

Reprobates – L'Isola dei Dannati

Premessa: Reprobates è stato giocato nella versione estera, quindi sarà elencato anche quando nutrirsi per aumentare la barra di energia, situazione che non riguarda la versione italiana. Stessa cosa per i minigame che nella versione italiana possono essere saltati, se li vuoi fare sono elencate in questa soluzione le modalità per superarli.

In quest'avventura vestirai i panni di Adam Raichl.

Adam sta uscendo di casa, dirigendosi poi in garage a prendere la sua auto, una volta partito sente un forte dolore alla testa, come un lampo. Subito dopo riceve una telefonata proprio mentre sta arrivando ad un'incrocio, per rispondere si distrae dalla guida, così un tir, che sta trasportando benzina arrivando da sx lo travolge. Nel momento in cui avviene l'esplosione Adam si risveglia, ma non si ritrova in un posto a lui familiare, bensì in una cabina. Guardando verso la porta scorge una giovane donna giapponese che l'osserva, scappando via nell'istante in cui si accorge di essere osservata. In quel momento arriva un uomo che ti parla. Appena terminata la conversazione ha inizio la tua avventura.

Primo giorno

Alzati dal letto e dopo esserti chiesto dove sei finito, prendi la bottiglia d'acqua ed il pacco di biscotti dal piccolo tavolino accanto al letto, osserva il muro ai piedi del letto, leggerai la scritta 2044. Esci all'esterno e guardati intorno, vedrai un campanile. Esci dalla schermata in primo piano e dirigiti in alto, verso il mare, seduta sulla spiaggia c'è la giovane donna giapponese, nella parte bassa dello schermo vedrai apparire due scritte, clicca sulla domanda in alto (cosa stai guardando?) per parlarle, ma lei purtroppo non ti risponderà, se non con un cenno del capo, non parla, forse è muta, esci dalla schermata in primo piano e dirigiti verso dx, troverai 2 uomini. Il primo che incontri sta pregando, il suo nome è Izmael, parlati cercando di sapere cos'è accaduto, al termine del dialogo prosegui sempre verso dx, troverai Edwin, uno scozzese, lui pratica vela e ora sta facendo esercizio su uno scoglio. Parla con lui. Al termine del dialogo dirigiti verso le cabine sul fondo, spostandoti verso sx, una volta cambiata schermata entra nella cabina n°7, qui troverai Boris, un uomo di nazionalità russa, parla con lui e poi esci. Dirigiti alla cabina n°8 dove conoscerai Dorothy, una New Yorkese, scambia due chiacchiere anche con lei, e poi esci. Costeggia la spiaggia verso il basso, incontrerai Hermann, un tedesco, intento a lanciare pietre in acqua, parla anche con lui, cercando di schiarirti le idee su quanto accade. Sul fondo vedrai la cabina n° 10, entraci, conoscerai Danica, un uomo che arriva da Sarajevo, sembra soffra di depressione e disturbi del sonno. Esci e dirigiti a sx, come passi alla schermata successiva raccogli 3 pezzi di legno e 5 pietre



Dirigiti a sx, troverai una grande scogliera, raccogli un ciuffo d'erba secca (si trova a terra a sx del centro della scogliera). Prosegui verso sx, clicca sul cumulo di pietre sulla sx, inizierai ad arrampicarti, anche se poco più su dovrai fermarti poiché c'è una roccia che ti sbarra il cammino. Prendi un pezzo di legno dal tuo inventario e clicca sulla roccia, purtroppo non funzionerà, scendi e dirigiti a dx per una schermata, troverai

Boris ai piedi della scogliera intento a cercare delle foglie secche per accendere il fuoco, parla con lui. Prosegui verso dx fino alla cabina n°10, troverai Danica sempre più depressa insieme a Edwin, al quale chiederai aiuto per spostare la pietra, Edwin ti dirà che ieri c'è stato il terremoto, per cui dovrai togliere prima il ceppo, poi ti aiuterà. Ti è venuto in mente come fare. Torna vicino alla pietra da rimuovere, arrampicati sulle rocce. Una volta lì vai nell'inventario e combina la pietra con l'erba secca, vedrai accendersi un fuoco, cliccalo sul tronco che blocca la roccia, in modo da dargli fuoco, utilizza un bastone raccolto per alimentare le fiamme. Aspetta un pochino e poi prendi dall'inventario ancora un bastone e clicca sulla roccia che blocca il passaggio, purtroppo ancora nessun movimento. Torna a parlare con Edwin alla cabina 10 poiché da solo non puoi proprio spostarla. A causa della depressione di Danica non potrà venire subito. Lascia la cabina e dirigiti alla n° 6, non farai in tempo ad entrarci, poiché al suono delle campane sverrai

Secondo giorno

Ti sveglierai nella tua cabina, prima di uscire prendi nuovamente i biscotti e la bottiglia d'acqua da sopra il tavolino. Nell'inventario non troverai più gli oggetti raccolti il giorno precedente, ma tanto pietre e bastoni li puoi raccogliere dovunque. Facendo un po' di mente locale c'è da chiedersi come mai tutte le persone che hai conosciuto arrivano tutte da parti diverse del mondo.....chissà come mai....! Esci all'esterno, sta piovendo, vedrai fuori dalla cabina n°4 una donna, parlare, il suo nome è Maria e arriva dalla città di Torino, in Italia. Terminato il dialogo con lei dirigiti a sx, al riparo sotto la tettoia d'ingresso alla cabina troverai Hermann, alquanto di cattivo umore. Al termine del dialogo sali lungo la collina nella stessa schermata e poi dirigiti verso la cabina 10 per parlare con Danica, la sua depressione non è migliorata. Torna indietro, supera Hermann e va a dx, prendi poi la strada fra la tua cabina e quella di Maria, arriverai in spiaggia, dove troverai Izmael che si sta lavando con la pioggia e l'acqua di mare. Parla con lui e poi entra nella cabina 5, troverai Edwin, gli chiederai se può darti una mano a spostare la pietra, ma lui non si sente bene, poiché ha avuto un brutto incubo. Si dice che dalla 2° notte in avanti tutti coloro che si trovano sull'isola abbiano degli incubi. Lascialo riposare e esci. Dirigiti in alto, verso sx, fra le due capanne in fondo, vedrai Dorothy sulla soglia della cabina intenta ad osservare la pioggia. Parla con lei, da qui dirigiti a sx, avvicinarti allo scoglio e va ancora a sx, troverai Hermann intento a smuovere la roccia che ostruisce il passaggio. Dagli una mano a spostarla raccogliendo un bastone, nella schermata precedente, accanto al cespuglio. Una volta tolto il masso, Hermann andrà via senza neppure degnarti di uno sguardo.....che razza di modi!!!! Automaticamente ti troverai alla fine del sentiero; alle tue spalle c'è il campanile. Clicca col tasto E sulla tastiera e segnati le locazioni che vedi: dietro di te ci sono le scogliere del nord, sempre dietro di te più in basso c'è il punto dov'è stato tolto il masso, praticamente da dove sei arrivato, davanti a te verso il basso vai alle scogliere di sud – ovest e infine di fronte a te, verso l'alto vai al campanile. Prendi dall'inventario i biscotti e mangia, (clicca con i biscotti sulla tua figura) in modo da ricaricarti, poi prendi l'acqua e bevi. Ora prosegui verso il sentiero che porta al campanile. Appena intrapreso il sentiero ti troverai di fronte tre strade differenti: quella più a sx ti porta al campanile, le altre due alle scogliere. Se prendi la strada centrale in fondo troverai Hermann, ma non ti dirà nulla, per cui dirigiti al campanile. Va alla porta d'ingresso, ma la troverai chiusa con un lucchetto, forse se avessi del fil di ferro potresti aprirlo. Torna indietro passando dalla strada da cui è stato tolto il masso, prosegui a dx, fino ad arrivare alla schermata con la cabina di Hermann, prosegui sempre a dx, prendendo il sentiero in basso, passa fra la tua cabina e quella di Maria, risalendo verso l'alto, sempre a dx, trovando così seduta sulla spiaggia con i piedi in acqua Dorothy. Parla con lei fino ad esaurire gli argomenti, scoprirai che la ragazza giapponese, il cui nome Yoko possiede un po' di fil di ferro. Ora devi trovarla. Dirigiti a sx, oltrepassa la tua cabina e va sempre a sx, scendendo lungo la collina, arriverai vicino alla cabina di Hermann, prosegui sempre dritto verso sx, ma senza risalire la collina, in questo modo troverai Yoko. Parla con lei fino a che lei ti darà il fil di ferro. Ora puoi tornare al campanile. Appena arrivi di fronte alla porta clicca con il filo sul lucchetto; una volta tolto clicca col bastone sulla porta, dovrai farlo due volte, affinché la porta si apra. Fatto ciò entra, di fronte a te vedrai un'enorme massa

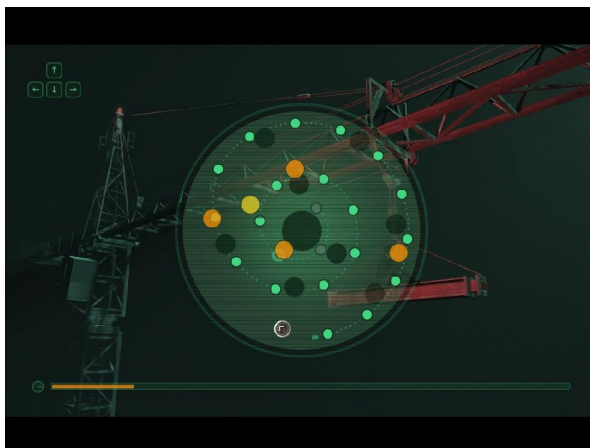
appeso ad una corda, cliccaci sopra, ti accorgerai che è troppo alto per arrivarci. A sx del masso c'è un arbusto secco, ti occorreranno delle foglie secche ed una pietra per dargli fuoco. Purtroppo con la pioggia le foglie secche che trovi in giro sono tutte bagnate e inutilizzabili. Recati alla cabina 7 e parla con Boris. Quando entri la situazione sarà alquanto imbarazzante, poiché Boris sta espletando i suoi bisogni seduto sul Water, chiedigli l'erba secca, però prima di dartela ti chiederà di andare a prenderne di fresca sulla scogliera a nord. Dirigiti verso il campanile, ma una volta superato il punto dov'è stato tolto il masso dirigiti a sx arrivando così alle scogliere del nord, sul lato sx dell'enorme masso ci sono delle fenditure nel terreno, accedi all'inventario e combina la pietra col bastone, cliccandoli poi sulla fenditura, in questo sistema li pianterai nel terreno. Ora clicca sull'erba di Boris che vedi sulla parete della scogliera, ma non riesci ancora a prenderla, ti occorre qualcosa. Torna indietro verso la cabina n°8, entra e parla prima con Dorothy, intenta ad uccidere i coleotteri e poi con Maria, alla quale chiederai un paio di calze; lei ti risponderà che puoi prenderle nella sua canbina, la n°4. Se vedi che la barra di energia cala troppo, ricorda di mangiare dei biscotti e di bere l'acqua. Esci e dirigiti verso la cabina, qui troverai Izmael che ti blocca il passaggio, parlagli, ma quando vedi che proprio non si vuole levare, prendi un bastone dall'inventario e clicca su di lui, stordendolo. Entra e sulla dx vedrai dei panni rossi accanto alla doccia, prendi le calze ed esci. Torna sulla scogliera e clicca con le calze sul bastone infilato nel terreno, finalmente puoi prendere le erbe di Boris. Prima di allontanarti recupera le calze appese al legno.



