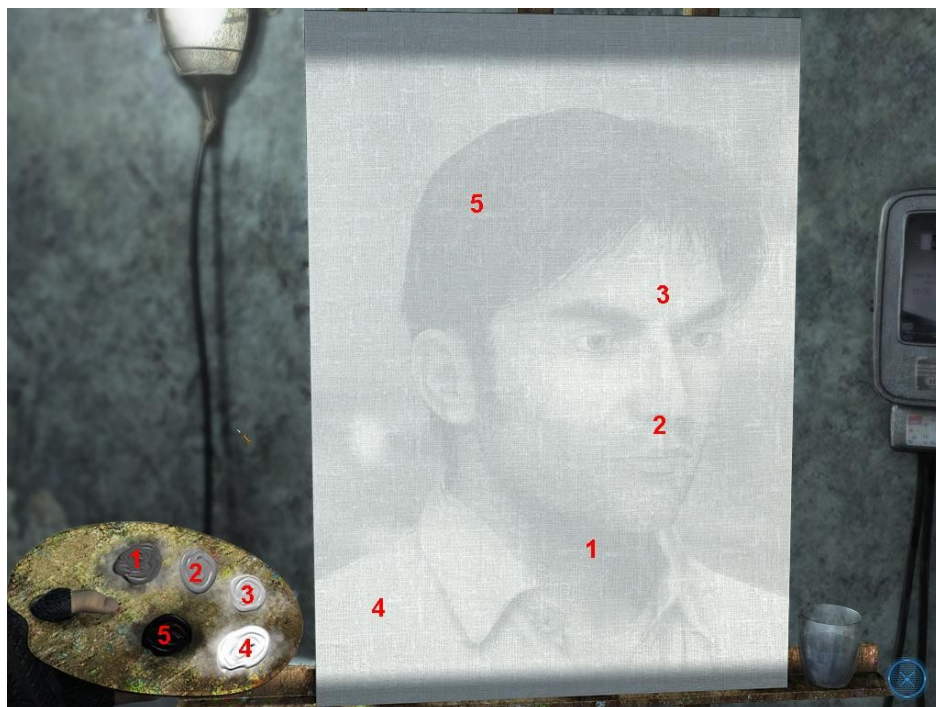


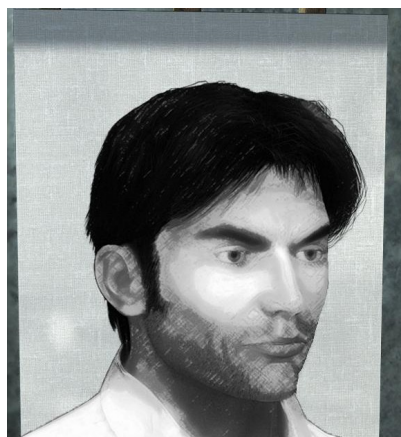
NIKOPOL

APPARTAMENTO

Dopo l'introduzione guarda la finestra e prendi la catena, guarda in terra e prendi i bastoncini di incenso e l'accendino. Apri la porta sulla sx, entra nella stanza e vai nella zona del bagno, voltati a dx e avanza fino alla porta in fondo dove devi prendere e leggere la lettera sotto la porta. Voltati sulla dx e avanza nella stanza, alla sx della porta prendi una bobina dalla mensola. Voltati e sul tavolino leggi tutti i documenti, vai al proiettore e apri la custodia superiore, inserisci la bobina, chiudi lo sportellino e vai verso il camino, guarda in alto e abbassa lo schermo, torna al proiettore e abbassa la leva al centro: osserva il filmato. Ritorna nella stanza del letto e vai a sx nella stanza dove ci sono i quadri, dalla finestra osserva la piramide e prendi il supporto vuoto appoggiato. Sul tavolo prendi il kit di pittura, voltati completamente e prendi una tela tra quelle appoggiate al muro, vicino al busto prendi il martello e in automatico prendi anche il cesello. Ritorna al proiettore ed in automatico si posizionerà il supporto, metti la tela e usaci il kit di pittura che si posizionerà sulla sx, clicca con al tela col dx per toglierlo. Voltati verso il proiettore e clicca sul montante che lo sostiene in modo da girarlo verso la tela, ora usa il kit di pittura sulla tela. L'enigma consiste nel colorare le parti dell'immagine, per ripristinare basta ciccicare sul bicchiere d'acqua sulla dx.



