elastico con l'oggetto a "Y" e poi arma la fionda con il dado. Avanza in fondo a sx e parla con la guardia che legge il giornale, parla di tutto, osserva il giornale e vedrai i numeri delle lotteria.

Osserva i mozziconi di sigarette in terra, vai a dx verso il tombino e raccogli il ciottolo di pietra, osserva il cancello davanti. Parla di nuovo con la guardia che ti darà una sigaretta, usa la fionda sulla lampada sopra di lui, parlaci di nuovo e poi raccogli il giornale, ritorna dall'operaio, usa la matita sul giornale per modificare i numeri e poi daglielo, andrà via e avrai campo libero. Raccogli da terra il tubo e l'asta dietro di te: la barriera che nell'inventario si scomporrà in barre di ferro e un nastro. Ritorna dalla guardia e dagli una barra di ferro per fartela piegare, ritorna dove c'era l'operaio e scendi nel tombino. Ai tuoi piedi raccogli i fiammiferi, osserva i rifiuti a sx e l'oblò in alto da dove filtra la luce, vai verso la porta e osserva il tubo di scarico delle fogne, prova ad aprire la porta ma qualcosa la blocca, usaci il cric e si aprirà.

Entra e osserva il tombino rettangolare ai tuoi piedi, osserva anche il distributore cubico tre i tubi, vai verso la scala a pioli e noti che ne manca qualcuno. Usa le sbarre di ferro sulla scala e sali: guarda il filmato. Sei nei bagni, osserva tutto e poi osserva nella fessura in basso del gabinetto in fondo: c'è qualcuno, metti il cursore sui suoi piedi e parlaci e saprai che ha perso la chiave per far partire il treno, parla di tutto e poi esci dalla schermata. Vai alla sx del lavandino e guarda la scena, osserva il piatto con le monete sulla panca, nell'inventario usa la sigaretta con i fiammiferi e mettila sul piatto delle monete: ora hai campo libero. Vai verso gli armadietti a sx e prova ad aprire l'anta di sx, ma ha una combinazione, vai sull'anta a dx e prendi: una calza, la radio, la busta da lettera e l'uniforme, osserva tutte le foto. Sul tavolo in fondo osserva il distributore automatico, il Samovar e il cestino dei rifiuti. Torna in bagno e usa il tubo con il rubinetto sul lavandino e poi sull'orinale a sx, apri il rubinetto. Parla con l'uomo nel gabinetto e poi scendi dal tombino, esci a dx e fuori dalla porta, usa la calza sulla tubatura di scarico e poi il nastro sul tutto. Rientra e osserva la ruota in alto sul tubo dorato, girala ed esci fuori per recuperare la calza con la chiave. Ritorna sopra e dai la calza all'uomo. Vai nell'altra stanza, esci dalla porta e vai a sx verso il treno, parla con il soldato di tutto, (osserva il numeri che digita quando chiama con la radio: **17-48**), ritorna indietro e poi in superficie per parlare con la guardia che aveva il giornale, ti dirà i nomi dei due agenti di guardia sotto. Ritorna sotto e parla ancora con la guarda del treno per avere la conferma dei numeri che digita.

Osserva la tua radio vedrai il N° **15**, esci dalla locazione e ritorna nell'anticamera dei bagni, usa la radio per chiamare in centrale e digita: **15-48**, farai allontanare i due agenti di guardia sotto.

Esci ed entra nella porta dove c'erano i due agenti di guardia, Molotov è stato torturato, esaminalo e prendi la sua medaglietta, osservalo nell'inventario e leggi la sua matricola: **31545**.

Leggi la busta da lettera nell'inventario e sarai avvisata di salire sul treno. Vai dalla guardia davanti al treno, parlaci e saprai che il macchinista ancora non c'è. Ritorna nell'anticamera dei bagni e sull'anta dell'armadio a combinazione inserisci: **31545**, prendi il permesso, torna dalla guardia e faglielo vedere: ora puoi salire sul treno. Guarda il filmato.

Treno

Sei davanti al soldato addormentato, svita la lampadina in alto, sul tavolo prendi la frutta secca e il succo d'arancia, osserva i fucili e poi nella porta a sx per la cucina, prendi il miele sul tavolo. Esci ed entra nella porta davanti nella carrozza degli scienziati. Dal cestino sul tavolo prendi il pane bianco e poi parla col la persona in piedi che ti chiederà di trovare della marmellata, voltati completamente e osserva l'inceneritore e lo sfogo di energia in basso. Avanza fino in fondo ed esci dalla porta, prendi la lampada in alto, prova ad entrare nella porta a sx ma è chiusa, quindi parla nell'interfono a fianco ma la persona all'interno non vuole parlarti. Vai verso la porta in fondo ma è bloccata da un lucchetto. Torna indietro e vai in cucina, osserva la pentola sul gas ed usaci: il succo d'arancia, la frutta secca e il miele, usaci il pane bianco sul miscuglio e avrai: pane bianco con marmellata. Dall'inventario prendi la bottiglia vuota e riempi la d'acqua dal rubinetto. Ritorna nel vagone degli scienziati e dai il pane con marmellata allo scienziato seduto e poi parla con lui di tutto e poi parla di nuovo con l'assistente. Ritorna nel vagone della cucina e avvita la lampadina da **100Watt** in alto dove dorme il soldato, sulla dx premi l'interruttore e la luce intensa sveglierà il soldato, (sarai in cucina in automatico), ritorna dal soldato di nuovo addormentato e vedrai il suo zaino, aprilo e prendi l'olio di ricino. Ritorna nel vagone degli scienziati prendi una fetta di pane,

ritorna in cucina, versa l'olio di ricino nella pentola con la marmellata e poi usaci il pane, dai il pane al solito scienziato che correrà in bagno di corsa. Vai verso la presa di corrente in terra e versaci la bottiglia d'acqua, (devi ciccare 2 volte per eseguire l'azione), provocando così un corto circuito.