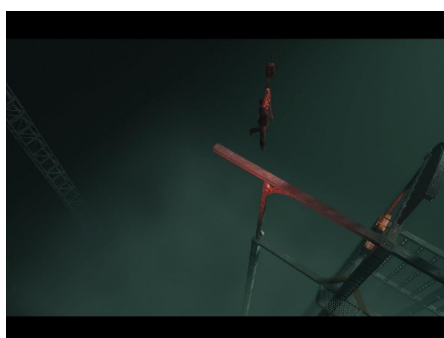
Torna da Boris alla cabina n° 7, lui non ci sarà, ma in compenso sentirai una gran puzza. Esci e va nella cabina n° 9, lo troverai qui, parla con lui in modo da dargli l'erba fresca ed avere in cambio quella da bruciare. Dirigiti al campanile, strada facendo, alla base della scogliera troverai Maria, parla con lei e poi prosegui il tuo cammino. Ricorda di avere con te qualche pietra, se ne hai solo 1 raccoglila strada facendo. Una volta dentro il campanile, accedi all'inventario e combina l'erba con le pietre, e poi clicca con la fiamma sugli arbusti accanto al masso legato, aspetta finché il fuoco non si sarà esaurito. Ora sul pavimento noterai una pietra, cliccaci sopra col bastone, ma purtroppo non accade nulla. Ora sentirai il rintocco della campana e cadrai in stato d'incoscienza, ti troverai proiettato in un'incubo, dove sei appeso ad una gru, su di una putrella (al suo posto sarei già morta d'infarto vista l'altezza a cui si trova.....!).



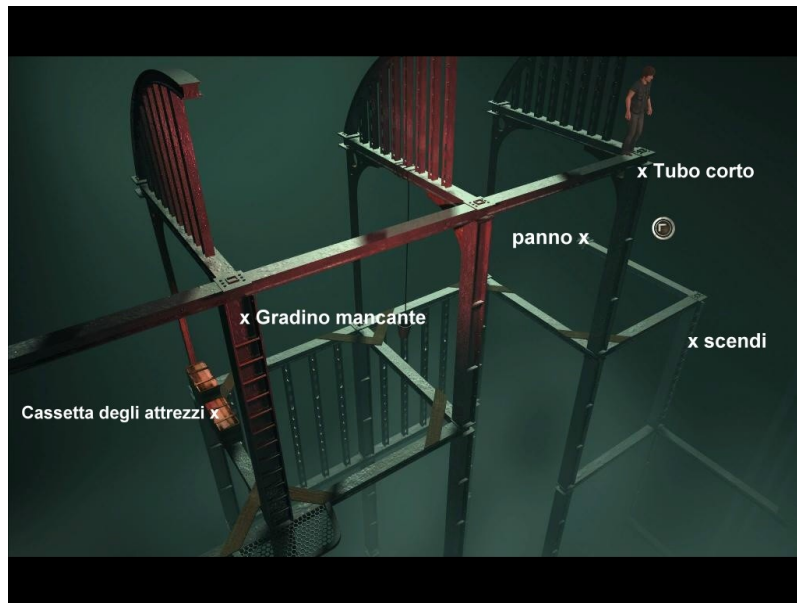
Per poterne uscire dovrai superare la 1° prova di abilità



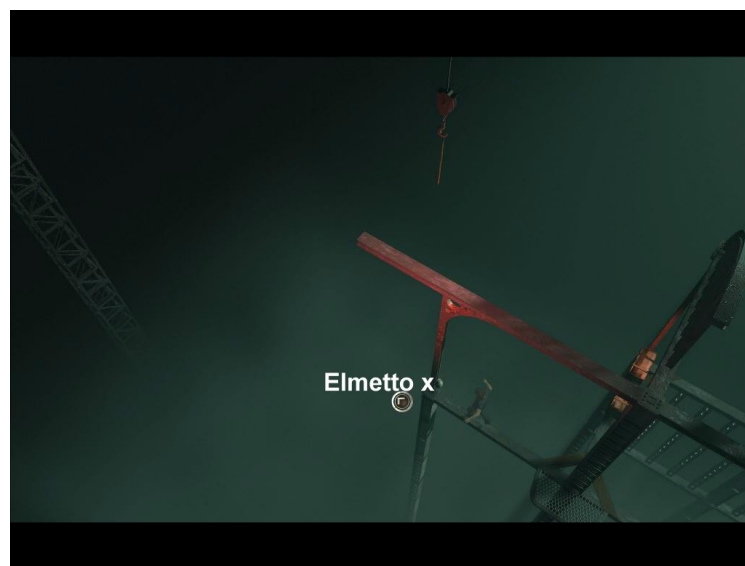
Vedrai un cerchio verde, su cui si muovono delle palline arancioni, ci sono dei buchi neri ed una spirale con un punto luminoso che lampeggia. Tu dovrai utilizzando le 4 frecce presenti sulla tastiera muovere la pallina gialla, in modo tale da far accendere tutti i cerchietti che vedi sulla spirale, partendo da quello più esterno fino al centro, facendo attenzione a non cadere nei buchi neri e a non venire spinto via dalle palle arancioni (appena inizi le palle arancioni saranno poche e con movimento lento, a mano a mano che ti avvicini al centro aumenteranno di numero e di velocità). Al di sotto del cerchio c'è una barra, che scandisce il tempo, se arriverà in fondo morirai, ma non preoccuparti potrai ricominciare. Respira a fondo e comincia, niente panico e vedrai che ce l'ha farai. Una volta terminata la prova sarai ancora appeso per aria, prendi la tua cintura dai pantaloni e clicca sulla parte alta della corda, sulla carrucola. Una volta appesa la cintura cliccaci sopra, in modo da arrampicarti fin sopra il braccio della gru, ora clicca sulla corda di sx alla fine della gru, in questo modo camminerai sul braccio della gru, fino in fondo; c'è un vento molto forte lassù, (strada facendo sentirai molti commenti da parte di Adam, indubbiamente non è in una bella situazione). Una volta recuperata la corda di sx clicca sulla carrucola poco più in alto, in questo modo la vedrai recuperare e legare saldamente alla gru. Ora clicca su quella di dx, per poter scendere. Una volta che ti sei calato, resterai penzolante nel vuoto. Prendi la cintura dall'inventario e diccala sul gancio enorme a cui sei appeso, clicca sulla putrella sottostante, di modo che ti calerai usando la cintura



Poco ci manca che caschi di sotto, Ovviamente, l'unica strada che puoi percorrere è alla tua dx; ad un certo punto ti troverai dinanzi un secchio che ti sbarra il cammino, buttalo giù di sotto, tanto rimarrà appeso tramite una corda; prosegui.



Una volta giunto al 3° pilastro prendi il tubo corto che si trova proprio sotto i tuoi piedi (esattamente nel punto dove il pilastro si congiunge con la putrella su cui stai camminando). Ora clicca col tubo all'altezza del 1° pilastro, dove vedi che manca un gradino. Clicca sulla scaletta e scendi, una volta di sotto si staccherà il gradino che avevi messo. Vai a sx della piattaforma in cui ti trovi, alla fine della putrella c'è un elmetto, prendilo



Torna indietro e va dove si trova la prima cassetta degli attrezzi, aprila e prendi una manciata di bulloni, va vicino al secchio che pende nel vuoto e cliccaci sopra con i bulloni, vedrai che ad un certo punto si sgancerà cadendo di sotto, prosegui in avanti e raggiungi l'altra cassetta degli attrezzi e prendi il martello che troverai sul coperchio. Vai verso il 3° pilastro e prendi il panno che si trova sulla punta più esterna della putrella. Torna indietro di poco e scendi dal 4° pilastro (vedi la foto sopra dove ho scritto scendi), prosegui verso dx, ti troverai di fronte un ponte, attraversalo



Di fronte a te vedrai gocciolare del petrolio, che rende impressionabilmente scivoloso il tuo cammino. Prendi lo straccio ed asciugalo, poi metti l'elmetto sotto il petrolio gocciolante e dopo averne raccolto un po' prosegui il tuo cammino.



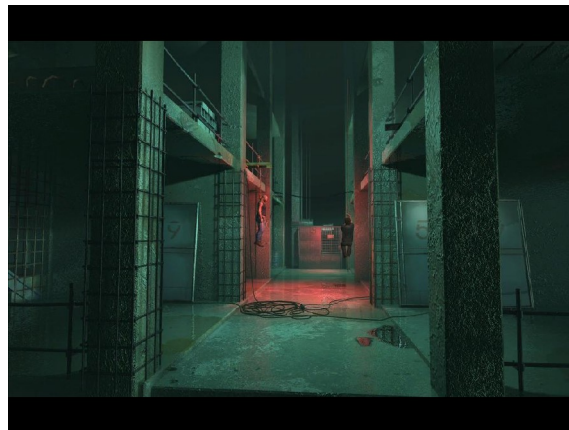
Vai tutto a dx e prendi il tubo corto dall'ultimo pilastro poi torna indietro, raccogli il panno e inserisci il tubo nel primo pilastro, dove manca il gradino. Scendi e posiziona il panno nel punto in cui gocciola il petrolio. Passa oltre e prosegui verso dx, quando arrivi di fronte alla colonna, sali la scala e ti trovi sul montacarichi, al centro, sul lato sx c'è la puleggia, cliccaci sopra anche col tasto dx del mouse, per far funzionare il montacarichi hai bisogno della manovella. Va a dx, sulla torre, e prendi il tubo che vedi per terra. Ti occorre tornare al piano superiore fino alla cassetta degli attrezzi su cui hai preso il martello. Nell'inventario combina il tubo trovato nella torre con il martello, in modo da ottenere un piede di porco, cliccalo sulla cassetta. Una volta aperta, clicca sull'oggetto vicino alla corda col tasto dx del mouse (vedi locazione esatta nella foto qua a seguito), otterrai la manovella.



Torna al montacarichi e inserisci la manovella nella puleggia, ti accorgerai che rimarrà incastrata; usa un po' del petrolio che avevi raccolto nell'elmo, sboccandola. Scendi, ma ad un certo punto il montacarichi si fermerà; più giù non può andare. Avvicinati al bidone in primo piano e buttalo di sotto, giusto per capire quanto è profondo, non sentirai alcun rumore, ma tutto ciò cosa significa!!!!!! Girati verso dx e prendi un pezzo di catena dalla recinzione della piattaforma; Accedi all'inventario e combina la catena col petrolio nell'elmetto, poi clicca sulla corda che vedi di fronte a te, in questo modo scivolerai verso il basso, arrivando in un altro punto della costruzione, ti farai abbastanza male alla fine della corsa, certamente durante la discesa hai preso gran velocità. Clicca sul quadartino alla tua sx, portando l'immagine in primo piano. Raccogli i guanti sulla grata e clicca sul pulsante rosso dopo aver osservato l'apparecchio a cui questo è collegato



In questo modo si azionerà l'argano che tirerà la corda da cui ti sei calato, spezzandola all'altezza della carrucola dal lato opposto. Prendi i guanti dall'inventario e cliccali sulla corda, calandoti di sotto. Misericordia! Che posto è mai questo! C'è un uomo impiccato!



