

Broken Sword – L'angelo della morte



In questo gioco bisogna osservare tutto ed esaurire tutti gli argomenti di un dialogo. Il gioco è molto lineare ma una di queste dimenticanze può portare ad una fase di stallo.

New York

Studio legale di New York

Dopo la intro sei nel tuo ufficio in compagnia di Anna Maria che vuole parlarti di un manoscritto che ha trovato, ma non fa in tempo perché i tipi che la stanno inseguendo sono già entrati e non hanno buone intenzioni. Una volta chiusa la porta devi trovare il modo di scappare dall'ufficio. Vai a dx e prendi la mazza da golf, usala sulla porta in fondo a sx, entra e sposta la cassettiera per bloccare la porta, salici sopra ed entra nel buco in alto. Anna Maria noterà un ascensore e tenterà di bloccarlo con le mani e ti chiederà un aiuto: usa la mazza da golf sull'ascensore per bloccarlo. Vai a dx ed in fondo vedi una grata che protegge una condizionatore, prova a toglierla ma non ci riesci, allora chiedi aiuto ad Anna Maria che ti aiuterà. Sfila il condizionatore e mettilo sotto l'ascensore al posto della mazza da golf che dovrai riprendere. Esci dal buco dove c'era il condizionatore e cammina sul cornicione fino alle scale in ferro a dx, sali la scala e vai verso la struttura in ferro in fondo, sali e percorri la piattaforma fino a vedere una catena che dovrai far penzolare. Scendi ed usa la mazza da golf sulla catena per lanciarti sul tetto davanti, gira la manovella di dx della costruzione meccanica per unire i due ponti e far passare Anna. Da dove sei non puoi andare in nessun posto perché è tutto in rovina, vai a sx ed arrampicati sul cornicione e vai verso sx fino all'altra parte (nota bene un asse che farà scattare una leva), stai sempre contro il muro ed avanza verso sx, salta dove la piattaforma è interrotta, avanza fino al muro in fondo e prosegui sul cornicione verso sx fino all'altra piattaforma. Passa attraverso l'apertura nel muro e ti ritrovi sulle scale, vai a dx verso la piattaforma e raccogli lo spago, ritorna dentro, chiudi la porta bloccandola con il chiavistello e poi abbattila per farla crollare permettendo ad Anna Maria di raggiungerti. Scendi tutte le rampe di scale ed arrivi davanti ad una porta: qualcosa la blocca. Risali per due rampe di scale ed esci sulla piattaforma, vai a dx ed avanza fino ad una interruzione, salta sotto ed avanza fino a trovare dei cavi di corrente che non ti fanno passare. Torna indietro e sulla piattaforma vai a sx fino a vedere un armadietto con una leva rossa, (quella attivata in precedenza), disattivala, ma siccome è danneggiata ritorna sempre in posizione: chiedi allora ad Anna Maria di tenerla alzata. Ritorna dove ci sono i cavi che ora sono innocui, oltrepassali e sulla dx sposta la cassa che blocca la porta, aprila e sarai di nuovo con Anna Maria. Vai a dx e gira la manovella per aprire la saracinesca, ma appena la lasci ricade di nuovo, parla con Anna Maria per fargliela aprire, sorreggila con le mani e riuscirete a fuggire.