L'assistente si allontanerà e sarai da sola, sul tavolo prendi il barattolo con le foglie verdi e il barattolo uguale nel contenitore sotto: prendi quello più a dx. Nell'inventario clicca col dx sui barattoli per togliere le foglie, usa le foglie sulle altre per mischiarle e poi rimettile in un barattolo che dovrai rimettere al suo posto sul tavolo. Arriverà l'assistente, guarda il filmato.

Sei nell'ufficio di Sidorkin, guarda il libro sul tavolo e la formica nel vasetto a sx, il libro alla dx del monitor e il biglietto appiccicato sul monitor: purtroppo sarai catturata.

Osserva il filmato di Max al museo.

Sei prigioniera, osserva il cane dietro di te e prova a prendere l'osso ma non ci riesci, allora prendi il guinzaglio per cani sulla gabbia e vai a dx verso un frigorifero, prendi la bistecca e sulla dx premi il pulsante. Nell'inventario usa la carne con il barattolo e mettilo nella gabbia vuota, il cane si allontanerà e potrai prendere l'osso. Ritorna verso dx e prendi il tubo dell'aspirapolvere, sia quello flessibile che quello rigido, usa l'osso per aprire il pannello dell'aspirapolvere, osserva all'interno e prendi il sacchetto. Esamina il sacchetto e troverai un fermacapelli e del pelo di animale, vai al centro del vagone e usa il tubo rigido dell'aspirapolvere sulla finestra in alto per romperla. Unisci il guinzaglio con il tubo dell'aspirapolvere e poi il tutto sulla finestra appena rotta, sali e recupera il guinzaglio con il tubo, vai verso i due tubi a dx e usa: il pelo di animale sul tubo di dx e il tubo flessibile su quello di sx. Si aprirà una finestra in basso nel vagone, usa il guinzaglio con il tubo sul tubo di sx, clicca sulla finestra per scendere. Sei di nuovo nello studio di Sidorkin, sullo scheletro a sx prendi il teschio, a dx prendi il vaso, evidenzia la scrivania e usa il fermacapelli sul cassetto, prendi la statua e mettila al posto del vaso. Ora hai tutte e quattro le statuette, girale in modo che guardino tutte a sx e si aprirà uno scomparto.



Posiziona le statuette con lo sguardo a sx come in figura.

Entra nella stanza e prendi il libro sulla sedia chiodata, ritorna nello studio e osserva la libreria a dx: manca un libro, metti quello appena preso: sentirai un meccanismo attivarsi, ritorna nell'altra stanza e dietro di te vedrai una nicchia, usaci il teschio e sotto il quadro apparirà una cassaforte con una combinazione digitale. La soluzione è nel disegno sotto.



Premi i pulsanti secondo la sequenza: 1-2-3-4-5

Leggerai i documenti dove scoprirai molte cose. Guarda il filmato del treno che deraglia. Sei in ospedale e Max viene a trovarti.

Ospedale

Hai il controllo di Max.

Vai verso il cespuglio davanti e raccogli le bacche rosse, poi vai sulla panca e prendi la sacca di tessuto. Dal cancello non puoi entrare perché è chiuso, quindi usa l'interfono alla dx del cancello ma non ti faranno entrare. Nell'inventario unisci le bacche con la sacca e consegnala a Oleg per simulare una ferita. Osserva l'ambulanza nel cortile e segnati il numero di telefono: **03112**, usa il cellulare e componi il numero: con questo trucco riesci a entrare nel cortile dell'ospedale. Osserva il container davanti e te e sulla dx prendi le pinze chirurgiche, evidenzia a sx in terra l'ombra a forma di chiave, vai verso la lampada e osservalo: vedrai una chiave, usa le pinze sulla lampada per recuperarla. Apri la porta con la chiave e entra, osserva lo schedario davanti per scoprire alcune cose interessanti, voltati e prendi una bottiglia di anestetico, osserva la sedia a rotelle e sulla barella ascolta la registrazione sul dittafono. Vai a sx e sullo scaffale in fondo prendi il ventilatore, entra nella porta in fondo, esamina tutto e poi prendi: alla sx del cadavere il flacone di ammoniac, sul

ripiano in mezzo alle tende lo stetoscopio, sul lavandino dalla parte opposta la siringa e il bisturi. Sulla dx in fondo osserva le radiografie, apri la porta in fondo e sentirai parlare qualcuno, usa lo stetoscopio sulla porta per sentire meglio. Ritorna indietro fino all'esterno e sul tubo a sx usa lo stetoscopio: hai trovato Nina che sta dormendo. Sul tubo usa l'ammoniaca e poi il ventilatore per svegliarla. Dopo la chiacchierata clicca sull'icona in basso a dx per prendere il controllo di Nina.