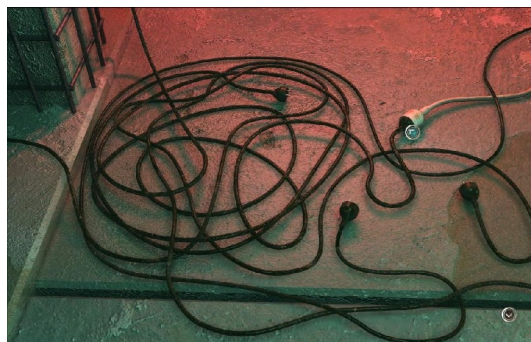
Osserva la corda in primo piano e la pozzanghera, clicca su entrambe, con l'acqua ti sciaquerai il viso. Va fino in fondo, dove c'è l'ascensore, la porta logicamente è chiusa, sulla dx c'è una serratura, cliccaci sopra col tasto dx del mouse, scoprirai che è a combinazione. Naturalmente non la conosci, per cui torna vicino al cadavere, va verso sx, vedrai dei sacchi di cemento, delle travi di legno ed in fondo, conficcati nel cemento ci sono 2 barre piegate verso l'alto, prendi il martello dall'inventario e clicca a turno su entrambe, in modo da raddrizzarle. A questo punto prendi una trave di legno e appoggiala sopra le barre raddrizzate. Prendi i 3 sacchi di cemento (uno alla volta) e mettili sul lato sx della trave, ora clicca su un'altra trave da sopra la pila e poi clicca su quella su cui hai appoggiato i sacchi, in questo sistema hai creato un contrappeso. Clicca ora sulla trave a terra, ci camminerai sopra fino alla locazione sulla dx.



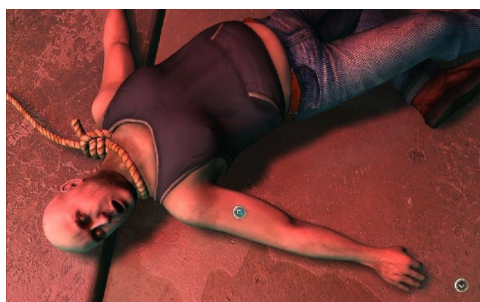
Nel momento stesso che arriverai dall'altra parte cadrà la trave ed i sacchi di cemento. Arrampicati sulla grata di sx. Sulla sx dello schermo, sulla ringhiera c'è la corda che tiene l'uomo impiccato, cliccaci sopra, ma non riesci a sciogliere il nodo. Subito a dx sul pavimento c'è una scala, cliccaci sopra, in maniera da farla scorrere verso il basso, ciò ti consentirà di tornare dall'altro lato. Sempre sulla dx, ma un po' più in alto c'è una sega a mano, cliccaci sopra, ma ti accorgi che non funziona, in quanto è scollegata dalla corrente. Scendi dalla scala e osserva la massa di cavi per terra col tasto dx del mouse



Collega la 2° presa a partire da dx alla spina bianca.



Sali e usa la sega sulla corda. Ora puoi scendere, clicca col tasto dx del mouse sul cadavere.



Osserva le tasche e cliccaci sopra col tasto dx del mouse, prendi i documenti, si tratta di una nota di saluto ed un altro foglio di carta. Accedi all'inventario e clicca sopra quest'ultimo col tasto dx del mouse, vedrai un numero **763990**. Sicuramente si tratta della combinazione dell'ascensore. Avvicinati all'ascensore e clicca col tasto dx del mouse sulla serratura, digitando poi tutti i numeri.



Infine premi la freccia accanto al n° 9, se hai eseguito tutto correttamente si accenderà la luce verde. Entra in ascensore, che inizierà a scendere, durante il percorso di discesa ti accorgerai che la cabina non rallenta, e andando avanti così finirai per schiantarti. Premi il pulsante verde sul pannello di controllo, poi tira la leva sulla destra ma non riesci poiché questa brucia, per cui dopo aver preso il martello dall'inventario cliccalo sulla leva per abbassarla, ma ancora nulla, non rallenta!!! Prendi la corda per terra e clicca sul motore, poi prendi il piede di porco dal tuo inventario e clicca all'altezza della leva. Pian piano riuscirai a fermarti. A questo punto sverrai.

Terzo giorno

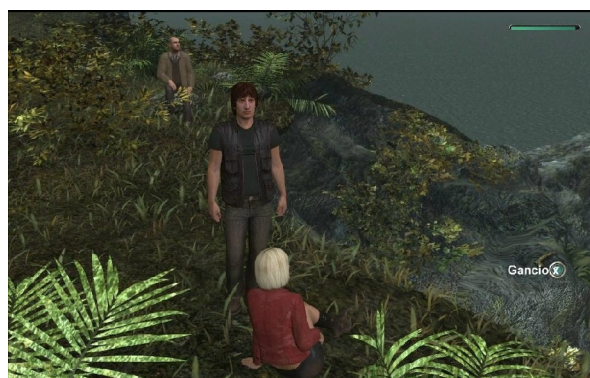
Ti sveglierai nella tua cabina, prendi l'acqua e i biscotti dal tavolino ed esci all'aperto (la visuale è cambiata, ma facendo un po' di mente locale, riconoscerai le strade da seguire per gli spostamenti da un luogo all'altro). Troverai Hermann, parla con lui, poi raccogli 3 bastoni e 5 pietre (li troverai sul terreno di fronte alla tua cabina). Vai al campanile, lungo la strada, se passerai accanto alla cabina dove si trova Dorothy, conoscerai un nuovo arrivato, si chiama Hans ed arriva dalla Bavaria in Austria. Si sta ponendo le tue stesse domande, l'ultima cosa che ricorda è che stava facendo un'escursione sulle Alpi, e si era fermato ad osservare un burrone; siccome tu non hai molto tempo in quel momento gli dirai di parlare con Dorothy; prosegui il cammino verso il campanile, lo troverai chiuso. Torna a parlare con Hermann, lo incontrerai sul tragitto di ritorno, alla base della scogliera, intento a pulirsi le scarpe. Va a parlare con Dorothy davanti alla cabina 10, sta custodendo la cabina di Danica; stanno accadendo delle cose strane.....Prosegui poi verso la cabina 5 in cerca di Edwin, ma non riesci a trovarlo, torna verso il campanile, ma una volta superato il punto dov'è stato rimosso il masso, prendi la strada che vedi nella foto qua di seguito, ti porterà sul fianco del campanile, dove troverai Edwin



Parla con lui, scoprirai così che nella notte Edwin ha avuto un incubo, nel quale era stato costretto ad uccidere Boris, ed ora Boris non si trova in nessun posto. Lascialo e recati alla cabina 4, per parlare con Maria; va alla cabina n° 10 e parla con Danica, che ti rivelerà qualcosa a proposito di un gancio che s'intravede sporgere da un dirupo, di questo ne ha già parlato con "l'uomo col cappello". Ora dirigiti al campanile, una volta superato il punto dove hai tolto il masso, prosegui oltre il sentiero che porta al campanile



sulla scogliera troverai Maria, in compagnia di Hermann (notare che ha perso il cappello). Parla con entrambi, poi osserva il gancio sulla scogliera a dx.



Lancia la pietra contro il gancio, facendolo cadere di sotto, per recuperarlo, devi prendere la strada dietro Hermann, ti condurrà su una piccola spiaggia. Una volta raccolto il gancio, va davanti alla porta del campanile e usalo sul lucchetto, purtroppo non funziona poichè è troppo corto. Accedi all'inventario e combina il gancio col bastone, dopodichè usalo nuovamente sul lucchetto. Prendi il bastone dall'inventario e cliccalo 2 volte sulla porta, che si aprirà. Per mantenerla aperta prendi immediatamente un altro bastone e incastralo sotto la porta. Ora puoi entrare, prendi dall'inventario il bastone combinato col gancio e cliccalo sulla pietra a sx del masso legato, sollevandola rivelerà un buco, cliccaci sopra ed estrai un documento, Esaminalo nell'inventario, ma non ne comprenderai una sola parola, poiché è scritto in portoghese. Esci e parla con Edwin, lui non conosce il portoghese, ma siccome è una lingua vicina all'italiano ti consiglia di parlare con Maria. Seduta sulla sx vedrai Yukiko, ma purtroppo non parla. Torna indietro di una schermata, incontrerai Danica, parlagli e poi prosegui verso le cabine. Appena lascerai la scogliera vedrai Dorothy entrare nella cabina n° 8, entra e parlale. Recati sulla spiaggia e parla con Hans, ti rivelerà che il vulcano che vede di fronte gli sembra familiare. Vai nella cabina n°1 dietro Hans, troverai Maria che si sta facendo la doccia, parlate e poi lascia il documento da tradurre sul tavolino. Torna verso la scogliera, troverai Yoko china su Danica, lui è morto, sembra sia caduto dalla scogliera. A questo punto le campane iniziano a suonare, facendovi svenire a entrambi. Ti ritroverai seduto in macchina, fermo sui binari proprio mentre sta sopraggiungendo il treno. Anche in questo caso potrai ripetere la prova finchè non riuscirai, per cui sangue freddo!!!! Prendi lo specchietto retrovisore e usalo per fare dei segnali al macchinista. Le chiavi di accensione non sono nel quadro comandi (cliccaci sopra), clicca poi sulle cinture di

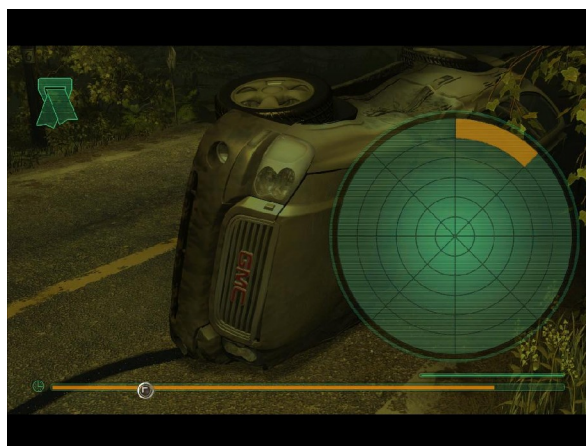
sicurezza, sono inceppate, Clicca sulla tendina parasole sopra la tua testa e poi su quella del passeggero, vedrai cadere le chiavi. Clicca in basso per portare il sedile in primo piano. Togli il freno a mano, clicca sul vano portaoggetti e prendi l'ombrello, nell'inventario cliccaci sopra col tasto dx, di modo da allungarlo, esci dal primo piano del sedile e clicca sui pulsanti dietro al cambio per spostare il sedile passeggero.



Ora torna nella schermata del sedile, prendi dall'inventario l'ombrello e cliccalo sulle chiavi che vedi in terra sul tappetino in modo da avvicinarle e poi dopo aver lanciato l'ombrello sul sedile posteriore raccoglilo. Esci dalla schermata principale, prendi le chiavi dall'inventario e inseriscile nel quadro comandi sotto il volante, cliccaci un'altra volta sopra e goditi il filmato in cui Adam sgommerà via dai binari, lanciandosi poi in una folle corsa che terminerà con un bel botto contro un'altra auto. La tua, dopo una bella capriola prenderà fuoco da un lato. Tutto ciò è allucinante....la situazione non fa che peggiorare!



Di fronte a te fuori dall'auto vedi l'estintore. Prendi il tergicristallo dal parabrezza e cliccalo sull'estintore, non riuscirai a prenderlo, cliccalo allora sul dispositivo di chiusura delle cinture di sicurezza in alto, sopra la tua testa, infine usalo per recuperare l'estintore cliccando su quest'ultimo. Clicca con l'estintore sul blocco delle cinture di sicurezza, ed ecco pronta un'altra prova di abilità per te.