- L'1 sulla gola e in automatico sulla mascella
- Il 2 appena sopra il labbro superiore
- Il 3 sulla fronte
- Il 4 sulla camicia e in automatico sulle guance
- Il 5 sui capelli



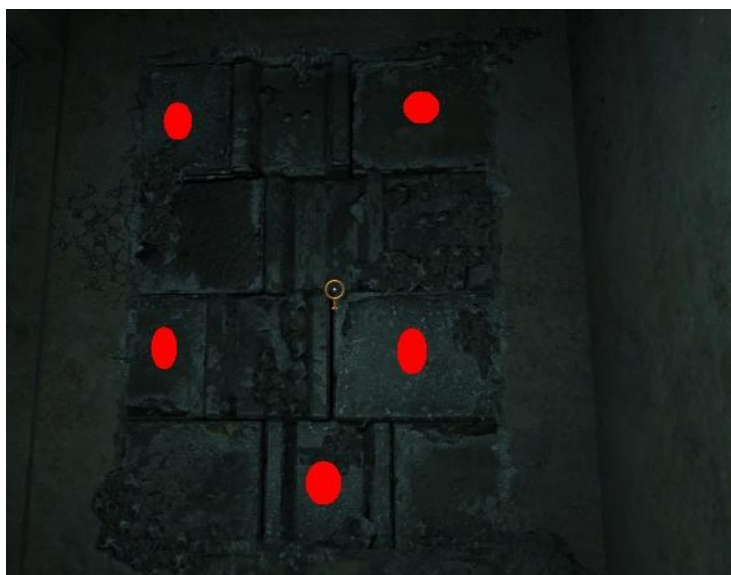
SALVA IL GIOCO!

Ritorna alla porta dove hai preso la lettera ed esci: un mostro vuole ucciderti, in automatico ritorni dentro ma devi darti da fare in fretta. Voltati completamente e prendi la barra di ferro nell'angolo a sx, mettila

sulla porta e corri in camera da letto, la porta si chiude in automatico, bloccala con la catena che hai nell'inventario e sarai al sicuro per un po'. Intravedi il mostro e capisci che non ci vede ma funziona ad olfatto. Ora devi azionare la gru. Agisci sulla base e la indirizzi verso la pietra sullo scaffale, premi la pulsantiera per abbassarla e prendere la pietra, premi di nuovo la pulsantiera per alzarla, agisci sulla base della gru per spostare la pietra. Vai dove c'è il letto e sulla dx in basso metti l'incenso nell'alloggiamento marrone, accendilo. Togli la catena alla porta e ritorna dove c'è la gru, sposta il mobile dove c'era la pietra e poi agisci sulla base della gru che si posizionerà davanti al mobile, abbassa la gru così blocchi il mobile con la pietra. Esci dalla porta e vai verso la porta dove c'è il letto, bloccala con la catena e poi vai verso l'uscita ma le macerie ti impediscono di uscire. Agisci in terra come da figura sotto per fare spazio sul pavimento..



Prendi il blocco di pietra lì vicino e mettilo dove hai fatto spazio, sulla dx prendi l'asse di legno e mettilo sulla pietra in modo che sostenga il soffitto e infine usa il martello sulla porta per uscire. La scala è ostruita, votati e vedi dei mattoni scoperti sul muro, usa il martello sui mattoni indicati nel disegno di seguito.



Oltrepassa l'apertura e dopo il filmato conosci Gorgon che ti darà un manuale: leggi.

CIMITERO

Voltati a sx e avanza una volta, sulla dx osserva il distributore delle ceneri dei morti, avanza ancora una volta, voltati a dx e vedi una porta aperta, entra e vedi delle candele e sulla sx e dx delle stanze scure, usa l'accendino sulla dx e premi l'interruttore per accendere la luce; quello in basso ha bisogno di una chiave. Guarda le pareti blu e verde (in totale 4 per lato) ai lati delle candele dove devi disegnare qualcosa e sul

pavimento a forma di scacchiera devi mettere degli oggetti. Sul pavimento a dx vicino alle macerie prendi il gesso e osserva i tasselli con dei simboli sia a sx che dx. Usa il gesso sui pannelli colorati e apparirà una serie di icone dove devi scegliere quella giusta, ecco la soluzione leggendo la sequenza sul manuale che hai in inventario:

Iniziamo dalla parete blu a sx e poi a seguire fino alla parete verde alla sx delle candele:

Serpente
Cornucopia
Teschio
Cappello religioso



Continua dalla parete verde in fondo alla dx delle candele:

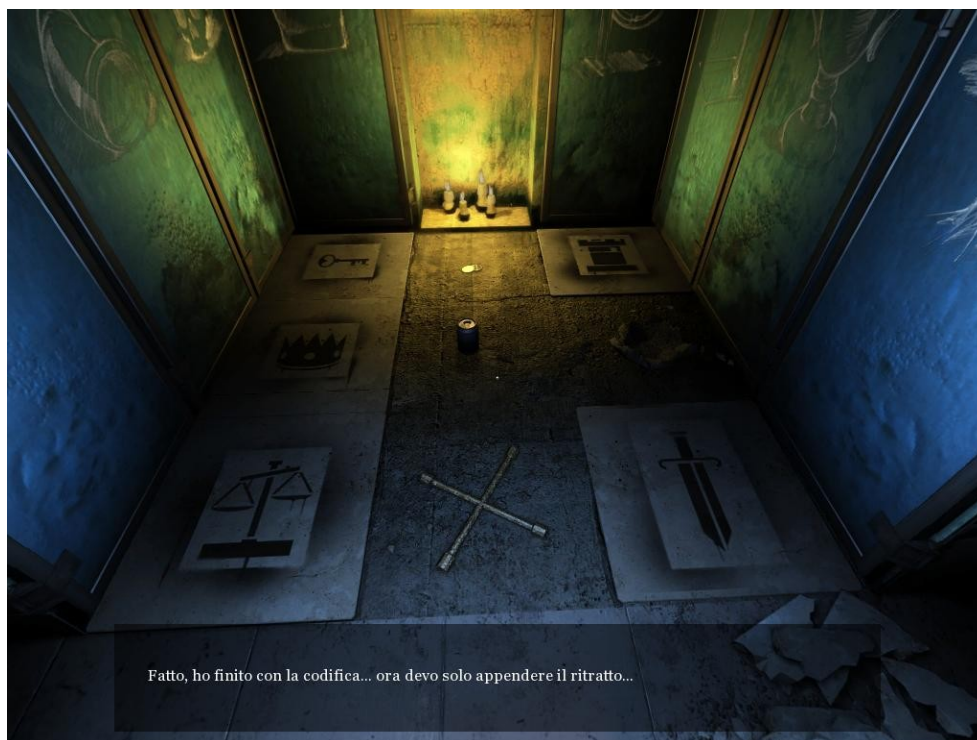
Ruota della fortuna
L'impiccato
La coppa
L'albero



Ora è la volta delle mattonelle in terra e anche qui leggi il manuale. Osserva i tasselli a sx e vedi la torre e la spada, sulla dx la chiave, la corona e la bilancia. Ora guarda le macerie e ti accorgi che sono tasselli rotti di una croce nera, il sale e due monete: devi sostituirli. Esci e vai a sx dove c'è il distributore automatico, osserva alla sua sx una scatola metallica, cliccala due volte e Gorgon ti parla da uno specchio. Ritorna alla scatola metallica e in terra prendi una pietra, lanciala sullo specchio per spostarlo, apri la scatola metallica e prendi 3 monete. Usa una moneta nel distributore automatico che si illumina, in alto vedi il nome del defunto: scorri con le frecce fino ad illuminare la quarta fila dal basso, poi scorri con le frecce laterali fino a vedere il nome: Clemence Morganidon, premi il tasto rettangolare, prendi le ceneri e le due monete. Voltati completamente e vai verso la specie di altare con il semaforo e prendi la chiave a croce. Voltati a dx e avanza, osserva la telecamera in alto e poi prova ad entrare tra le strisce di gomma: qualcuno ti manderà via.

Voltati a sx e avanza oltre il cancello, abbassa lo sguardo a dx e noti uno scaffale non fissato bene, usaci la chiave a croce e poi spostala, abbatti al griglia ed entra. Avanza nel corridoio a dx e vedi che solo un altoparlante protegge la porta con le strisce di gomma. Voltati a sx e avanza nel corridoio, alza lo sguardo e osserva la scritta in rosso: Boucherie. Ritorna alla porta di gomma e voltati completamente, avanza fino in fondo e osserva la cella frigorifera a dx che non si può aprire a causa del ghiaccio, osserva il pannello a dx dove c'è il termostato usaci la chiave a croce e poi togliilo. Gira la manovella rossa e vedrai il ghiaccio sciogliersi, clicca sulla cella e poi usaci il cesello per prendere del sale. Esci dalla struttura e ritorna nella

stanza della scacchiera in terra, ora hai tutti i componenti da mettere in terra, leggi il manuale e disponili come da disegno sotto.



Appendi il ritratto di Nikopol in fondo sopra le candele e sarai bloccato dentro.

Guarda in basso alla porta dove filtra la luce e noti una placca fissata, prendi la chiave a croce dal pavimento e usala sulla placca per avere più spazio. Usa il manuale sotto la porta e il cesello nella serratura per far cadere la chiave, raccogli il mazzo di chiavi e apri la porta. Esci e sulla sx posizionati davanti al distributore automatico, vai a dx e apri la porta a sx dove c'è la croce luminosa azzurra con le chiavi del cimitero. Entra e sulla mensola dei libri prendi lo schema di codifica, sul tavolo guarda tra i libri e leggi: L'Ordine del Gran Ritorno Evangelico..Visioni 0.8.1