Controllo di Nina.

Osserva tutto e poi prendi: la scodella, il tessuto sul materasso e il sasso vicino al buco sul muro. Osserva la crepa sul muro sopra il buco e usaci il tessuto per ottenere un filo che devi unire con il sasso e poi mettere il tutto nel tubo di scarico in terra. Prendi il controllo di Max : metti il bisturi sulla tubatura e poi prendi il controllo di Nina che ha il bisturi. Usalo sul materasso e prendi un pezzo di gommapiuma, usa sempre il bisturi sulla gamba di sedia contro il muro per prenderla. Ora metti: la gommapiuma, la gamba di sedia e il bisturi sullo scarico in modo da farli avere a Max.

Prendi il controllo di Max.

Nell'inventario unisci la siringa con il tubo in modo da avere una cerbottana e usa il tutto con l'anestetico. Esci a sx e osserva la parabola sulla seconda finestra, usaci le pinze chirurgiche per metterla fuori uso. La guardi cercherà di riparare la parabola, ritorna dentro e passa dalla porta dove hai usato lo stetoscopio. Appena dentro abbassa lo sguardo e toglie il fermo alla porta in modo da imprigionare la guardia, apri lo spioncino della porta e usa la cerbottana per addormentarlo. Vai verso il televisore e sul piatto alla sua sx usaci la spugna, osserva il tabellone sulla dx e prendi una puntina. Esci all'esterno dalla porta a sx e dal tubo passa a Nina: la spugna e il tubo.

Prendi il controllo di Nina.

Usa la spugna con il filo e il tubo con la scodella, unisci la spugna con la scodella ed avrai una trappola per topi, usa il tutto nel buco sul muro: raccogli il topo sotto la scodella. Usa il topo nel buco di scarico per darlo a Max.

Prendi il controllo di Max.

Ritorna dove hai addormentato la guardia e sali le scale a dx, unisci la puntina con l'anestetico e poi il topo sulla guardia, appena si allontana metti la puntina sulla sedia. Ritorna sopra e osserva la guardia: troverai la chiave della cella. Usala sulla porta per liberare Nina e guarda il filmato.

Nella Tundra con il vecchio malato.

Osserva la Jeep e prendi il Ketchup e il kit di sopravvivenza, esci dalla schermata e da dietro prendi il badile. Osserva il kit di sopravvivenza e troverai una bottiglia di vodka, osserva la renna e il barile. Entra nella capanna e parla con il malato: ha bisogno di una medicina, prendi la tazza sul ceppo, il cucchiaino di legno sul mobile, la graticola, le forbici sul palo e lo spago sui nastri sopra di lui. Esci fuori e osserva l'abbeveratoio, vai tutto a dx e osserva la cassa, usaci il badile per avere delle assi, osserva l'albero dietro e usaci il badile per avere un pezzo di corteccia: raccoglila.

Osserva l'albero dove hai tolto la corteccia e usaci la tazza per raccogliere della resina, vai sul barile a sx e usaci la corteccia, toglie il tappo al barile e farai bere la renna. Usa la tazza sull'abbeveratoio per riempirla d'acqua e poi vai a dx finché non vedi un buco fumante nel terreno.

Prendi la pietra dietro di te e poi metti la graticola sul buco fumante e poi la tazza, col badile prendi la genziana a dx e poi raccogli la tazza e la graticola. Torna indietro verso la renna, affila le forbici con la pietra e usale sull'animale per tagliare il pelo. Nell'inventario unisci il pelo con lo spago e il tutto sul cucchiaino per ottenere un pennello.

Ritorna nella tenda e osserva le ceneri, vedrai dei pezzetti di pergamena, usa il pennello nella tazza e poi sui pezzetti di pergamena: leggerai una ricetta. Consegnala al vecchio che ti darà una fiala, usala sullo schiaccianoci, riprendila e uniscila con: la genziana, il ketchup e la vodka.

Esci dalla tenda e usa la fiala sull'abbeveratoio, ritorna nella tenda e sul focolare usa: le assi, la griglia e la fiala, accendi il fuoco con i fiammiferi, raccogli la fiala e dalla al vecchio: ascolta il dialogo.

Zona di Tunguska

Entra nella costruzione e osserva tutto, specialmente la bussola, prendi lo straccio dal cassetto erboso e la scheggia di vetro in terra a dx. Esci a vai a sx sul retro, prendi il tubo sulla tanica e osserva quest'ultima, guarda il generatore e osserva la serpentina a dx, prova a usarlo ma non c'è benzina. Prendi la lampada a olio appesa a dx e poi vai in avanti verso il sentiero. Osserva il relitto del camion e il serbatoio in basso: c'è del gasolio, osserva il mozzo della ruota e prendi i due dadi.

Nell'inventario prendi il tubo e mettilo nel serbatoio, usaci la bottiglia di vodka per recuperare il carburante. Vai avanti nel sentiero per vedere la base di ricerca. Torna indietro al generatore e usaci la bottiglia di vodka per metterlo in funzione, prendi i dadi e mettili sulla serpentina a dx per magnetizzarli e torna dentro la costruzione. Usa lo straccio con la lampada per inzupparlo di gasolio, va verso il camino, evidenzialo e usaci lo straccio per pulirlo, accendi la lampada con i fiammiferi e osserva di nuovo il camino e vedrai dei numeri: $7\frac{1}{2} - 3 - 10\frac{1}{2} - 6$, a sx prendi il foglio di alluminio. Vai sulla stufa e osserva la bussola. Immagina la bussola come un orologio, ai alti ci sono 4 perni dove andranno messi i dadi che serviranno per regolare la lancetta e posizionarla secondo la sequenza di numeri visti nel camino: $7\frac{1}{2} - 3 - 10\frac{1}{2} - 6$, nel disegno sotto c'è la soluzione.