In basso vedrai una riga gialla che indica lo scorrere del tempo, in alto vedrai come un radar suddiviso in tanti spicchi, cliccando sul radar la prima volta apparirà una linea verde, il tuo compito sarà quello di

riempire un'intero spicchio, come vedi sotto. Per far ciò dovrai cliccare al momento esatto quando la fascia arancione si avvicinerà a quella verde, esattamente quando transita nello spicchio precedente a quello dove hai la striscia verde. Più ti avvicinerai al centro, più aumenterà la velocità. Lo spicchio centrale può causare maggior problema, ma con un po' di occhio e un po' di fortuna si può azzeccare. Dovrai rifarlo per ben 3 volte, fino a che l'icona in alto a sx, quella che somiglia ad un fiocco non diventerà completamente



arancione. Fa un bel respiro e riprova finché non riesci. Ricorda: NIENTE PANICO!!!!



Finalmente sei fuori dalla macchina. Senti dei lamenti provenire dall'altra auto contro cui ti sei scontrato. Sullo schermo vedrai tre icone, che ti indicano l'ordine in cui dovrai intervenire



La linea rossa che circonda il cerchio indica il livello d'urgenza. Osserva l'olio sulla strada sia col tasto sx che dx del mouse. Dirigiti verso il fondo, dove vedi il, guardrail divelto e cerca di capire cos'è accaduto all'altra auto. Controlla le portiere, il paraurti, il conducente e la borsa in terra fuori dalla vettura (con tasto sx e dx del mouse). All'interno ci sono due persone incoscienti, un uomo ed una donna, ti appariranno anche le loro icone in alto. Torna sulla strada, oltre alla tua auto per 1 schermata, vedrai verso il fondo a dx una roulotte, e verso dx un cartello



cliccaci sopra, troverai un uomo vicino ad una macchina, anche lui è stato coinvolto nell'incidente, ma sta bene, quando gli chiederai di aiutarti verrà verso di te, senza accorgersi che nell'acqua sono caduti dei cavi di corrente, così resterà folgorato, ora lui è diventato il caso più urgente da curare. Raccogli il mattone accanto ai tuoi piedi. **Avviso importante: siccome da qui in avanti dovrai sostenere parecchie prove, salva spesso, perché se qualcuno muore e non hai fatto alcun salvataggio, ripartirai in automatico da quando esci dalla tua auto.** Torna indietro e dirigiti alla roulotte che vedi sul fondo, a dx dell'arco, clicca sulla porta per entrare, ma è chiusa. Accanto alle cassette di fronte alla scala d'ingresso c'è uno stivale, prendilo, raccogli l'asse di legno che vedi sotto le scale e posizionalo sul gancio rimorchio, prendi il mattone dall'inventario contro la finestra, poi aprila ed entra.



Ricorda che col trascorrere dei minuti la linea rossa avanza, portando a morte certa, quindi fai solo i passi necessari senza perdere tempo. Una volta all'interno troverai l'ambiente saturo di gas ed un uomo sdraiato sul lettino, in stato d'incoscienza, dovrai sbrigarli. Girati verso la porta e aprila, (ti resteranno le chiavi) facendo entrare in questo sistema dell'aria pulita. Dietro la giacca c'è la cucina a gas, cliccaci sopra nella parte bassa col tasto dx del mouse in maniera tale da portarla in primo piano. Prendi il coltello accanto al pane, sopra al tagliere alla tua dx e cliccalo sugli sportelli sotto la cucina, appena si aprirà clicca sulla manopola del gas, ora l'uomo è fuori pericolo. A mano a mano che risolvi le emergenze, l'icona in alto spariranno. Esci dal primo piano della cucina, girati e raccogli lo stivale, poi corri dall'uomo folgorato. Nell'inventario combina i due stivali e cliccali sulla pozza d'acqua. Una volta dall'altra parte gli stivali restano imapntanati, per cui li toglierai. Uscito dall'acqua clicca sull'uomo col tasto dx del mouse, dovrai praticargli un massaggio cardiaco, vedrai in primo piano il suo cuore.



Nella parte più esterna del cerchio vedrai una striscia di colore più brillante. Col tasto dx e sx del mouse potrai spostarla rispettivamente a dx e a sx. Spostandola dovrai lasciare passare le gocce di sangue che arrivano e bloccare le scariche elettriche, impedendo alle pulsazioni di arrivare a zero, per salvarlo dovrai portare il numero delle pulsazioni a 100, inizialmente è 25; se riuscirai l'uomo sarà salvo. Come sempre calma, sangue freddo e **NIENTE PANICO!!!!** Una volta portato a termine il massaggio cardiaco scomparirà in alto l'icona dell'uomo, girati verso l'auto e clicca sul bagagliaio; recupera il cric, il nastro isolante e la corda col gancio traino. Spostati sulla dx e clicca sul quadro comandi; non potrai toccare nulla poiché sei a mani nude, prendi le chiavi dall'inventario e clicca sopra la porta, aprendola, qui devi prendere l'estintore e le pinze dalla cassetta degli attrezzi

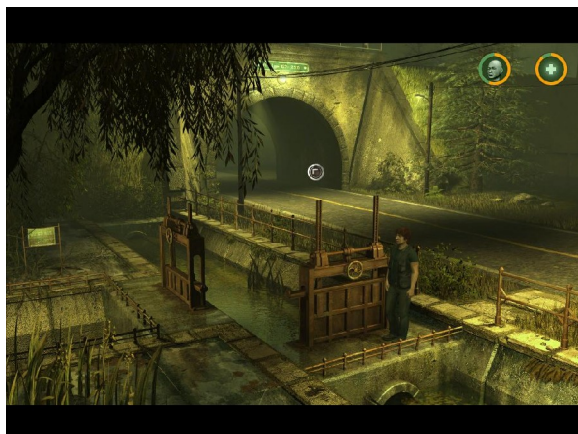


Accedi all'inventario e combina la pinza con il nastro isolante in modo da poterle usare per tagliare il cavo di corrente senza restare folgorato. Esci dalla schermata in primo piano ed osserva il cumulo di sabbia di fronte al magazzino, non potrai prenderla poiché non hai un contenitore dove raccoglierla, prendi l'asse di legno appoggiato al fianco dell'edificio e mettilo sulla pozza d'acqua, passa dall'altra parte e va vicino all'auto in fiamme; prendi l'estintore dall'inventario e clicca sull'auto. Ora che il fuoco è spento torna alla roulotte e prendi dal giubbotto appeso accanto alla porta un pacchetto di fazzoletti, nell'inventario cliccaci sopra, in modo da prenderne 1, avvicinati al lavandino e dall'armadietto soprastante prendi il kit di pronto soccorso. Col fazzoletto clicca sul lavandino per bagnarlo per poi passarlo sulla ferita sulla tua fronte; accedi all'inventario e col kit clicca sulla tua testa. Ora che ti sei medicato e che la tua icona è scomparsa, vai allo scaffale di fronte alla cucina e prendi la torcia, che ovviamente non funziona in quanto mancano le pile, avvicinati alla radio sulla mensola e cliccaci sopra per prendere le pile, nell'inventario combinalo poi con la torcia.



Esci e dirigiti dove vedi il guardrail divelto in primo piano, clicca con la corda col gancio traino che hai nell'inventario, a dx del palo in modo da legarne un capo, poi avvicinati all'auto con le 2 persone in stato d'incoscienza, prendi la corda da terra e cliccala sul paraurti del veicolo, in modo da bloccarla impedendone la caduta. Avvicinati al lato del guidatore in modo da portarlo in primo piano, clicca sullo sportello, purtroppo l'uomo è incastrato e non riesci, clicca su di lui col tasto dx del mouse, spostandolo contro il sedile, in automatico ti troverai in mano una tessera. Una volta nell'inventario esaminala col tasto dx del mouse, scoprirai che l'uomo ha problemi cardiovascolari.....te ne andasse bene una!!!. Va dal lato passeggero, con l'aiuto della pinza che hai nell'inventario, apri la portiera, fatto ciò la donna si accascierà mezza fuori dal veicolo, con un'impressionante perdita di sangue, tant'è vero che aumenterà di colpo la sua gravità sull'icona. Clicca sulla donna e adagiala per terra. Osserva subito la sua testa, in modo da esaminarne la lingua, sta soffocando, per cui devi sbrigarti, accedi all'inventario e clicca col tasto dx del mouse il pacco dei fazzoletti, è l'ultimo; prendilo e clicca sulla testa della donna, poi devi aprirle la bocca in maniera tale che possa respirare, fatto ciò l'icona di dx della donna sparirà. Osserva ora la gamba, devi fermare l'emorragia; va accanto alla borsa in terra e col coltello cliccaci sopra, otterrai un laccio emostatico con la bretella, prendi il laccio di fortuna dall'inventario e clicca sulla gamba, poi prendi il kit di pronto

soccorso e clicca nuovamente sulla ferita. Ora lei è fuori pericolo, devi pensare all'uomo. Cerca nella borsetta se ci sono medicinali, è vuota, probabilmente sono caduti in acqua, ed essendo il canale pieno non si vede nulla, torna sulla strada e dirigiti a sx verso l'arco a sx della roulotte, cliccaci sopra lo vedrai in primo piano, ora va a sx, arrivando così alle chiuse.



Come puoi vedere dall'immagine ci sono 2 chiuse, quella di dx, manda l'acqua dove c'è l'auto, mentre l'altra è chiusa. Spostati di fronte alla chiusa a sx e clicca sulla manopola, ma è troppo dura e non si apre; prendi il cric dall'inventario e cliccalo sulla manovella, riuscendo in questo sistema ad aprire la chiusa e a deviare il corso dell'acqua. Ora clicca la chiusa di dx in modo da prosciugare il canale. Torna all'auto e scendi nel canale, in fondo vedrai una grata, avvicinati, cliccaci sopra con la torcia, non ci arrivi a prenderla, troppo lontano; clicca col tasto dx del mouse sulla grata, portandola così in primo piano. Prendi il tergicristallo dall'inventario e cliccalo sulla medicina; una volta recuperata va accanto al guidatore. Accedi nell'inventario e col tasto dx clicca sulla confezione di medicinale per prendere una pillola. Purtroppo l'uomo essendo incosciente non può ingoiarla. Prendi il coltello e clicca sulla pillola, ottenendo così la polvere. Clicca poi sull'uomo, che grazie a te sarà salvo. Di lì a poco senti arrivare un'auto, ma non farai in tempo a vederla per chiedere aiuto. Torna all'auto dell'uomo e della donna e con l'aiuto del coltello, clicca sul copriruote. Dirigiti dove si trova steso l'uomo che era rimasto folgorato e clicca sul mucchio di sabbia col copriruote. Torna alla tua auto e metti la sabbia raccolta sulla grande macchia d'olio sulla strada. Avvicinati al guardrail e prendi un segnale riflettente con l'aiuto delle pinze. Scome non lo ritieni sufficiente raccogli anche i vetri da terra. Inizia a fare dei segnali luminosi, finchè non arriverà un'auto, che si fermerà a pochi centimetri da te. A questo punto sverrai.