Hotel di New York

Vai alla reception e parla con Alfonso chiedendogli una stanza libera: in cambio otterrai un opuscolo, leggilo e troverai il numero di telefono dell'hotel. Vai a sx e prova ad aprire la porta ma Alfonso ti fermerà dicendoti che ci vuole una scheda magnetica per andare nelle stanze. Torna indietro ed entra nel salottino, parla di tutto con Thelwell che sta leggendo un libro, parlaci tentando di convincerlo a darti la scheda che usa come segnalibro: nulla da fare. Entra nella porta vicino ai distributori automatici per andare alla toilette, usa il PDA per chiamare l'hotel e farti passare Thelwell che si alzerà lasciando il libro incustodito: esci e sul tavolo prendi la scheda magnetica. Usa la scheda sulla porta e sali le scale per le stanze. Appena sei sopra ti chiamerà Anna Maria dicendoti di fare in fretta e di aprire la finestra del bagno per farla salire. Avanza fino al corridoio a sx e sentirai un rumore dietro ad una porta e un tipo in fondo ti dirà di non immischiarti, torna indietro di qualche passo ed in fondo alle scale bloccate prendi uno scarafaggio e leggi il cartello. Ritorna nella hall e prova a toccare l'orologio alla sx della reception: Alfonso ti bloccherà subito dicendo di non toccarlo. Parla con lui di tutto, dell'orologio, degli scarafaggi e della disinfestazione al piano superiore. Ritorna all'orologio e posiziona lo scarafaggio sul quadrante, parla di questo con Alfonso che uscirà lasciandoti campo libero. Sul bancone nota un accendino chiaro, sposta il vetro e prendilo. Ritorna sopra e osserva il vaso con i fiori secchi sul tavolino, vai da Elvis di guardia alla porta e parlaci di tutto, avanza fino alla finestra in fondo ed appena ti volta le spalle aprila, ritorna indietro fino al tavolino con il vaso di fiori ed appena Elvis si volta per chiudere la finestra usa l'accendino sui fiori, il fumo farà scattare le docce antincendio e l'uomo fuggirà preoccupato per la sua mise e per i capelli. Entra nella stanza ed osserva il sigaro cubano sul mobile a dx, avanza ai piedi del letto e raccogli la penna, vai in bagno e premi il pulsante per fermare la ventola, usa lo spago sulla grata e poi premi il pulsante per far girare la ventola che si bloccherà a causa dello spago: il tutto cadrà di sotto permettendo ad Anna Maria di salire. Dopo il dialogo ritorna nel corridoio e vai nella prima porta a sx dove hai sentito dei rumori la prima volta che sei salito: prova ad entrare ma Elvis te lo impedisce, allora infila sotto la porta il depliant e la penna e ti sarà restituito con sopra scritto un codice: 5837X, premi sul meccanismo a codice alla dx della porta per immetterlo e parlerai con una donna legata.

Studio Legale di New York

Dopo aver ascoltato la disperazione di Virgil per i suoi MP3 vai nel tuo ufficio e dalla scrivania prendi le sigarette che qualcuno ha dimenticato, esci dall'ufficio e vai all'hotel Alfonso.

Hotel di New York

Incontrerai la donna che hai liberato in compagnia di un poliziotto: dopo il breve dialogo mostra le sigarette al poliziotto che ti dirà che queste vengono fumate solo una famiglia mafiosa. Parla di nuovo con lui e chiedigli di Elvis, parlagli del tatuaggio che aveva e saprai che appartiene alla famiglia Martino, chiedigli del porto e poi parla con la donna. Esci dall'Hotel e vai alla Società di confezionamento di Mama Martino.

Società di confezioni New York

Entra nella macelleria e ascolta tutto il discorso sui salami di Chico: parla ancora di lui, dei salami e della mazza da golf. Mostragli le sigarette e siccome sono le sue preferite introvabili ti chiederà a quanto le vendi: seleziona il salame e fai lo scambio. Esci dalla macelleria e posizionati dietro alle pedane in legno, appena Chico entrerà nel retro, entra in macelleria e da dietro il bancone prendi il grembiule. Avanza fino al centro del piazzale e poi alla sx del furgone sali la rampa, avanza ed entra nel passaggio dove c'è l'uomo di guardia che ti farà passare perché indossi il grembiule. Vai

nell'entrata davanti (quella dove ci sono i contenitori bianchi), scendi la scala, avanza verso dx e sulla parete prendi la coperta ignifuga. Entra nella porta a sx ed avanza fino a vedere un macchinario, togli le chiavi e avanza fino al recinto: sentirai della musica senza capire da dove arriva, vai a dx e vedrai un contenitore verde, spingilo per 3 volte fino a posizionarlo sulle pale di un carrello elevatore. Osserva il carrello e vedrai due pulsanti: uno verde e uno rosso. In basso c'è una fessura dove devi mettere le chiavi prese prima, premi i tasti per far salire le pale e poi clicca col tasto dx sulle chiavi per toglierle. Sali sul carrello nella parte posteriore, sali sul tettuccio ed infine sul bidone verde, osserva dalla finestrella sul muro e vedrai il manoscritto che sarà messo in un archivio sulla lettera "F". Scendi e ritorna indietro fino da dove sei entrato all'inizio (dove c'è l'uomo di guardia), prosegui in avanti e poi a sx dove c'è un'entrata con sopra una luce verde, entra e segui la passerella a dx, scendi la scala e vai verso l'ultima porta a sx, prova a toccarla ma è rovente, usa la coperta ignifuga e apri la porta, entra e raccogli il pezzo di carbone in terra usando la coperta ignifuga.