I dadi vanno inseriti nei perni indicati dalle frecce, tra una sequenza e l'altra devi rimettere i dadi nell'inventario e poi passare alla sequenza successiva.

71/2= un dado sul perno Ovest e l'altro sul perno Sud: premi il pulsante centrale.

Togli i dadi.

3= un solo dado sul perno Est: premi il pulsante centrale.

Togli il dado.

101/2= un dado a Ovest e l'altro a Nord: premi il pulsante centrale.

Togli i dadi.

6= un solo dado a Sud: premi il pulsante centrale.

Si aprirà uno scomparto segreto, osservalo, prendi la bobina e leggi i documenti.

Metti la bobina sul proiettore ma non vedi nulla perché la lampadina è fulminata, osserva la finestra a sx e la vedrai sporca, esci fuori e puliscila con lo straccio per far entrare la luce. Ritorna dentro e usa il foglio di alluminio con la scheggia di vetro e il tutto sul proiettore, clicca ancora sul proiettore e assisti alla scena.

Cuba

Parla di tutto con il custode e poi vai nella porta d'entrata a sx, parla di tutto con l'infermiera ballerina, sulla dx osserva prendi un giornale dall'espositore, avanza verso il basso e parla di tutto con il paziente che costruisce il castello di carte e poi prendi gli occhiali sul mobile dove c'è il grammofono. Ritorna indietro e vai all'esterno, avanza sotto l'arcata e parla di tutto con l'operaio, osserva il martello pneumatico a dx e la pila di legna sulla sx in fondo: prendine un pezzo. Osserva il container a sx, vai nell'entrata a sx sotto il balcone e sei in cucina. Nota bene il raggio di sole che illumina la stufa, su quest'ultima usaci la legna e il giornale e poi gli occhiali per accendere il fuoco. Guarda a sx sulle mensole e prendi le molle per salsiccia e il mestolo, la cipolla in alto al centro, la forchetta da carne sul tavolo e i pesi sulla bilancia sul tavolo opposto. Con le molle prendi dei carboni dalla stufa. Esci e parla con l'operaio che lavorerà solo se il fumo dal comignolo sarà nero, ritorna dal custode e parla di tutto, dagli i carboni per fare il ritratto dell'infermiera ma solo quando starà ferma. Ritorna dentro dal paziente con le carte, usa i pesi sul grammofono per rallentare la velocità e poi ritorna dall'infermiera ballerina e parlati.

Ritorna dal custode che ti farà il ritratto chiuso in un involucro di plastica, vai dall'infermiera e daglielo, in questo modo hai anche un sacchetto di plastica.

Ritorna in cucina e usa il sacchetto di plastica nella stufa per far uscire il fumo nero: l'operaio riprenderà a lavorare. Usa le molle per prendere ancora dei carboni e torna dal paziente con le carte: il rumore del martello le ha fatte crollare, prendi l'orsetto di peluche e poi fai una fotocopia del ritratto sulla fotocopiatrice. Vai dall'infermiera e dalle le copie: ti farà salire. Vai nel passaggio a sx che ora si è aperto, avanza fino in fondo e vai nella porta a dx, osserva sul muro a sx i graffi, le macchie di sangue in terra e sulle piastrelle a sx, il letto dove troverai un pezzo di giornale che leggerai e la telecamera in alto a dx. Ritorna sotto e parla di tutto con l'infermiera, esci all'esterno e vai sotto l'arcata, vedrai un addetto che mette della biancheria nel container. Nell'inventario unisci: il ritratto di Sabrina con la forchetta e il tutto alla dx della porta da dove è uscito l'addetto: in questo modo la porta non si chiuderà del tutto. Entra dalla porta e sei in una sala di videosorveglianza, osserva tutto e in particolare modo il quadro a sx che ti sarà utile per la combinazione della cassaforte. Vai alla cassaforte e la combinazione si ottiene dal disegno sul quadro dove abbiamo:

1 pirata

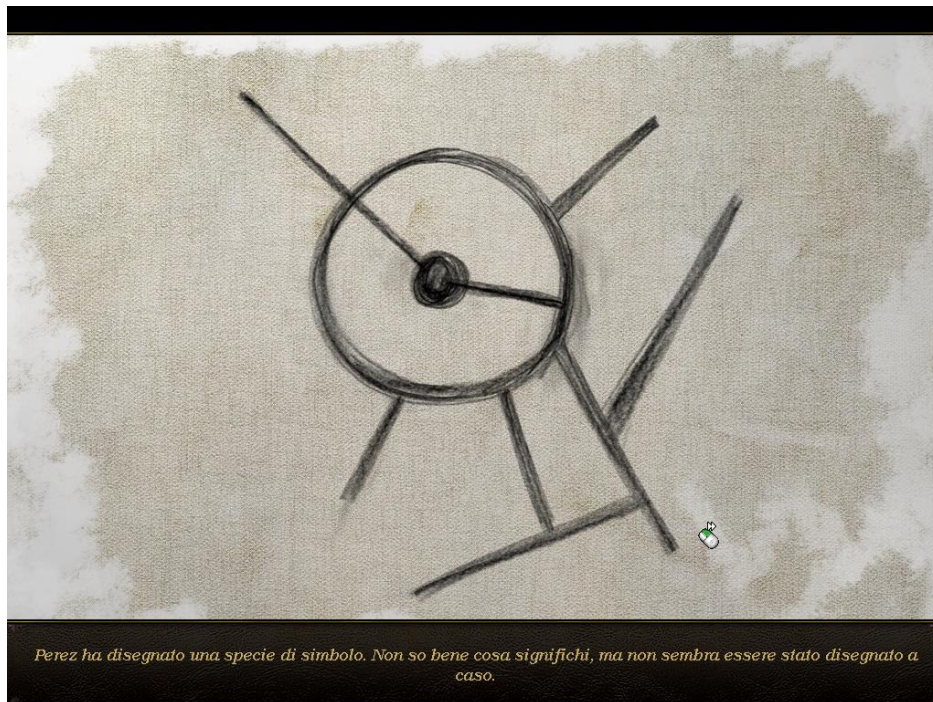
1 gatto con **4** zampe.

1 pappagallo con **2** zampe.

1 ragno con **8** zampe.

Quindi inserisci: **1-4-2-8** e prendi la videocassetta, mettila in un videoregistratore qualsiasi e osserva il filmato.

Sei sulla spiaggia con Perez, prova a parlarci ma non è in grado di farlo, vai a sx e vai sotto l'arcata, dalla porta riprendi il ritratto di Sabrina e ritorna da Perez, daglielo con i carboni e disegnerà un simbolo che vedi sotto.



Ora hai il controllo di Max.

Sulla sx prendi la bandiera rossa e sulla dx il cartello ondeggiante, vai nel pub e parla di tutto col barista. Prendi il bicchiere sul tavolo dove c'è l'uomo addormentato e poi tenta di prendere la chiave appesa alla colonna a sx, ma ti sarà impedito. Esci fuori e vai sulle scale in legno a dx, parla di tutto con il pescatore, osserva il secchio e prendi un pesce, voltati e prendi la pietra. Usa il bicchiere nell'acqua e anche la bandiera. Torna nel pub e usa il bicchiere sul camino, torna indietro e poi di nuovo verso il camino per riprenderlo, osservalo e vedrai che non c'è più acqua ma solo sale. Nell'inventario unisci il pesce con l'insegna e metti il tutto sul camino, con la bandiera prendi il pesce e dallo all'ubriaco che dorme sul tavolo. Manca il limone, chiedilo al barista che rifiuterà: parla di tutto il resto con lui. Esci fuori e osserva il segnale stradale, usaci la bandiera per coprirlo e poi rientra nel pub: il camion che consegna al merce per il mercato perderà una cassa per non aver visto il cartello, esci fuori, osserva la cassa e prendi il limone, dallo all'oste che si allontanerà, quindi usa il sale sul suo bicchiere: dopo che lo avrà bevuto prendi la chiave appesa a sx.

Ritorna dal pescatore e usa la chiave sul lucchetto della porta, entra e prendi la torcia sulla colonna davanti e il Whisky sullo scaffale. Esci e dai la bottiglia di whisky al pescatore che ti farà usare l'imbarcazione: **PRIMA DI SALIRE RIEMPI IL BICCHIERE DI ACQUA.** Sali e guarda il filmato.

Castello in Irlanda

Morangie è dentro al pozzo: devi tirarlo fuori. Raccogli la spada a sx, vai verso la finestra dietro di te e prendi l'imposta dalla finestra. Entra nella porta in fondo alle tue spalle per andare nel salotto, osserva il quadro sopra la scrivania: una spada, uno scudo, un anello, una croce al collo, gli schinieri: (i copri ginocchia) e l'elmo. Sali le scale a dx e sulla bacheca prendi le punte di lancia e leggi i libri che sono sopra: **MOLTO IMPORTANTE.** Dietro di te prendi la lampada a olio e tira la

leva in fondo a sx. Esci fuori e vai nel passaggio alla tua dx sotto l'arco, vai subito nella porta a dx per la camera da letto, guarda tutto e prova a spostare la statua che somiglia alla stessa persona vista sul quadro. Guarda il comodino alla sx del letto e prendi le monete d'oro. Sposta il tendone a dx e vedrai un passaggio, avanza ma un cancello ti sbarrà la strada, osserva la nicchia in fondo sul muro sopra lo scheletro. Ritorna in camera e vai verso la statua, riproduci come sul quadro usandoci la spada e poi l'imposta: hai fatto scattare un meccanismo. Ritorna oltre la tenda e il cancello ora è aperto. Ritorna indietro ed esci dalla stanza, guarda il candelabro in fondo sulla dx e in alto prendi il cavo, vai nel passaggio illuminato a dx per la stanza delle torture, prendi le pinze sul tavolo davanti e osserva tutto, a sx delle scale prendi la catena. Ritorna nel cortile e vai nell'ultimo passaggio alla dx del pozzo, usa la torcia nell'inventario con quella sul muro per accenderla, osserva la bara e usaci la lampada a olio per versarne il contenuto, usaci la torcia e sul bordo della bara sotto di te vedi una piccola apertura: per ora non puoi far nulla. Ritorna nella sala delle torture, usa la torcia per accendere il fuoco sul camino, nell'inventario unisci le pinze con la moneta d'oro e il tutto sul fuoco e poi usa il tutto sul sarcofago in fondo per forare la moneta. Raffreddala nel bicchiere d'acqua e avrai un anello d'oro.