Quarto giorno

Come sempre prendi i biscotti e la bottiglia d'acqua da sopra al tavolino. Esci, (nuovo cambio di visuale) fa un caldo infernale, parla con Maria, che ti ha tradotto il documento. Purtroppo al risveglio il documento era scomparso, come d'altronde qualunque oggetto che uno raccolga prima di cadere in quello strano sonno. Maria però si ricorda cosa c'era scritto, ti dirà che si parla del 1418, di un ruscello e di una grotta. Va alla cabina 2 da Hermann e parla con lui. Dirigiti verso il basso, sulla dx, ed entra nella cabina 6, troverai Yoko in compagnia di una nuova arrivata, Eva. Tutti si pongono i medesimi interrogativi, su dove sono e cosa è successo. Comunque l'unica cosa chiara è che prima di trovarsi su quest'isola tutti hanno avuto delle brutte esperienze. Lascia la cabina, fuori vedrai Edwin, parlagli e poi risali la collina fino a trovare Dorothy, appoggiata alla porta della cabina 8; la morte di Danica l'ha scossa abbastanza. Nella cabina 9 c'è Hans che si fa la doccia, ti parlerà comunque. Va verso la cabina 1, vedrai un "ospite" nuovo, il suo nome è Smon, sembra molto arrabbiato, tant'è vero che non ti ascolta nemmeno quando parli, quella mattina aveva un'udienza importante. Riflettendoci bene ora, oltre a Boris sembra sparito anche Izmael, non lo trovo da nessuna parte.....che strano!!!! Dove sono finiti? Dirigiti al campanile, nel tragitto raccogli delle pietre, dei bastoni e un po' di erba secca, non si sa mai. Una volta giunto al campanile clicca col bastone sulla porta,

non funziona; accedi all'inventario e combina un bastone con una roccia e cliccali sulla porta. Entra, qui è accaduto qualcosa, infatti la roccia che era appesa alla corda è in terra, clicca sul masso per spostarlo, una volta fatto vedrai che la corda è ancora legata alla trave e non puoi prenderla. Combina nell'inventario l'erba secca con le pietre per accendere il fuoco; clicca la fiamma ottenuta sul punto in cui la corda si lega alla trave. Aggiungi i due bastoni che hai con te. Sali sulla pietra ed esci per raccogliere ancora erba secca vicino al campanile. Per uscire dovrai salire sul masso e scavalcare la porta. Poi rientra e raccogli la corda. Esci e fa per tornare verso il basso, lungo il tragitto incontrerai Hermann, intento a costruire qualcosa, una trappola. Prosegui verso dx, in fondo al sentiero troverai Simon seduto vicino al bordo della scogliera, parlagli e poi dirigiti verso la spiaggia, dove vedrai Eva e Yoko stese a prendere il sole, parla con Eva, Maria sta cercando di distogliere l'attenzione di Simon dalla scogliera orientale. Proprio in quel mentre tornerà Maria che ti darà un paio di scarpe da portare a Dorothy. Prosegui il tuo cammino incontrando Hans sdraiato per terra vicino alla tua cabina, parla con lui, prosegui in avanti e raggiungi Dorothy, parlane e dalle le scarpe. Girati e avvicinarti a Edwin per parlargli delle grotte. Torna verso il campanile, raccogliendo altri bastoni (controlla se ti mancano anche le pietre o l'erba secca); vedrai Maria parlare con Simon. Vai fino alla rupe dove prima hai trovato Simon e calati lungo la liana



Clicca con la corda sul tronco dove poggiano i tuoi piedi e calati di sotto, troverai la grotta. All'interno non si vede nulla. Accedi nell'inventario e combina l'erba secca con le pietre, avanza di qualche passo, fin dove vedi brillare il cursore delle fiamme appena accese e clicca, farai luce



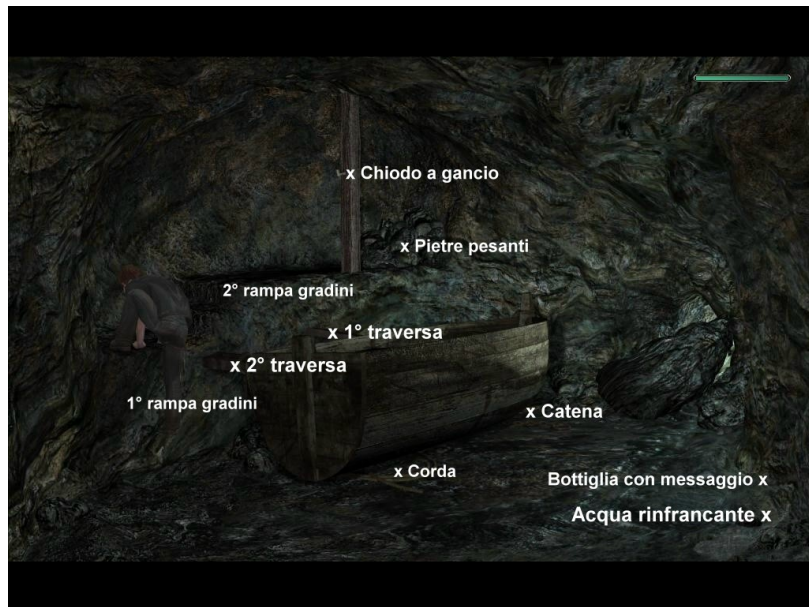
Sulla sinistra dovrai essere veloce a cliccare sulla freccia rotta prima che il fuoco si spegne, altrimenti dovrai risalire e prendere altra erba secca. Una volta preso l'oggetto, risali, sentirai una voce urlare "il terremoto!". Recupera la corda e raccogli il materiale che ti manca (pietre, erba secca o bastoni) e vai al campanile, troverai Eva, Yoko e Edwin. Hans ha detto loro che è meglio rimanere in alto dato le probabili scosse di assestamento. Da qui segui il sentiero che ti porta alle spiagge a nord, si accede direttamente dal campanile. Troverai Hermann e Hans. Osserva la trappola di Hermann e poi parlagli. Va da Hans che ti rivelerà che il terremoto ha reso visibile un'ingresso alla grotta. Osserva le crepe che stava guardando Hans prima di allontanarsi e vai nell'inventario e combina il bastone con la pietra e cliccali su una crepa. Ripeti l'operazione su tutte e tre le crepe.



Ma ecco le campane che suonano, e così tutti sprofondano in un sonno popolato di incubi.....!!!!!!!!!!!!!!
In questo incubo, vedrai il vulcano eruttare, ma fortunatamente non dovrai affrontare alcuna prova di abilità.

Quinto giorno

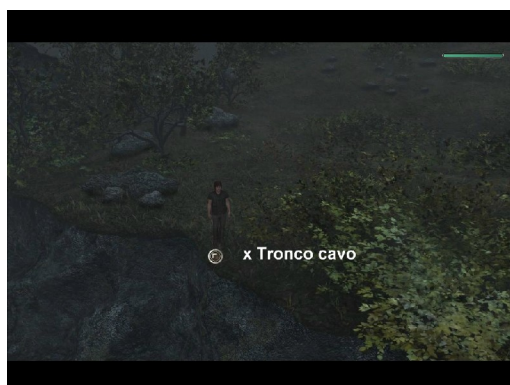
Sinceramente è da un po' che mi chiedo chi sia a portarmi sempre nella mia cabina e poi perché trovo sempre un pacco intero di biscotti al risveglio, poi perché ogni giorno arriva gente nuova e qualcuno del gruppo sparisce senza lasciare traccia? Qual è il mistero legato al campanile e al suono delle campane? Che isola è mai questa? Mah! Quante domande, senza risposte! Come sempre prendi l'acqua e i biscotti con te prima di uscire. Sta piovendo. (nuovo cambio di visuale). Raggiungi Maria davanti alla sua cabina e parlane. Raccogli come sempre bastoni e pietre, poichè non ne hai nel tuo inventario. Procedi verso dx, passando prima da Yoko e poi da Eva, stranamente quest'ultima ha dormito serena, senza incubi, ma resta pur vero che inizi ad averli dalla 2° notte in avanti. Prosegui verso sx e va alla cabina n°8, quella di Dorothy, è vuota, non c'è più nulla di lei. Esci e raccogli il pezzo di carta sulla spiaggia, una volta nell'inventario cliccagli sopra col tasto dx del mouse. E' un messaggio, (sembra sia il n°5) non molto chiaro però, si parla di roditori e di esperimenti fatti sui soggetti che dormono. Torna verso le altre cabine, dirigiti verso la n° 5 (vicina a quella di Yoko) e parla con Edwin. Esci e dirigiti verso dx, alla cabina n° 10 farai la conoscenza di Michelle, una ragazza francese, proveniente da Dijon. Lei pensa di essere vittima di una candid camera. Va alla cabina 9 e parla con Hans, a lui è toccato il 1° incubo, è un po' sottosopra, ma Dorothy l'aveva avvertito. Dirigiti verso la cabina 1 per parlare con Simon e poi nella 2 per parlare con Hermann, lo troverai intento ad espletare i suoi bisogni seduto sul water. Dirigiti alla spiaggia a nord, per verificare se i bastoni che hai piantato ieri sono ancora al loro posto. Di loro non c'è traccia, ma potrai rimuovere la roccia cliccandoci sopra con un bastone. Entra, ma appena l'avrai fatto il masso ti sbarrerà il cammino cadendo davanti l'uscita. Osserva la barca rotta e raccogli la bottiglia in terra sulla dx (una volta messa nell'inventario esaminala col tasto dx del mouse, dentro c'è un biglietto). Simon ti sentirà e ti dice che ti aiuterà. Dovrai passargli la bottiglia dalla fessura, una volta fatto Simon ti dirà che puoi marciare lì dentro, lasciandoti completamente solo. Sotto la barca c'è una corda e una catena, ma sono incastrate, sali sui gradini dietro la barca (sono 2 file di gradini, per cui per arrivare al palo dovrai cliccarli entrambi) e raggiungi il palo. Clicca col bastone sul palo all'altezza del chiodo a gancio; quando questo cadrà, raccoglilo. Vai nell'inventario e combina il gancio col bastone e cliccalo sul masso che blocca l'uscita della grotta, non servirà. Clicca sull'apertura della grotta, inizierai a chiamare aiuto. Bevi l'acqua che vedi scorrere a dx, ti rinfrecherà. Continua a chiamare fino a che passerà Eva, che sentendo la tua voce ti chiederà cos'è accaduto, poi andrà in cerca di Hans per farsi aiutare, lei da sola non ce l'ha fatta. Intanto che aspetti i soccorsi, sali nuovamente sui gradini prendi una pietra pesante e lasciala cadere sulla 1° traversa, che si romperà. Scendi e va a recuperare la catena. Nell'inventario combinala col chiodo a gancio e poi clicca sul masso che blocca l'ingresso. Sali nuovamente sui gradini e prendi un'altra pietra pesante, questa volta lasciala cadere sopra alla 2° traversa, di colpo la barca si solleverà di lato portando con sé il masso e liberando la via. Scendi, clicca sulla corda con il bastone a gancio, raccoglila e prima di uscire bevi dal ruscello per recuperare energia.



Fuori potrai parlare con Hans, ti confermerà quanto avevi sospettato, Dorothy è scomparsa. Appena arriverai alla base della scogliera avvertirai una nuova scossa di terremoto, avanza di una schermata e vedrai Maria e Edwin. Sarà ma i movimenti della ragazza ti appaiono strani. Seguila. La troverai accanto al cadavere di Simon in un atteggiamento “non propriamente normale”, infatti sembra che balli. Mah!