Ritorna indietro all'entrata principale e vai dritto dentro il furgone, in fondo prendi del ghiaccio e ritorna di corsa al carrello elevatore, sali e metti la coperta con il carbone sulla finestrella e poi mettici anche il ghiaccio per creare più fumo e far uscire tutti. Ritorna all'entrata principale e gira alla sx dei due maiali appesi, agisci sul pannello sul muro per attivare il nastro trasportatore e vedrai il cadavere di Tony, frugagli nelle tasche fino a trovare una scheda. Ritorna da dove sei venuto, scendi la scala, avanza dritto e supera la porta in fondo, vai a sx ed entra nella porta: quella da dove sono usciti i mafiosi. Osserva sulla sx una scatola del pronto soccorso, aprila e scoprirai che è un lettore di schede, inserisci quella presa a Tony ed entra nel passaggio. Sali le scale ed entra nell'ufficio, apri il cassetto centrale della scrivania e prendi il fazzoletto, esaminalo e troverai una foto di Lucy. Prova ad aprire lo schedario ma è chiuso. Ritorna sotto dove c'era la brace (l'entrata con la luce verde) ed usa il fazzoletto sul pezzo di carne appesa per sporcarlo di grasso, ritorna in ufficio ed usa il fazzoletto sullo schedario sbloccando le ruote che erano arrugginite. Osserva la finestra a sx (quella dove manca il vetro) e vedrai che sei sopra il tritaossa, clicca col tasto dx sullo schedario e seleziona la spinta in modo da farlo cadere dentro. Scendi sotto ed inserisci la chiave nel macchinario, premi la pulsantiera per sventrare lo schedario. Da terra raccogli il lettore Mp3 ed il manoscritto.

Studio Legale di New York

Sei nel tuo studio in compagnia di Anna Maria, osserva la prima intestazione in latino e poi l'angelo, l'Ecclesiastico e l'idolo vicino. Chiudi il manoscritto ma RICORDA CHE DEVI LEGGERLO TUTTO, e consegna l'MP3 a Virgil. Parla ancora con lui e chiedigli del PDA: ti darà anche una schedina per andare su internet. Prendi il PDA e clicca su "Connetti", Virgil ti spiegherà come funziona, collegati al Server privato di Lobineau: sotto c'è il disegno di come va disposta la componentistica per accedere al database.



Il componente indicato dalla freccia deve essere ruotato nel senso della linea rossa in modo da indirizzare il fascio verso il server.

Ti apparirà in automatico il Blocco Note dove potrai vedere in fondo il “database storico”: leggilo tutto per bene e poi guarda ancora il manoscritto, leggilo di nuovo tutto e poi osserva il Re e l’Ecclesiastico in alto a sx, il Cavaliere e la Fortezza sulla dx ed infine l’Ecclesiastico nella città fortificata scoprendo che la città è Istanbul. Esci dall’ufficio e ti ritrovi in una camera di Istanbul con Anna Maria.

Istanbul

Hotel Pasha Palace

Ti trovi nella hall dell’hotel, vai verso dx ed osserva la mappa delle attrazioni turistiche, parla con la receptionist dell’Antica cittadella lungo il fiume e ti dirà di chiedere al cameriere, esaurisci i dialoghi sulle attrazioni turistiche. Vai nella sala da pranzo alle tue spalle e parla con il cameriere chiedendo anche a lui dell’antica cittadella e ti dirà che è nascosta sotto il palazzo di Topkapi: esaurisci i dialoghi, esci dall’hotel e seleziona il palazzo di Topkapi.

Palazzo di Topkapi

Parla con la guardia spacciandoti per O’Mara, ma senza ID non si passa. Ritorna all’hotel.