Ritorna in camera da letto e usa l'anello sulla statua, vai oltre la tenda e anche il secondo cancello è aperto, vai nella nicchia e prendi la chiave. Ritorna alla bara e usa la chiave sul foro: la bara si aprirà, prendi l'amuleto. Ritorna in camera da letto e nell'inventario unisci il cavo con l'amuleto e poi con la catena e il tutto sulla statua. Vai dietro la tenda e vai fino in fondo a sx: un cancello ti sbarrà ancora la strada, ritorna nel cortile e poi avanza verso il basso per ritornare al pub.

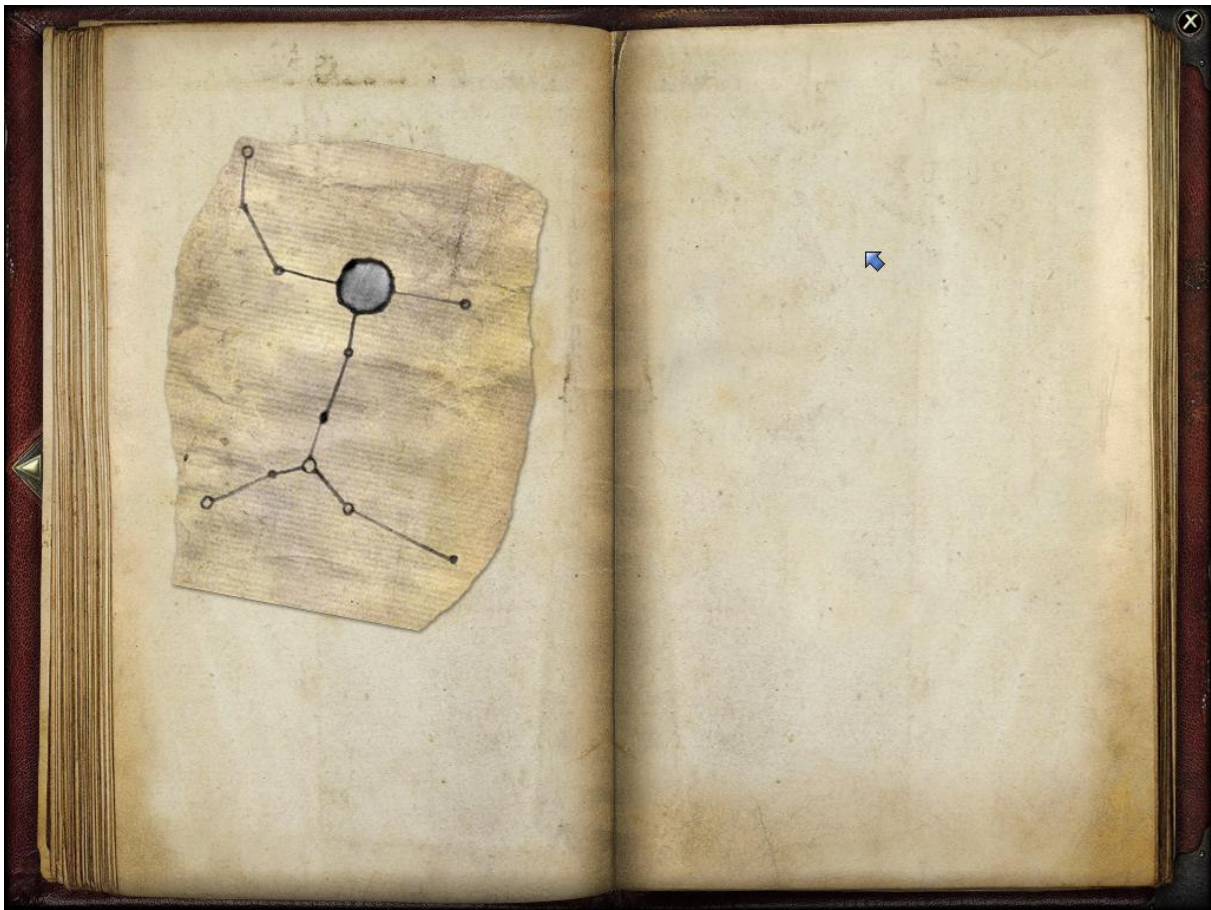
A sx vicino ai barili prendi la grondaia, riprendi la barca e poi vai nella sala delle torture e metti la grondaia sulla rastrelliera per tagliarla in due, prendi i pezzi tagliati e ritorna nella camera da letto.

Usali sulla statua e si attiverà un altro meccanismo, vai oltre la solita tenda e avanza tutto a sx. Sei davanti ad una porta tonda, osserva i calcinacci a sx e prova ad aprire la porta: niente.