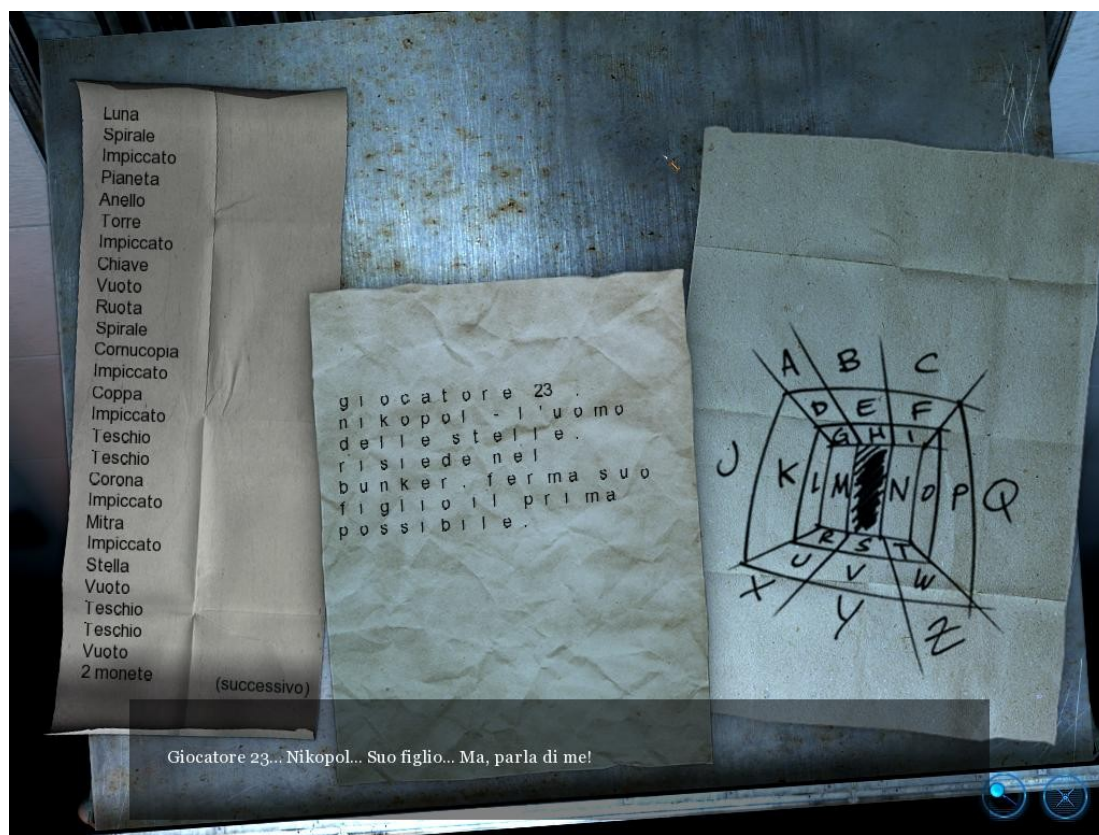
Prendi la lettera in codice sempre sul tavolo e poi osserva la foto, alza lo sguardo e prendi la foto sulla parete, osservalo nell'inventario e noti la porta cerchiata in rosso e il nome: Boucherie.

Abbassa lo sguardo e da sotto il letto prendi la valigia, aprila e leggi i documenti e ne saprai qualcosa di più su Gorgon. Esci e vai nella stanza dove hai disegnato i simboli sulle pareti e sulla dx sotto l'interruttore usa le chiavi del cimitero per illuminare i simboli sul soffitto.



Osserva lo schema di decodifica nell'inventario e vedi che ogni porzione della stanza ha una lettera associata ai simboli.

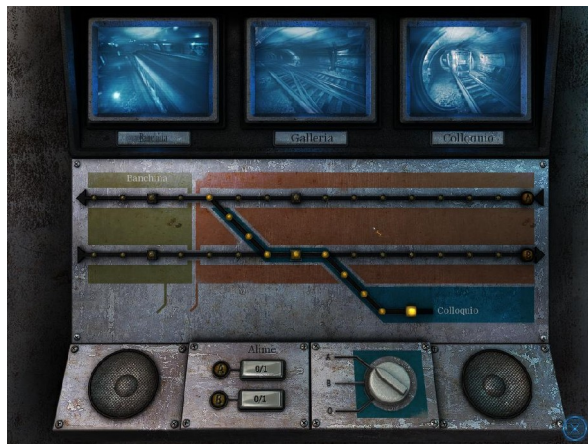
Voltati a sx e posiziona i fogli sul ripiano, ora devi decodificare i simboli e trasformarli in lettere, più facile a farlo che spiegarlo. Le lettere sul disegno di dx sono abbinate ai simboli tutt'intorno alla stanza, se premi il pulsante "lente" in basso a dx poi vederla tutta. Di seguito l'immagine con la soluzione dove è sufficiente cliccare sulle linee e inserire le lettere dalla schermata che apparirà.