Hotel Pasha Palace

Chiedi alla receptionist di O'Mara e saprai di una lettera a lui indirizzata, guarda a dx il computer e la foto che ti rivela che è appassionata di golf. A sx sul bancone c'è la lettera indirizzata ad O'Mara ma non puoi prenderla: devi distrarre la receptionist. Parla con Anna Maria e chiedile di prendere la lettera mentre tu distrarrai la receptionist parlandole della mazza da golf. Parla di O'Mara con Anna Maria e ti darà la mappa e la scheda ID. Osservalo nell'inventario e separerà la mappa dall'ID. Vai nella sala da pranzo e sul secondo tavolo a dx prendi il coltello. Usa il coltello per togliere la tua foto dalla scheda ID e mettila sulla scheda di O'Mara: in questo modo hai un ID di riconoscimento e potrai entrare al palazzo. Nell'inventario guarda la mappa e specialmente in alto a dx il Vestibolo degli amanti, non sapendo di cosa si tratti chiederai al cameriere che ti darà delle interessanti spiegazioni.

Palazzo di Topkapi

Fai vedere il tuo nuovo ID alla guardia che ti farà passare, avanza fino al portone in fondo ma non ti faranno entrare: prova nel vialetto a sx ma anche qui nulla da fare. Parla con Anna Maria che ha già capito che dovrà distrarre la guardia. Appena si appartano passa alla sx dell'albero vicino a lui ed avanza fino al primo ponteggio, sali fino in cima e sul cornicione del muro all'altezza del lampione prendi il telefono per memorizzare il numero delle guardie. Prima di prenderlo aspetta che la guardia si sia allontanata. Rimetti al suo posto il telefono, sempre aspettando di non essere visto e vai nell'altro ponteggio. Prendi il PDA e fai il numero del telefono della guardia: ci sarà una corta scena animata, appena hai il controllo del mouse sali sul muro e ti ritroverai nel cortile anche qui pieno di guardie. Sei nascosto dietro un'ala di cemento, trova nella parete in fondo il punto dove dovrai arrampicarti, aspetta che la guardia giri l'angolo e corri per arrampicarti: avanza subito di qualche passo dentro al tunnel per non farti scorgere. Avanza di qualche passo verso il corridoio ed un'animazione ti farà vedere un nuovo pericolo: una guardia e un cane. Osserva nella nicchia davanti l'intonaco che si sta sbriciolando, usaci il coltello per creare un diversivo e farli allontanare. Corri per il corridoio finché non vedi una tazza sul davanzale, bevine il contenuto e ritorna indietro di corsa e fermati nella nicchia appena girato l'angolo. La guardia andrà a riempire la tazza che hai bevuto lasciando di guardia il cane. Osserva la corda che penzola, taglia una fetta di salame con il coltello e legalo all'estremità della corda: in questo modo distrarrai il cane e potrai proseguire per il corridoio, scendi le scale e supera l'arco per ritrovarti sul terrazzo nel cortile della fontana. Vai a dx e sarai nella hall del museo, vai fino in fondo all'entrata del museo che è protetto da un allarme infrarosso: bisogna disattivarlo. Usa il PDA e connettiti al Centro Sicurezza Topkapi, sotto c'è lo schema di come vanno posizionati i componenti.



Una volta connesso vai su “configura sistema”, imposta la modalità di prova in modo da sbloccare le porte per un’ora: tempo più che sufficiente. Entra nel museo di qualche passo e osserva la grata del condotto di aerazione sulla dx, aprila e metti il depliant dell’hotel, usaci l’accendino e il fumo ti farà vedere la disposizione dei raggi laser. Avanza camminando finché non vedi i primi raggi laser. Adesso hai 4 zone con i raggi laser che sono intermittenti: appena si interrompono CORRI dalla parte opposta ma solo di qualche passo altrimenti rischi di posizionarti su quelli successivi. Fai in questo modo per superarli tutti. Stai attento perché gli ultimi laser non si vedono perché sono dietro al mobiletto. Vai verso le 4 leve ed azionale in questo modo per far entrare Anna Maria: numeriamo le leve da sx a dx con 1-2-3-4 quindi usa questa sequenza: 1-2-4 e la porta si aprirà. Vai verso dx ed osserva le due maniglie ai lati della porta e chiedi ad Anna Maria di aiutarti a girarle in simultanea per aprirle. Sei nel cortile della fontana e ancora ci sono guardie dappertutto, vai a sx e passa sotto gli archi fino a vedere un pannello, usaci il coltello per metterlo fuori uso e togliere l’acqua dalla fontana, aspetta che la guardia seduta si allontani ed entra nella fontana, prova a spostarla me devi chiedere aiuto ad Anna Maria; una volta spostata entra nel passaggio.