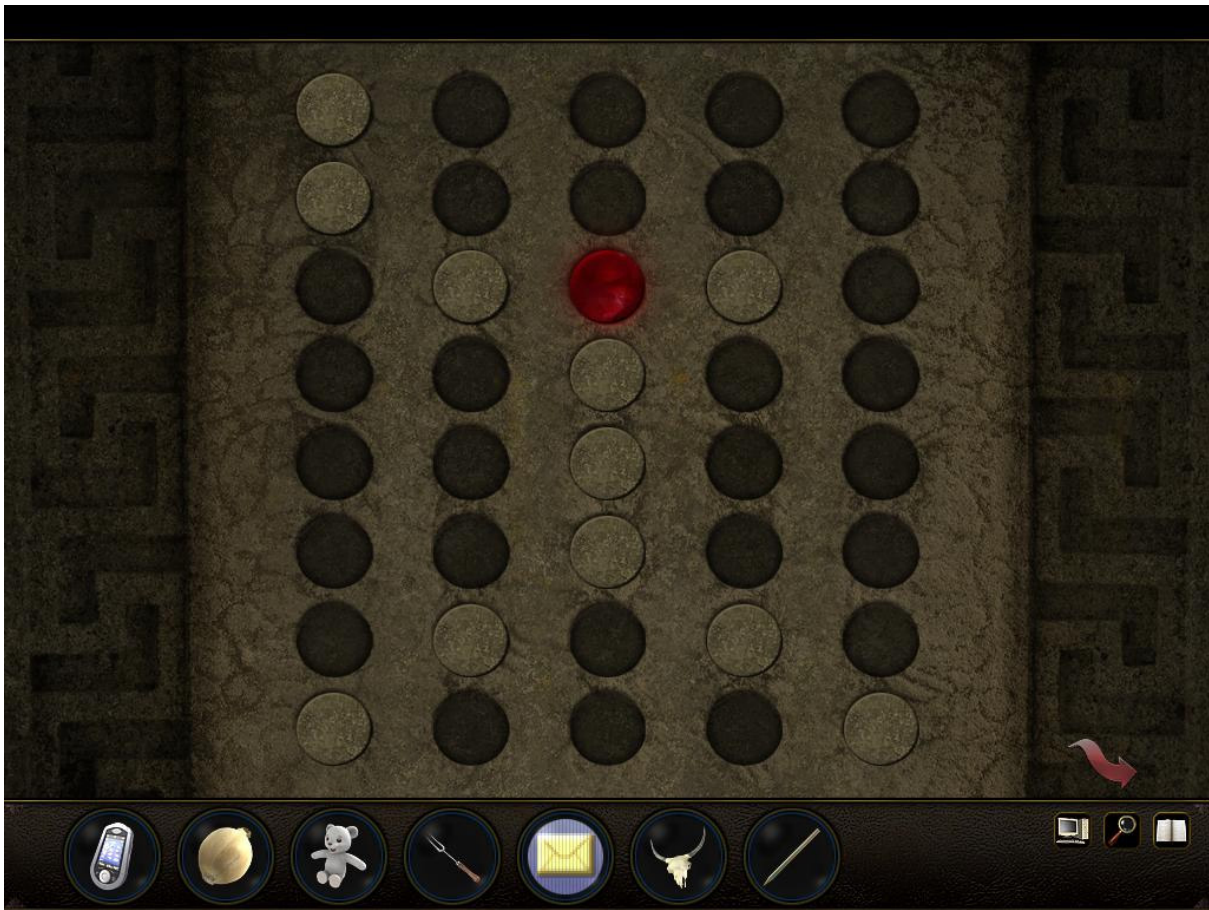
Ritorna dove c'era il pescatore e entra nella cantina, vai verso la morsa sul tavolo e usaci le frecce, vai a dx e usa le pinze con l'asse sulle botti, usala sulle punte di lancia nella morsa per accorciarla e ritorna alla barca e poi nella stanza del quadro. Usa l'asse sullo sgabello vicino al camino e poi la pietra sull'asse, sali le scale a dx e tira la leva in fondo, scendi e vai fuori: in questo modo hai fatto cadere il comignolo in alto a dx per simulare un elmo. Raccoglilo e vai nella camera da letto, usalo sulla statua e vai oltre la tenda dove ora puoi aprire la porta tonda e parlare con Morangie.

Cina

Prendi il teschio e il bastone a sx e poi osserva i tre fori sulla parete. Vai nel passaggio a sx, osserva la cascata, lo scheletro e la grande roccia sul bordo della voragine. Usa il bastone sul masso per farlo cadere e ostruire il buco sotto e raccogli la sacca, guardala nell'inventario e troverai un osso a forma di chiave, leggi anche il messaggio e i simboli sulla parete. Ritorna indietro e usa l'osso nel buco inferiore sulla parete: senti un rumore, ritorna nel passaggio a sx e sulla parete si è aperto un passaggio. Entra e vai verso la lastra di pietra davanti: è un enigma risolvibile dal disegno che hai nel messaggio che ho riportato sotto.



Osserva bene la disposizione dei piccoli cerchi. Dovrai riportarlo fedelmente sull'enigma, spostando i cerchi di pietra, il cerchio centrale corrisponde al cerchio centrale rosso. Sotto c'è il disegno con l'esatta posizione delle pietre bianche.



Posiziona le pietre bianche come in figura.

Si aprirà uno scomparto sulla roccia sopra, osserva il disco di pietra e poi guarda il filmato.