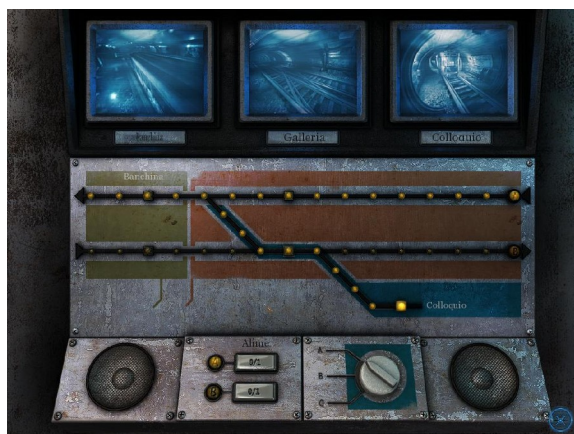
Esci dalla stanza e conoscerai Anubi che ti darà un ankh. Ora devi fuggire in fretta, voltati a sx ed entra nella porta di gomma, vai a dx fino a vedere la scritta "Boucherie" in alto, agisci sugli armadietti ed esci. Sei fermo ad un posto di blocco dove non puoi passare, osserva i fari dei raggi laser a sx e dx e prendi la spranga di ferro in terra a sx, alza lo sguardo e osserva il candidato XB2, avanza in questa direzione e ti trovi davanti ad una griglia, guarda in basso a sx il pannello e usaci la spranga di ferro per 4 volte. Osserva l'apertura e vedi una catena, usaci il cesello e la griglia si alzerà: scendi nella metropolitana. Voltati completamente e vedi il passaggio in fondo ostruito dal treno, voltati completamente e avanza, voltati a sx e apri le due ante in metallo del pannello di controllo della metropolitana. Vai su quello di sx e prova a spostare la leva: non c'è corrente, esci dalla schermata e vai sul monitor a dx che controlla l'alimentazione. Clicca sul monitor in modo da avere 4 sezioni e di seguito la disposizione.



Posiziona i 4 settori e appena rimangono fisse le luci verdi vai nell'altro pannello e sposta il selettore su A



Posiziona i 4 settori e appena le luci sono verdi vai nell'altro pannello e premi il tasto B per vedere spostarsi un treno.



Posiziona i 4 settori e appena le luci sono verdi vai nell'altro pannello e premi il tasto A per vedere liberarsi il passaggio, in automatico ti trovi in direzione.

Avanza e osserva la scala in metallo in alto a dx, osserva in terra e prendi una pietra, lanciala sulla scala per farla scendere. Sali e ti ritrovi dietro la guardia di prima, guardati intorno e sulla dx vedi sul muro il manifesto di tuo padre e una mappa.



Le due zone rosse hanno bisogno di un codice e le altre vie sono ostruite da raggi laser. Sul tavolo prendi il coltello e osserva il tasto rosso e quello verde sul citofono. Togli la presa di corrente dal muro e usa il coltello sul connettore in terra dove si congiungono i cavi, rimetti la presa di corrente nella parete e clicca sul connettore diviso per prendere i cavi usandoli sulla guardia. Trascina la guardia e troverai un lasciapassare magnetico. Premi il tasto verde del citofono e una guardia ti dirà di disattivare il laser. Vai dalla parte opposta dove vedi un monitor e osserva la scatola rossa in alto a dx, aprila e vedrai un cavo verde e rosso, ciccaci sopra per staccarli e ciccaci di nuovo per invertirli finché la luce diventa verde, ritorna dov'eri prima e chiama la guardia dal citofono che rimarrà fulminata. Esaminala e troverai una chiave dell'armeria.

Voltati completamente e usa la chiave appena presa sulla porta: prendi il fucile.

Guarda la torretta dove c'è la guardia e abbattila col fucile, vai dall'altra parte dove hai spostato i cavi e vedi un'altra guardia sulla torretta: abbattila e il fucile non l'avrai più perché scarico.

Voltati completamente e posiziona le leve per il laser come da disegno sotto, se posizioni giusto sentirai un commento.



Inserisci la carta magnetica alla dx del monitor e avrai un puzzle a forma di alveare.

Sulla dx vedi il numero 1 nel percorso in rosso ma a noi serve il due.. ricordi la mappa vista sul muro e che trovi qui più in alto? Ora col selettore con due frecce a dx fai apparire il N°2 e poi agisci sugli esagoni come da disegno sotto.