Ma cosa sta succedendo? Prima Danica, ora Simon.....! Osserva da vicino il corpo, anche lui sembra caduto dalla scogliera..... Non vedi traccia della bottiglia che ti ha preso, ora che ci rifletti. Vai alla cabina n° 10 , troverai Eva, Yoko e Michelle; parla con Eva per ringraziarla, se non fosse stato per lei forse non saresti vivo, Yoko sta piangendo, è sconvolta per quanto sta accadendo, Michelle invece ha visto tutto, Simon stava importunando Yoko, Edwin è intervenuto per difenderla e poi Simon è caduto di sotto, Michelle ha anche trovato un biglietto, si tratta del 1° messaggio scritto dall’archeologo Dieter, in cui parla di un laboratorio sperimentale e di alcune caviglie, ci sono delle creature strane che praticano degli esperimenti mentre tutti dormono. Si parla di un microchip sotto pelle che induce il sonno. Devi andare a parlare con Edwin. Recati sulla scogliera da cui è caduto Simon. Durante il cammino, prima di salire alla scogliera incontrerai Edwin, disperato, continua a dire che è stato un incidente, non l’ha buttato di sotto apposta. Riprendi il tuo cammino, avanza di 1 scenario e avvicinarti al bordo, una volta esaminato ti accorgerai che non puoi calarti a mani nude. Guardati intorno, sulla dx vedrai un tronco cavo, cliccaci sopra con la corda e calati.



Sopra il masso grande sulla sx c'è il cappello di Hermann, recuperalo. Verso il basso, in centro allo schermo (più o meno) c'è una spiaggetta, (devi cliccarci sopra per portarla in primo piano), con dentro dei pesci, prendi il bastone col gancio e pescane uno. Devi calcolare i tempi per colpire il pesce



Voltati e osserva la parete alle tue spalle, non riesci più a salire, poiché non hai appigli; prendi il bastone col gancio che hai usato per pescare e clicca sulla parete alle tue spalle, una volta fatto ciò clicca sulla parete rocciosa e risali. Torna alla corda per salire. Ricorda di riprenderla prima di allontanarti. Ora va a mettere il pesce nella trappola che ha costruito Hermann, sulla spiaggia a nord. Torna alle cabine e va alla numero 2 per parlare con Hermann; lo troverai in compagnia di Maria, sembra che la ragazza non stia bene. Comunque parlando con lui gli darai il cappello, e come ringraziamento Hermann ti dirà che crede che Edwin sia una spia e che aveva trovato un documento appartenente a Simon, che parlava di un microchip nascosto in un uccello, ma trovandolo una cosa stupida l'ha gettato in mare. Lascia la cabina e recati sulla scogliera orientale, vicino al campanile, ci troverai Hans, parlando con lui scoprirai che ha trovato un altro messaggio, scritto sulla carta dei biscotti, te lo darà. Una volta nell'inventario esaminalo col tasto dx del mouse, si parla nuovamente del microchip e di cosa implica l'espianto. Proprio in quel momento le campane tornano a suonare. Adam si riprende in una camera, sembra una camera di approvvigionamento, che strano luogo però.....! Raccogli il tubo, prendi la lampadina dalla lampada e recupera lo straccio



Utilizza lo straccio sulla pozzanghera d'acqua per asciugarla. Vai nel corridoio, girati verso sx e osserva i fili scoperti subito lì accanto; non li toccherai, poiché non hai tendenze suicide. Continua l'esplorazione osservando la porta che si trova di fronte a quella da cui sei uscito, attraverso l'oblò non si vede nulla, troppo sporco, l'interruttore a fianco della porta, la presa d'aria in alto, a dx della porta, il segnalatore che lampeggia sui tubi del gas sulla parete e il tombino, che com'era logico immaginare è chiuso.



Torna nella camera e raccogli lo straccio da terra, in modo da usarlo sull'oblò della porta che hai visto nel corridoio. Osservando attraverso il vetro pulito vedrai due gambe. Esci dalla schermata con l'oblò in primo piano, prendi il tubo di ferro dall'inventario e batti diverse volte sull'oblò e sulla porta, riuscendo così a svegliare la persona nella stanza, si tratta di Edwin, ma come mai siete finiti nello stesso posto? Lui è molto sospettoso, non capisce, è buia la stanza in cui si trova. Clicca sulla porta e esaurisci tutti gli argomenti a disposizione. Osserva la presa d'aria in alto e cliccaci sopra con il tubo, riuscirai a far cadere la mascherina, clicca con la lampadina sulla grata aperta, però ti renderai conto che si può rompere, per cui torna a parlare attraverso la porta con Edwin. Lui ti calerà una corda dalla presa d'aria, cliccaci sopra con la lampadina. Ora che la stanza di Edwin è illuminata torna a parlare con lui, scoprirai che è in possesso di una chiave, riuscirai a convincerlo a lanciartela dalla presa d'aria, ma se non tornerai a liberarlo ha giurato di ucciderti. Una volta che ti avrà lanciato la chiave va a raccoglierla, la vedrai vicino al tombino. Questa chiave apre la porta che vedi in fondo, si tratta dell'obitorio. Che orrore! Ci sono dei cadaveri!!! Osserva i 2 corpi cliccandoci sopra, Adam non vorrà farlo, non se la sente.....come dargli torto? Controlla le celle frigorifere dietro ai corpi, vedrai che sono in funzione. Vai nella camera a fianco, si tratta della sala dissezione, in cui c'è un secchio con del sangue, procedi oltre ed entra nell'ufficio, esplora la stanza prova ad usare il telefono, che risulterà rotto e poi prendi la chiave sulla bacheca a fianco della scrivania. Torna da Edwin, clicca con la chiave sulla porta e fallo uscire, insieme vi dirigerete nell'ufficio dove hai preso la chiave ed osservate la porta che c'è all'interno di esso, purtroppo è chiusa. Mentre Edwin studia la serratura, tu va nell'obitorio e questa volta cliccando sui due cadaveri aprirai i sacchi in cui sono contenuti,



Appena sarai uscito dalla schermata in primo piano del 2° cadavere in automatico tornerai verso Edwin, ti accorgerai che è uscito dalla porta chiusa e ti ha lasciato dall'altra parte. Parla con lui fino ad esaurire gli argomenti. Ad un certo punto squillerà il tel in ufficio.....molto strano però, prima non c'era linea! Va a rispondere, c'è una donna dall'altro capo della cornetta e vuole parlare con Edwin, mah! Avvicinati alla porta e dì a Edwin della telefonata. Per riuscire a convincerlo ad entrare dovrai lasciare il tubo di ferro sulla scrivania e allontanarti oltre il vetro. Fatto ciò lui andrà a rispondere. Poi lascerà la stanza intimandoti di non muoverti. Una volta solo, va alla scrivania, il tubo è sparito, prova ad usare il telefono ma è nuovamente fuori uso. Segui Edwin nella stanza accanto, lo troverai accanto al corpo della donna morta, una volta che gli andrai vicino lui si girerà e col tubo di ferro ti darà una brutta botta in testa. Al tuo risveglio sentirai nuovamente squillare il telefono e ti accorgerai di essere disteso sul tavolo nella stanza della dissecazione. Dopo un primo gemito di dolore, ti ricorderai che è stato Edwin a colpirti e ti verrà voglia di ucciderlo. Torna nella stanza accanto e vedrai che sono scomparsi i 2 cadaveri, per terra c'è solo

una striscia di sangue. Seguila fino nel corridoio, ti condurrà fino alla stanza dov'era Edwin. Esamina la porta anche col tasto dx del mouse, ti accorgerai che è chiusa a chiave, proprio in quel momento suona il telefono nell'ufficio. Va a rispondere. E' Edwin, è fuori di sé dalla rabbia e ha giurato di ucciderti!!! I cadaveri che c'erano sono della moglie e della figlia di Edwin e lui crede che sia stato tu a ucciderle. Ancora sconvolto torna nella camera di dissecazione e clicca sulla tapparella, troverai un messaggio di Edwin: "io ti ucciderò". A questo punto dovrai preparare un piano per difenderti, leggi il libro aperto, proprio accanto alla finestra con la tapparella, appoggiato sul carrello. Troverai scritte delle cose interessanti a proposito degli spasmi muscolari post mortem. Va dove ci sono le celle frigorifere e apri lo sportello n° 3, clicca sul cadavere della donna e mettilo sulla barella di dx. Spingila accanto alla porta dell'ufficio. Entra nella stanza e prendi il bisturi che si trova sul carrello in basso a dx. Clicca col bisturi sul filo della lampada posta sulla scrivania. A questo punto clicca sul cadavere ponendolo in primo piano, Clicca prima col bisturi sul corpo e poi col filo elettrico, che vedrai in terra accanto alla barella. Clicca sul cadavere, vedrai arrivare Edwin, è proprio fuori di sé, e in mano stringe un accetta, ma dove diamine l'ha presa..., in quel mentre il cadavere riceve una scossa, muovendosi a causa degli spasmi muscolari. Edwin si spaventa e fugge via. Seguilo passando dalla porta che prima era chiusa, dentro all'ufficio. Osserva l'armadietto dell'antincendio, sicuramente l'ascia l'ha presa da lì, prosegui avanti ed entra nella porta a sx, sarà un po' dura da aprire, ma comunque dopo un po' di fatica riuscirai, a questo punto ti trovi dentro un laboratorio. Chiudi la porta, apri i cassetti a sx troverai dei fiammiferi, a dx, sopra il tavolo troverai un oggetto usato per dissezionare.



Spingi l'armadietto davanti alla porta in modo da bloccarne l'accesso, poco dopo arriverà Edwin, che colpirà la porta, è deciso a tutto pur di ucciderti, e non si fermerà! Raccogli la foto caduta sul pavimento e una volta nell'inventario cliccaci sopra col tasto dx del mouse.



Osservando la foto potrai notare che in quella stanza c'era una porta sulla dx, che ora è coperta dal mobile. Clicca su quest'ultimo con la foto, di modo da fare il confronto fra foto e realtà, poi cliccaci sopra per spostarlo. L'accesso alla camera è bloccato da alcune assi di legno, clicca sopra queste con lo strumento per disseccare che hai raccolto prima, una volta liberata la via entra nella nuova stanza. Dentro è tutto buio. Clicca sugli'interruttori a sx della porta, scoprirai che non funzionano. Appesa sulla colonna s'intravede una lampada, cliccaci sopra, ti accorgerai che non ha lo stoppino. Prendi il bisturi dall'inventario e clicca sulla

corda a fianco della colonna, una volta raccolta accedi all'inventario e combina la corda con il bisturi, ne otterrai un pezzo corto, cliccalo sulla lampada alla colonna e infine con i fiammiferi da luce. Prendi la mascherina chirurgica appoggiata a quella che somiglia una fioriera di fronte al cadavere coperto. Torna nell'altra stanza, elimina tutte le assi accanto alla porta; prendi la corda dall'inventario e cliccala sul piede del mobile, rientra nella stanza segreta e clicca sulla corda, in questo modo coprirai l'ingresso. Nell'altra stanza si sente un grido d'esultanza, Edwin è entrato. Clicca col bisturi sul retro del mobile per poterlo guardare. Pensi che uno di voi due deve morire, ma poi ti rimproveri per questi pensieri... che pazzia è mai quella che sta accadendo?



Clicca sulla testa di Simon, contenuta nel barattolo e poi clicca la mascherina su Edwin, riuscirai a fargli credere che sia Simon a parlare, a questo punto Edwin, spinto dalla pazzia si taglierà la gola con l'ascia. La visione di Edwin rantolante sul pavimento ti farà star male, e indietreggiando romperai un barattolo.....