Stazione artica

Vai a dx e prendi lo sturalavandino, vai a sx e alla dx del lavello prendi la carta igienica. Vai a sx e vicino alla morsa prendi la lastra di metallo, guarda l'armadio davanti e prendi: silicone, oggetto a "Y" e una filiera: osserva tutto in questa stanza.

Vai verso la porta a sx e prendi la chiave appesa, usala sulla porta chiusa ma la serratura è congelata, quindi vai al trapano e posizionaci la lastra di metallo, usa il trapano che farà delle scintille sulla lastra, metti la carta igienica sulla lastra e usa di nuovo il trapano per incendiare la carta. Usa l'oggetto a "Y" sulla morsa in modo da creare una pinza, usala sulla chiave e poi il tutto sul fuoco: apri la porta con la chiave incandescente. Entra e ti trovi su una piattaforma emisferica, davanti hai una porta che non puoi raggiungere e un controllo numerico, a sx in fondo un ascensore e a dx in fondo un'entrata. Vai verso quest'ultima e osserva il macchinario a sx, sulla dx osserva la piattaforma e i sale per terra, prendi la canna da pesca davanti. Ritorna sulla piattaforma e in basso vedi un montacarichi, usaci la canna da pesca per prendere un giubbotto invernale che indosserai, usa ancora la canna da pesca e prenderai del tessuto di spugna. Rientra a dx e vai avanti fino all'esterno sempre a dx. Prendi il secchio a dx, avanza a dx e vedrai una nave sepolta nel ghiaccio, guarda il buco nel ghiaccio alla tua sx, l'arpione davanti e il barile a sx. Alla sx del barile c'è una giacca, osservalo e prendi la bottiglietta di liquore. Usa il rotolo di spugna nel barile e poi torna indietro, osserva lo spazzaneve a sx e poi vai sempre a sx per l'area di deflusso, osserva il pinguino e prendi il cartello sulla dx. Osserva il crepaccio oltre il cartello dove vedrai un cadavere, osserva anche il buco dove c'era il cartello. Ritorna dentro alla base, vai a sx e usa la spugna imbevuta

d'olio con la piattaforma in basso per farla crollare, vai a dx e prendi il sale con il secchio. Ritorna alla nave e usa il secchio sul buco nel ghiaccio per scioglierlo, ritorna dentro a vai sulla piattaforma, vai nella porta a sx illuminata di rosso e vedrai un filmato. Vai nell'armadio a sx e prendi l'esplosivo, ritorna dove c'è il pinguino e usa l'esplosivo nel buco dove c'era il cartello. Dopo l'esplosione scendi nel crepaccio, esamina il cadavere e prendi un accendino, un amuleto e un diario: leggilo.

Risali e vai nella stanza del trapano, usa lo sturalavandini sull'incubatrice a sx e poi l'amuleto con il diamante per tagliare il vetro: prendi l'uovo. Ritorna alla nave e unisci l'accendino con la canna da pesca e usa il tutto sul buco nel ghiaccio per prendere un pesce. Vai dove c'è il pinguino e usaci il pesce per distrarlo, prendi l'uovo nell'inventario e sostituiscilo con il suo, ritorna dentro e metti l'uovo nel macchinario a sx rispetto a dove hai preso il sale. Vai nella stanza dove c'è il trapano, togli la lastra e usaci la fiaschetta, accendi il trapano e togli il tappo, vai nella porta davanti e usa il tappo nella vasca da bagno, apri il rubinetto e vai a togliere l'uovo dal macchinario. Ritorna alla vasca da bagno dove l'acqua si è ghiacciata, clicca sulla telecamera in alto per avere una videocassetta. Vai nella sala dove hai preso l'esplosivo e usa la cassetta sul videoregistratore a sx : guarda il filmato.

Ritorna sulla piattaforma e vai verso il tastierino numerico, guarda il tuo diario e vedrai una foto di quest'ultimo con i numeri:**2513**.

Immetti i numeri sulla consolle numerica e una passerella creerà un ponte verso la porta davanti.

Avanza e entra, osserva tutto e dalla cassa in terra prendi un razzo segnaletico e dei fiammiferi, esci e ritorna alla nave. Usa il razzo nel barile e poi sull'arpione a dx per segnalare la tua posizione.

Guarda il filmato e ascolta il dialogo con Max che poi rimarrà bloccata nella sala controllo.

Entra nell'ascensore davanti per scendere, osserva la valvola dietro di te, la porta tonda e con il cartello stacca un pezzo di ghiaccio alla sx di questa porta. Entra nella porta in fondo e osserva tutto, sul barile prendi la chiave inglese e poi metti il ghiacciolo sulla catena che pende, usa il tutto sui tubi a dx per incastrarlo, spostati e prendi il dado da terra. Usa il silicone sul cartello alla sx del barile e poi esci a dx , usa la filiera sulla valvola alla sx dell'ascensore e poi avvita il dado, usa il cartello stradale sulla chiave inglese e il tutto sulla valvola. Tocca il termosifone a sx che è ancora freddo, osserva la telecamera in alto e usaci l'accendino: Max aumenterà la temperatura, tocca ancora il termosifone ma c'è poca acqua, usa il calco in gesso sulla telecamera per segnalare di nuovo a Max ma arriverà Oleg.

Dai l'uovo a Oleg, usa il cellulare sul macchinario davanti e sposta la telecamera sopra di te verso la gru in alto.

Osserva il finale.

Soluzione di Mac