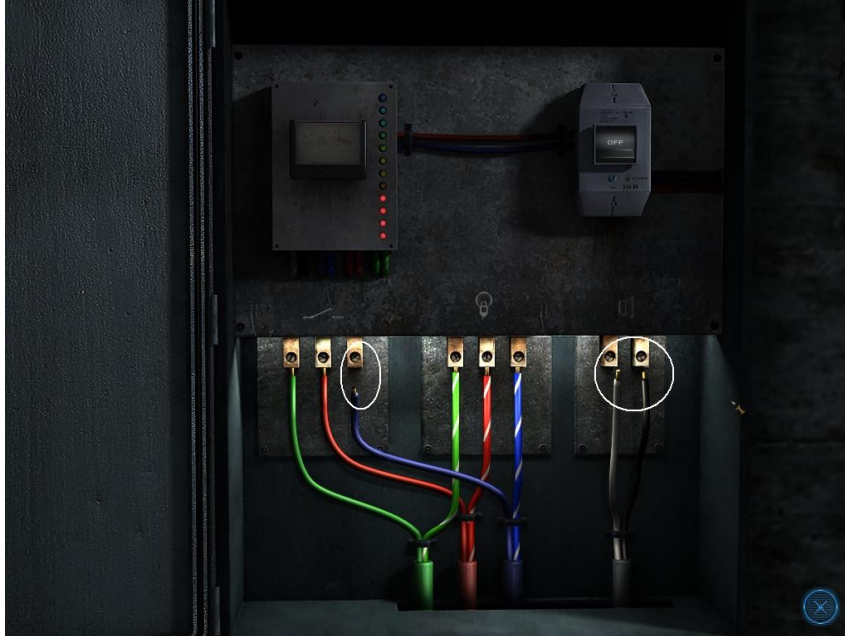
Clicca sugli esagoni: ABCD

Premi il 7 il 2 e poi B

Premi il 2 poi B e poi C

Ora hai la scheda che prima aveva il N°1 col N°2

Voltati completamente e vai a dx verso i furgoni , voltati a sx e vedi un pannello sul muro, **SALVA IL GIOCO!!!** Prima di aprire il pannello voltati a dx e vedi che puoi avanzare: ti servirà per dopo! Ritorna al pannello e non toccare il pulsante rosso in alto ma apri la scatola e ora devi fare in fretta, premi il pulsante in alto a dx per avere la luce e poi agisci sui due cavi a dx e sull'ultimo blu a sx, vai immediatamente dietro i furgoni e voltati completamente.



Arriverà una guardia e senza perdere tempo vai a sx, inserisci la scheda magnetica nel lettore ed entra nella porta N°2 a sx.

Dopo il filmato parla con la guardia in alto e ti dirà che tuo padre è al 50 esimo piano e puoi passare solo con un'autorizzazione speciale. Ritorna indietro per una volta, voltati completamente e aspetta che la guardia si avvicini, avanza verso il cancello a sx, osserva la cassa in terra, esci dal cancello a sx e prendi la chiave appesa a sx, rientra nel cancello a sx e usa la chiave sulla cassa chiusa, entra e ti nasconderai.

Dopo il dialogo delle guardie prova ad uscire ma la cassa è chiusa dall'esterno ed è troppo buio, usa l'accendino e localizza la serratura. Usa la chiave a croce sul foro quadro per scoprirla e poi agisci in questo modo:

localizza sulla dx il tondo marrone e usaci il cesello che si romperà.

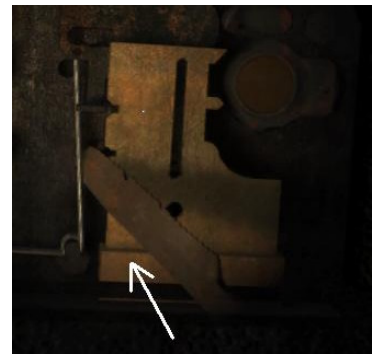


Clicca sulla leva indicata dalla freccia per toglierla.

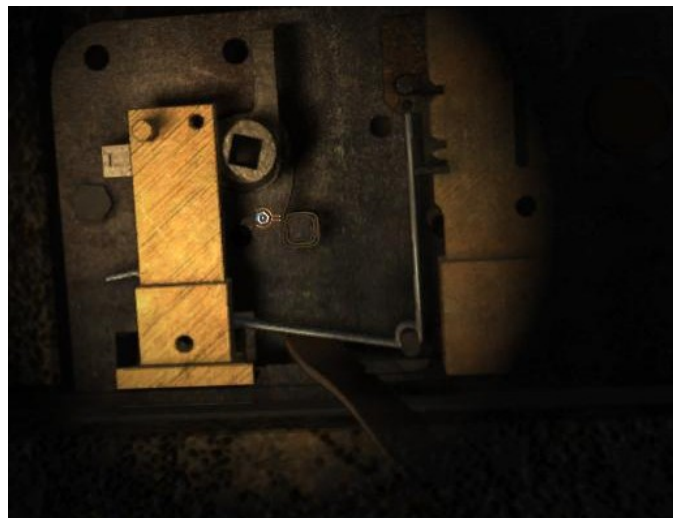
Osserva le due astine di metallo, usa il coltello sulla parte dx per spostarla a sx



Spingi verso l'alto la piastra dorata ciccando nella zona indicata dalla freccia.



Prendi il coltello e usalo sull'astina in basso, spingi la piastra di sx verso l'alto, apri il coperchio ed esci.