Sesto giorno

Ti sveglierai di soprassalto, sei nuovamente nella tua cabina, ma il ricordo di Edwin è vivido nella tua mente. Prendi l'acqua e i biscotti dal tavolino ed esci. Una volta fuori ci sarà un nuovo cambio di visuale, raccogli come sempre bastoni e pietre, poi dirigiti fra le due cabine in alto, entra nella n° 9 e parla con Hans e Michelle, esci e dirigiti verso sx, nella parte alta, arriverai da Eva, parlale, prendi la strada in basso a sx e passa da Yoko alla n° 6, la troverai sul letto, sembra molto triste, infine va nella n° 5. Questa la troverai vuota, Edwin non c'è più, scomparso anche lui come gli altri. Dirigiti verso la spiaggia occidentale, dove troverai Maria. Dopo aver parlato con lei entra nella cabina n° 8 (alle tue spalle), conoscerai Jadwiga, è una donna polacca, arriva da Cracovia, indossa un costume da bagno e delle pinne. Sembra molto disorientata. Dirigiti alla spiaggia a nord, vicino al campanile. Nella trappola di Hermann c'è un uccello, prendilo e scendi per cercare Hermann, lo troverai alla base della scogliera, intento a pescare un pesce per Maria. Va alla cabina n° 7 e parla con Eva, appena ti vedrà correrà dietro il sipario della doccia, poiché è senza vestiti, poi ti darà un messaggio che ha trovato, sembra sia il 2°, Sembra che durante il 15° secolo, alcune persone si siano recate su un'isola accanto a quella in cui ti trovi, durante la bassa marea. Il microchip è stato inserito nella clavicola. Allora tu deciderai di togliere il tuo microchip e d'inserirlo in un'altra creatura a sangue caldo. Trova Hans e parlagli, poi cerca Michelle, sta correndo, per cui non ti parlerà, attendi e dopo un po' vedrai che si ferma. Questo è il momento per parlarle, in modo che alla fine lei ti darà un elastico. Accedi all'inventario e combina l'elastico col bastone, otterrai una fionda. Cerca Eva, la troverai sulla spiaggia con Maria, parlale e poi va a sx per una schermata. Prendi la fionda e clicca sopra gli occhiali di Danica, incastrati in alto sulla parete della scogliera.



Raccogli le lenti, e usale su te stesso. Dopo un grido di dolore, avrai in mano il famoso microchip. Accedi all'inventario e combinalo col gabbiano, poi lascialo volare via. Bene! Ora che non hai più vincoli, vai nella cabina n° 8 e prendi le pinne. Dirigiti verso il campanile, lungo la strada troverai Hermann, parla con lui, e poi prosegui, ma non al campanile, bensì verso la scogliera orientale. Scendi dalla parete sull'albero in basso e con le lenti taglia le radici, per far staccare l'albero. Proprio mentre stai lavorando arrivano Eva, Maria e Yoko, a cui dirai addio.



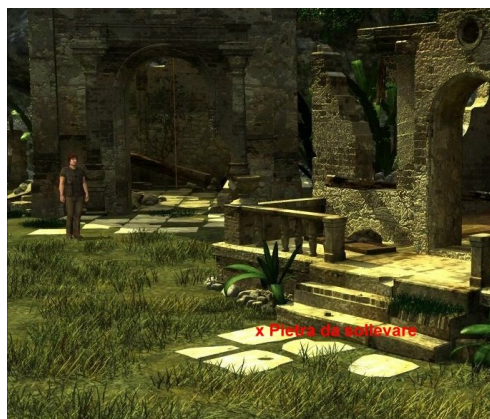
A questo punto, clicca nuovamente con le lenti sul tronco, finché non avrai staccato tutte le radici. L'ultima immagine che vedrai saranno le tre ragazze che ti salutano. Una volta in acqua ti vedrai galleggiare sul tronco alla deriva, fino a che ti butterai in acqua e nuoterai velocemente fino a riva, poiché sta volando sopra di te...ma sì!...sembra proprio un astronave....Mah! Una volta sulla spiaggia ti nasconderebbe finché farà giorno.

Isola col vulcano

Nell'inventario ora non hai più nulla, per cui raccogli 3 bastoni, sali, arrivando così in un villaggio. Sulla sx, vedrai un grosso tronco d'albero scavato, una canoa, cliccaci sopra, ma è troppo pesante, non riuscirai mai a spostarlo da solo. Salta sulla pedana e scavalca con un balzo le assi mancanti, sali per la scaletta ed entra nella capanna. Clicca col bastone sul gancio che vedi sull'imposta e una volta nell'inventario combinalo col bastone. Esci dalla capanna e dirigiti al villaggio, purtroppo i guerrieri indigeni non ti faranno entrare. Osserva il totem sulla sx, gli manca qualcosa, dirigiti tutto a dx, arriverai alle rovine di una chiesa, raccogli 5 pietre, dirigiti verso la parte posteriore della costruzione, troverai un albero di cocco. Clicca con una pietra sul cocco, e se non riesci al primo tentativo continua a provare finché non cadrà. Dopo averlo raccolto dirigiti a dx della chiesa, vedrai una donna indigena scappare via. All'interno del campanile c'è una corda appesa, cliccaci sopra ed arrampicati, fino ad arrivare in cima. Clicca col bastone con l'uncino sulla corda per prenderla. Ora ti sorge una domanda: "come faccio a scendere?" Scendi alla tua sx, nell'inventario combina la corda col bastone con il gancio, clicca con la corda sull'arco di fronte, quando vedrai che la corda fa il giro devi essere veloce a cliccare sull'icona azzurra, quando è più o meno in centro. Sbagliare i tempi è facile, col rischio di cadere di sotto e morire, per cui munitevi di pazienza e riprovate.



Una volta sotto avrai con te la corda. Osserva la pietra bianca davanti ai gradini della costruzione bassa sulla dx del campanile



cliccaci sopra per sollevarla, ma è troppo pesante e non ci riuscirai, prendi allora il bastone col gancio dall'inventario e cliccaci sopra, riuscendo a spostarla, sotto c'è una collana, prendila. Prosegui il tuo cammino verso dx, troverai un cespuglio, cliccaci sopra e raccogli le bacche gialle, occhio perché sono velenose!



Torna indietro, verso la chiesa, fino al pozzo; sali sul bordo e clicca con la corda sulla traversa, in modo da legarla, poi calati, ti ritroverai in una stanza sotterranea. Guardati intorno, appeso alla parete, c'è uno stendardo, cliccaci sopra, scoprirai che nasconde una cassaforte. Ovviamente senza combinazione non puoi far nulla, per cui esci dalla schermata in primo piano. Sposta la tua attenzione a dx della cassaforte, vedrai che c'è una tomba, con una lapide, cliccaci sopra, portando in primo piano la scritta sopra questa, osservando attentamente il nome potrai trovare nascosti dei numeri romani



MDIC corrispondono ai numeri 1599

Torna alla cassaforte, e clicca sul primo rettangolino in basso, in modo da aprire la finestrella, poi clicca sulla manopola che gira per trovare il numero della combinazione corrispondente (usa i tasti dx e sx del mouse per spostare la manopola avanti e indietro). Ripeti la medesima operazione sulle finestrelle successive, ricorda che quando clicchi sulle altre finestrelle, quella precedente si chiude, ma niente paura, il numero è memorizzato. Una volta inserita la cifra **1599**, in automatico l'aprirai. All'interno c'è la testa di una statua.



Ora puoi uscire da qui. Risali in superficie percorrendo la strada a ritroso, recupera la corda una volta fuori dal pozzo e va al villaggio. I guerrieri sono ancora ostili, prendi la testa della statua dall'inventario e diccala sopra al totem. A questo punto ti faranno entrare. Consegna la collana alla donna accanto al bambino, gli chiederai dove puoi trovare Dieter (l'uomo di cui hai letto il nome in uno dei messaggi trovati sull'isola), il bambino ti farà capire che si trova da loro. Osserva ora il cespuglio accanto alla pianta alta vicino a te, contiene dei frutti arancioni, sei stanco e affamato, cliccaci sopra e prendi i frutti. Mangiane fino a che la tua barra d'energia non sarà totalmente ricaricata. Raccoglili poi 5 da portare con te. Va tutto a sx, cambiando schermata ti troverai faccia a faccia con un indigeno che non sembra per niente felice di vederti, se vuoi passare l'unico sistema è quello di colpirlo sulla testa. Prendi una pietra e diccala sulla sua testa, facendolo cadere. Ora puoi procedere in avanti, arrivato al fondo del "sentiero", se così si può chiamare, clicca con la corda sul ramo dell'albero che sporge e calati di sotto, ora preparati a saltare un po', per arrivare dal lato opposto e poter bere alla cascata.



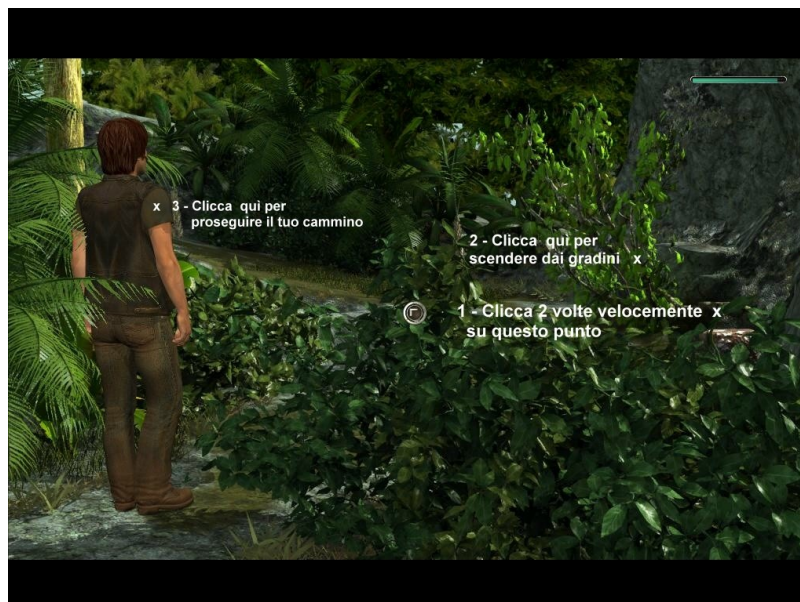
Devi salire prima sulla sporgenza di fronte a te, poi clicca sull'icona a gradino che vedi sul bordo e fa un gran balzo (vedi foto in alto) per arrivare dall'altro lato, poi salta su quella a fianco, sempre col medesimo sistema ed infine scendi sulla sporgenza di fronte alla cascata, dove potrai finalmente dissetarti. Torna indietro di due sporgenze, poi prova ad andare dritto, (non saltare verso sx, mi raccomando, ma guarda di fronte, infatti vedrai l'icona classica che appare per accedere in una locazione differente da quella in cui ti trovi), ma il salto che dovresti affrontare è troppo lungo e così torna alla cascata. Prendi il bastone con il gancio dall'inventario e clicca sopra la parete a fianco della cascata, quando lo vedrai luccicare, clicca, in questo modo lo planterai nella roccia.