Dalla finestrella vedi una guardia nel corridoio, osserva la mappa sulla sx della finestrella: è dove si trova tuo padre.. ora devi essere veloce e attento: aspetta di vedere la guardia che sparisce a dx, apri la porta premendo il tasto rosso, avanza e osserva le porte senza maniglia a sx e dx, appena senti che la guardi sta tornando, premi il pulsante rosso per ritornare fuori. Osserva le grata di ventilazione a sx, aprila e sposta l'interruttore rosso verso dx, guarda in basso e vedi una bacinella, guarda a dx e vedi dei prodotti chimici: versa nella bacinella la bottiglia piccola in alto e quella blu in basso e vedrai uscire del fumo tossico. Metti la bacinella davanti al ventilatore in modo che intossichi la guardia, avanza e vai subito nella stanza a sx, agisci sulla guardia per tirarla dentro ed avere la pistola ipodermica. Voltati verso i monitor e osserva quello di dx che contiene una mail dove spiega della medusa spaziale, osserva le altre mail su Nikopol, sulla donna sconosciuta e sul fatto che il piano 51 è incustodito. Osserva il monitor centrale e vedrai Horus parlare con Nikopol padre. Voltati a dx e premi il tasto rosso, sentirai qualcosa aprirsi, esci dalla porta premendo il tasto rosso e vedrai la porta in fondo aperta: entra. Vai nell'apertura in fondo e vedi un pezzo di medusa, sali le scale sulla dx e vedi una creatura intenta a mangiare. Usa la pistola ipodermica sulla parte a dx della medusa e la creatura si addormenterà, prendi il cartone in terra e poi

avanza fino alla medusa in fondo, disponi il cartone sulla sporgenza e poi il manuale a dx della medusa e poi accendi quest'ultimo, ora puoi avanzare. Sulla sx vedi un'altra creatura che sta mangiando, prendi il carrello rosso davanti e lancialo sulla creatura schiacciandola. Scendi la rampa a sx e da terra prendi il martello e usalo sul muro a sx per abbatterlo seguendo la sequenza del disegno sotto.

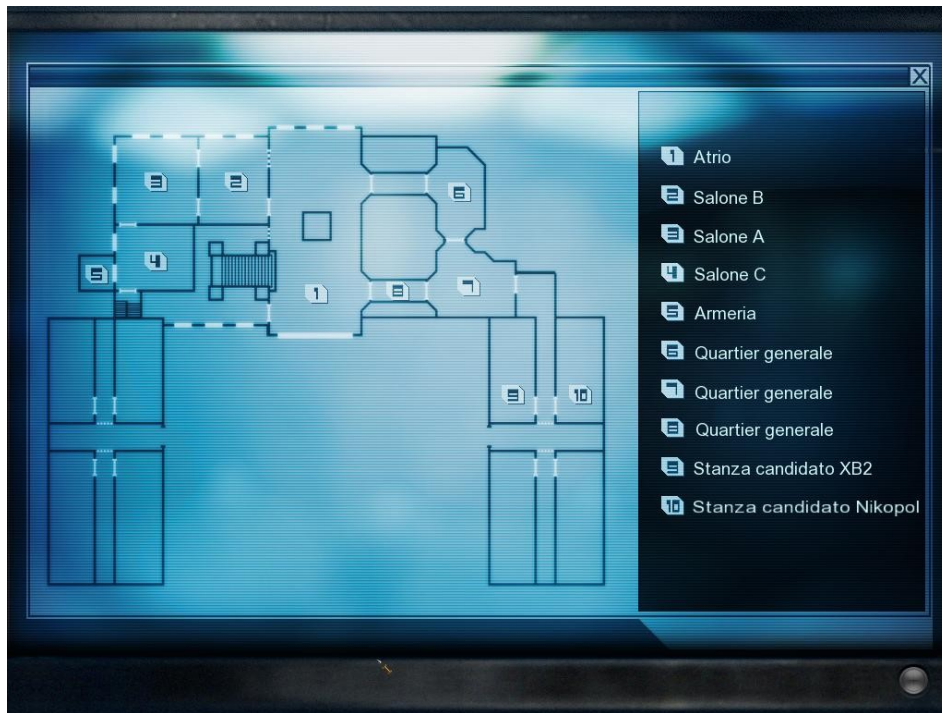


Scendi e scatterà l'allarme, vai a dx nella cella di tuo padre e lo vedrai all'esterno, dal letto prendi la piuma e dei pezzi di lenzuola. Sul lavandino prendi il bicchiere e usalo sul rubinetto per riempirlo d'acqua che devi usare sul pannello blu alla sx della porta per metterla fuori uso. Prendi lo sgabello e lancialo verso la finestra per romperla, osserva i pezzi di vetro in terra e usaci il pezzo di stoffa per prenderlo, usalo sulla parte bassa a dx come indicato nei disegni sotto per tagliare il cavo e averne u pezzo.

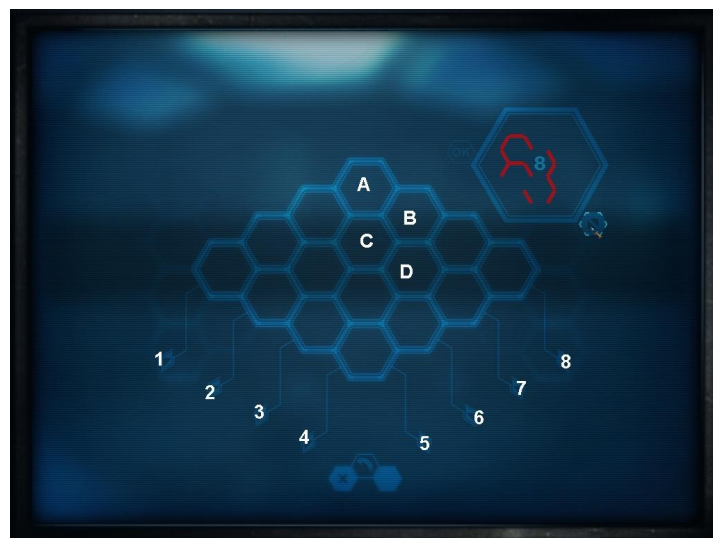


Vai alla finestra e usa il cavo sui ganci a dx per scendere.

Dopo il filmato sei in una stanza, osserva il monitor per vedere la mappa del luogo.



Sei nella stanza 4 e Nikopol padre è nella 10, osserva la porta a sx del monitor: l'armeria che corrisponde alla stanza N°5 e ha bisogno della scheda N°8 per entrare. Sali le scale a sx e una porta è bloccata da un materasso, vai sulla scala in ferro a sx e avanza fino in fondo dove ci sono guardie. Ritorna sotto e osserva la porta a sx dell'armadio dove sopra c'è un segnale luminoso azzurro, premi il pulsante rosso a sx ed entra. Ascolta il messaggio e poi entra nella porta in fondo a dx sempre premendo il tasto rosso. La porta davanti è chiusa quindi vai in fondo e hai una porta a sx e una a dx, su quella dx ritorni dov'eri prima e su quella a sx devi essere veloce: appena dentro voltati a sx e prendi la barra di ferro sulla porta dove c'è disegnato un estintore e infilati dentro: ascolta il dialogo e poi esci. Entra nella porta opposta in fondo e in quell'altra ancora: ascolta il dialogo di XB2 che vuole uccidere tuo padre. Davanti al monitor di sx prendi il telefono principale e poi clicca sul monitor per vedere lo schieramento delle guardie, il monitor centrale non funziona più e su quello di dx osserva i rapporti sulle porte. Prova il cellulare ma in questa zona non prende il segnale. Avanza nel corridoio e la porta a sx è bloccata dall'altro lato, vai nel corridoio a dx e la porta che vedi ha bisogno della carta N°8, vai a sx verso il codificatore e inserisci la carta magnetica che dobbiamo trasformare. Con le solite frecce fai apparire il N°8 e poi segui queste istruzioni:



Premi nell'ordine: D - 7 - 3 - C - 7 - C - D - B - 2 - 8 - B - A
Avrai la carta col N°8

Non aprire la porta perché potrebbe arrivare una guardia e ti colpirebbe se sente scattare l'allarme, guarda in terra e taglia il cavo con il coltello, entra e sulla sx c'è una guardia, avanza nel corridoio al suo fianco e vai fino in fondo, vai a dx e vai verso la crepa nel muro: non avanzare perché è vigilato. Voltati a dx e osserva il pannello sulla porta, torna indietro ai monitor dove hai preso il cellulare, osserva il monitor di sx dove puoi cambiare la disposizione delle guardie, usando le frecce disponi come vedi sotto.



Ritorna alla crepa nel muro e osserva lo spostamento della guardia, appena esce dalla porta avvicinarti a quella porta, aspetta di sentire il suono che sta per aprirsi quella di sx e poi avanza, entra nella porta in fondo e mettiti dalla parte opposta al mobile per spingerlo bloccando la porta. Ora inserisci la carta nella fessura alla sx del monitor per entrare in armeria. Alza la grata dove ci sono i fucili, leggi il foglio e sx prendi il fucile BAR-89: lo riconosci dall'impugnatura. Esci dalla stanza e sali le scale, usa il coltello per tagliare la corda che sorregge il materasso, usa la spranga di ferro per aprire la porta, avanza e voltati a sx. Imbraccia il fucile e localizza la finestra dove vedi un telefono appeso nella stanza, usa il cellulare e chiama: appartamento invitato 1, imbraccia subito il fucile e appena vedi XB2 al telefono fai fuoco.

Ritorna indietro e prendi il materasso, ritorna qui e buttalo sotto: salta giù.

Guarda a sx e vedi due guardie, usa il telefono e chiama: Ingresso Salone e vedrai le guardie allontanarsi, avanza e vai nel passaggio a dx, sali le scale a sx della macchina e vedi due porte, agisci sui pulsanti ma richiedono la verifica del DNA. Voltati verso la porta a dx e usa la piuma sul monitor azzurro e vedrai tuo padre e affronterai Hourus. Appena sei fuori premi l'allarme a dx, avanza nel corridoio e premi il tasto rosso per aprire la porta, entra e vai nel corridoio a sx, entra nella porta e poi in quella successiva, vai a sx ed entra nella crepa nel muro, vai nella porta subito a sx e nella stanza ruota a dx ed entra nella stanza in fondo a sx, sali le scale e poi la scaletta in ferro, avanza fino in fondo e usa l'Ankh sulla piramide.

Filmato finale.

Soluzione di Giuseppe