A questo punto clicca sull'icona verso l'alto e procedi verso il prox scenario. Dirigiti verso la parte alta, e osserva il tronco sul bordo del burrone, purtroppo per quanto ti sforzi non riesci a muoverlo, per cui devi tornare indietro e passare dalla jungla. Prima di intraprendere questa strada, bevi nel ruscello, in modo da recuperare tutte le energie. **Da qui in avanti segui attentamente le istruzioni, poiché potresti andare incontro a morte certa.** Appena entrerai nella jungla, vedrai al di là di un tronco un cinghiale, **se ti verrà l'idea di scavalcare l'enorme facocero ti ucciderà.**



Bisogna agire con astuzia, accedi all'inventario e combina il cocco con le bacche velenose e poi con il risultato ottenuto clicca sul cinghiale, una volta che questi lo mangerà, morirà avvelenato. Scavalca il tronco e clicca sul masso che vedi verso il fondo, lo farai rotolare via. Scavalca nuovamente il tronco e torna indietro, vedrai che hai deviato l'acqua della cascata. Recati in cima al burrone a sx e clicca sull'albero; purtroppo non si muove ancora. Prendi i massi accanto al troco e portali, dove vedi l'acqua che scorre verso sx, dovrai creare una diga. Ti occorrerà fare avanti e indietro un po' di volte, fino a che non ti fermerai in automatico, se il tuo livello di energia vedi che cala troppo, mangia i frutti che hai portato con te. Una volta sistemate le pietre clicca sulla diga con lo stendardo, tappando così i buchi. Ora si formerà una pozza d'acqua. Bevi per recuperare a pieno l'energie. Clicca sul tronco col bastone, in modo da buttarlo di sotto, poi girati e recupera lo stendardo. Va a dx, scendi dal lato del burrone da dov'eri salito e recupera il bastone col gancio. Ora il tronco che hai fatto cadere ti fa da ponte per passare oltre la sporgenza. Cliccaci sopra dopo aver superato le 2 sporgenze e prosegui il cammino. Una volta arrivato dall'altra parte, dovrai dirigerti tutto a sx, saltando da una sporgenza all'altra. Se devi ricaricarti bevi alla cascata. Una volta arrivato sull'ultima sporgenza, clicca col bastone col gancio sulla parete e poi arrampicati. Appena arrivato in cima, **se prosegui dritto finirai in una trappola che ti ucciderà, ma quella è l'unica strada,** (per sicurezza puoi sempre salvare) sulla dx ci sono delle scale, **(punto 1 sulla foto)**, cliccaci 2 volte rapidamente sopra, (mi raccomando di essere rapido, poiché se non lo farai verrai colpito) e poi prosegui verso sx **(punti 2 e 3 sulla foto).**



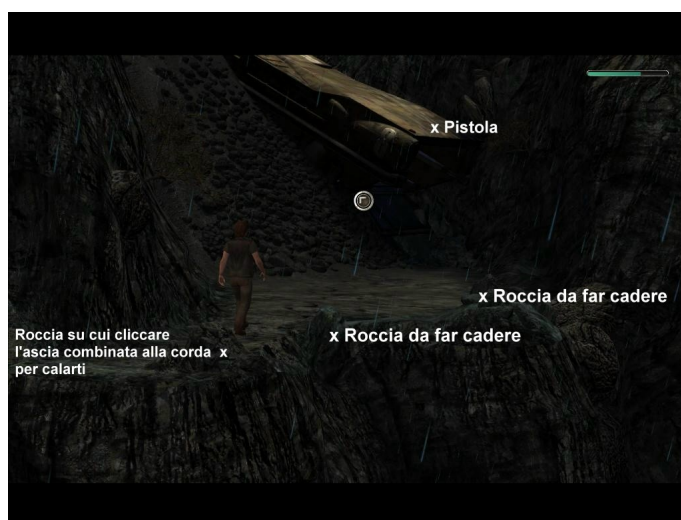
Una volta arrivato nella nuova locazione, fa attenzione ai serpenti (quei tre così gialli che sembrano dei rami), **moriresti subito** se ci passi vicino. Cliccaci sopra con la bandiera in modo da coprirli e prosegui oltre. Verso il fondo della schermata clicca sull'icona a gradini e dopo esserti arrampicato prosegui verso dx, fino ad arrivare nella jungla. Entra nella capanna che vedrai e leggi i fogli che vedi sulla mesola alla sx dell'amaca, spiegano molte cose, descrivono l'esperienza di Dieter sull'isola e come ha fatto a scappar via di là; in quel mentre arriverà Dieter in persona. Dopo che avrete parlato, lui deciderà di aiutarti. Prima di lasciare la capanna prendi la bottiglia d'acqua, la corda e l'ascia, poi esci e **segui Dieter, facendo attenzione a passare esattamente nello stesso punto in cui passa lui, altrimenti morirai**. Ad un certo punto vi fermerete a parlare, ti darà 2 frutti. Sei arrivato vicino alla colata lavica, da qui prosegui da solo. Vieni avanti fino alla roccia in primo piano e spingi il palo, cliccaci sopra con l'ascia, riuscendo ad attraversare così la lava, avvicinarti alle rocce a dx e scalale, arrivando così in una nuova locazione. Prosegui sempre avanti, fino a che arrivi in una schermata in cui vedi tante rocce piccole, qui dovrai prendere la strada che prosegue verso l'alto (vedi foto), anziché quella diritta, poiché se prosegui avanti ti troverai sbarrato il passo dalla lava.



Ora dovrai salire verso l'alto, e nell'ultimo tratto dovrai aiutarti con l'ascia.



Proseguendo avanti, troverai una “macchina” rotta, cliccaci sopra e recupera la pistola, avvicinarti al bordo del precipizio e butta di sotto i massi, accedi all’inventario e combina l’ascia con la corda e cliccala sul masso a sx, infine calati.



Ora prosegui verso dx, praticamente ti trovi nel punto dove la lava ti sbarrava il passo e ora la via è libera, grazie alle rocce che hai buttato di sotto. Ricorda di bere per recuperare energie. Una volta che arriverai nella nuova locazione vedrai un robot di fronte a te, devi colpirlo con la pistola, attenzione però, hai un solo colpo a tua disposizione, e se tu lo manchi lui colpirà te facendoti morire. Se ciò dovesse accadere, ripartirai da questo punto. Una volta neutralizzato il robot, torna indietro e prosegui verso sx, fino al punto in cui c’è la cascata di sassi, da lì puoi prendere a salire.



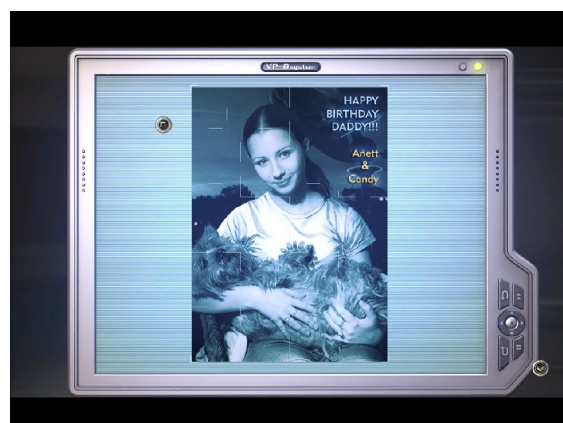
Continua a salire fino ad arrivare all’ingresso del cratere. Sali sul container e procedi verso la stazione, cliccando alla sua sx. Qui fa un caldo infernale. Procedi verso sx, sali sulla scaletta a sx e poi oltrepassato la pista d’atterraggio sali sulla scaletta a dx. Avvicinati al robot a cui hai sparato e prendi la pistola. Torna verso la scaletta, una volta che sarai sceso arriverà una navetta, in automatico ti nascondrai sotto la piattaforma. Sali dalla scaletta ed entra nell’hangar. Una volta che entri la navetta si apre quasi subito, per cui dovrai essere veloce a nasconderti dietro le casse che vedi a dx, altrimenti verrai ucciso. Una volta dietro le casse prendi la pistola dall’inventario e spara al robot, fallo quando si aprono le porte.



Va vicino al robot, e un po' nascosto dal corpo di quest'ultimo vicino alla parete sx ne vedrai un' altro mentre si sta caricando. Prendi la pistola e clicca la 1° volta sul robot e la 2° nel punto esatto dove lui è collegato per effettuare la ricarica. Clicca sulla fontanella per ricaricarti d'energia e clicca sul quadro comandi per far aprire la porta a 1° sx, è chiusa, ti occorrerà uno strumento di riconoscimento per poter entrare



Entra nell'ultima porta a sx, c'è un laboratorio. Clicca sul cestino per terra a dx della porta, troverai un biglietto, scritto da una donna di nome Sandra. Avvicinati al pannello di controllo, ma non puoi far nulla perché ti occorre un codice. Prendi il coltello tascabile e clicca sul pulsante rosso. Vedrai comparire sulla parete dx un ologramma, ma per procedere oltre hai proprio bisogno del codice d'accesso. Lascia la stanza e dirigiti a dx, vedrai delle scale, qui sentirai un cattivo odore, molto forte. Osserva la presa d'aria, cliccaci sopra per aprirla, ma è bloccata, ti occorre qualcosa per aprirla. Scendi le scale, scoprirai il perché del cattivo odore, c'è il cadavere di un ricercatore, dev'essersi rotto l'osso del collo, cadendo di sotto; clicca col coltello sul dito del morto, in modo da tagliarlo. Raccogli anche il puzzle digitale che vedi lì accanto. Accedi all'inventario e clicca col tasto dx del mouse sul puzzle, una volta attivato risolvilo. Dovrai comporlo, usa il tasto sx del mouse per spostare e posizionare i pezzi ed il tasto dx per ruotarli.



Torna al piano di sopra e clicca col dito sul quadro comandi della porta. Sei entrato nel dormitorio a quanto sembra. Clicca sull'armadietto n°6 col dito, si tratta dell'armadietto del capitano Thomas; prendi il computer portatile e clicca sul cappotto, troverai una lettera, in cui sono scritti degli ordini, dato che il progetto è stato compromesso bisogna distruggere tutto. Accedi al menù, e clicca col tasto dx del mouse sul pc, devi inserire una password. Digita la parola CANDY sulla tastiera del tuo pc di casa e dai invio. Ti apparirà una schermata con tre icone incolonnate verticalmente sulla dx, clicca sulla prima in alto, ti verrà richiesta una nuova password, digita SANDRA. Clicca sull'icona del cestino, in alto a dx, si aprirà una mail in cui compare il seguente codice 97GETOUT43BKW. Esci dalla schermata del pc in primo piano ed esci dalla stanza cliccando col dito sul quadro comandi della porta. Torna nel laboratorio in fondo al corridoio a sx; se non vedi più l'ologramma sul muro premi nuovamente il pulsante rosso, altrimenti clicca sopra l'ologramma col dito del capitano e poi inserisci il codice 97GETOUT43BKW dai invio, reinserisci il medesimo codice per la 2° volta e premi nuovamente invio, hai attivato il sistema di autodistruzione, in automatico imposterai le coordinate che seguono il momento del tuo incidente. Una volta data energia il teletrasporto si è attivato. Lascia la stanza, va all'hangar e clicca sulla navetta da cui era sceso il robot. Troverai Eva, sul pavimento. Parlane, una volta esauriti tutti gli argomenti ti darà un cacciavite. Torna all'interno e usalo sulla presa d'aria accanto alle scale, ma è troppo corto, non funziona. Scendi le scale, al fondo del corridoio c'è una conduttura del gas che è stata riparata, si trova a dx della porta, cliccaci sopra col cacciavite, poi cliccaci nuovamente sopra per prendere il pezzo di tubo. Combina nell'inventario il cacciavite col pezzo di tubo, in modo da allungarlo. Torna alla grata in cima alle scale e clicca sopra la grata col cacciavite. Una volta tolto, entraci, Eva ti verrà dietro. Ti troverai di fronte ad un ologramma, cliccaci sopra col dito del capitano Thomas per attivarlo. A questo punto non ti resta altro da fare che goderti il finale. Complimenti!

Soluzione di Rita