Esplorazione delle catacombe

Vai sulla passerella verso sx e percorrila fino in fondo: nota bene che ci sono dei rubinetti rossi che dovranno essere spostati in un certo modo. Ritorna al punto iniziale dove c’è il primo rubinetto e segui questa sequenza:

Primo rubinetto - leva a sx

Secondo rubinetto - leva in basso

Nella terza posizione ci sono due rubinetti: rubinetto in alto - leva in basso --- rubinetto in basso - leva a sx.

La prossima valvola deve essere chiusa. La valvola successiva deve essere aperta.

Se tutto è fatto giusto dovresti vedere dell'acqua filtrare dal muro facendo cadere la pietra. Entra nel passaggio e vai a sx fino in fondo, di nuovo a sx fino in fondo e salta sotto. Nota bene il simbolo bianco in terra e la pietra bianca sul muro in fondo, prova a premerla ma non succede nulla. Chiedi ad Anna Maria di premerla e posizionati di corsa sopra al simbolo bianco sul pavimento: si aprirà un passaggio. Entra ed esplora la stanza notando la statua di un cavaliere con uno scudo con enigma, clicca sullo scudo e metti i simboli come da disegno sotto.



Si alzerà un pannello con un altro cavaliere ed un nuovo enigma. Ci sono due dischi superiori e due inferiori, i numeri “I e II” muovono i superiori ed i numeri “III e IV” i dischi inferiori, ruotali come indicato nel disegno sotto.



Si alzerà un pannello con un altro cavaliere ed un nuovo enigma.



Disponi i simboli come da disegno e poi vai a dx verso la nicchia scura, agisci in basso ma non succede nulla perché sul manoscritto è indicato che bisogna essere disposti in cerchio: quindi chiedi ad Anna Maria di posizionarsi sulla nicchia ed in automatico ti posizionerai sull'altra: il pavimento scenderà. Vai verso la colonna in fondo e dopo il dialogo scenderà il pannello bloccando l'uscita, se non l'hai ancora fatto leggi sul manoscritto la "Parte in latino 3" e conoscerai i nomi di 3 città: Acre, Londra e Parigi..manca la quarta: Cipro. Localizza le città sul pavimento e poi vai secondo questo ordine e col tasto dx agisci su Acre – Londra – Parigi – Cipro. **SALVA IL GIOCO** perché nel prossimo enigma del basamento se inizi a muoverlo senza riuscire a trovare la combinazione giusta dovrai poi andare a caso e la sequenza descritta sotto non sarà più valida. Togli la statua dal basamento e muovi la colonna in questo modo: giù-dx-giù-sx-giù-sx-giù. Ti ritrovi in strada con Anna Maria per una cenetta con notte insieme inclusa..ma come si dice: dopo il dolce c'è l'amaro. Infatti ti ritrovi in prigione e la scena animata ti rivelerà il motivo.

In prigione

Cerca di prendere il topo a sx ma si rintanerà, agisci sulla tana ma sarai morso dal topo che getterai lontano, agisci di nuovo e stavolta trovi un supporto in metallo, usalo sulla parete di dx che si sta sgretolando e togli il blocco di pietra. Il rumore del blocco che cade farà arrivare una guardia che ti dirà che hai visite religiose: un prete ed una bella suora con sembianze conosciute. Il prete ti darà un topo meccanico, un giocattolo sonoro ed un sacco di biglie. Apri il sacco di biglie ottenendo così delle biglie, un laccio ed un pezzo d'abito. Usa le biglie sulla grata in terra facendole scorrere fuori della cella, entra nell'apertura sul muro e ti ritrovi nell'altra cella, agisci sulla porta e chiamerai la guardia che scivolerà sulle biglie rimanendo svenuto. Ritorna nella tua cella e dalla tasca prendigli le chiavi, apri la porta ed usa sulla guardia il laccio e il pezzo d'abito. Avanza salendo le scale in fondo e ti ritrovi davanti il solito cane, dagli il giocattolo sonoro e mentre è distratto prendi sul tavolo la scatoletta di carne. Nell'inventario esamina il topo meccanico e togli la chiave, usala sulla scatola di carne e poi dalla al cane che ti farà salire sulle scale a dx. Ti ritrovi nella hall del museo, vai verso l'entrata del museo e nella porta infilaci il topo meccanico che in poco tempo farà scattare l'allarme. Torna indietro velocemente e sali le scale fermandoti sul pianerottolo, appena vedi la scena filmata delle guardie arrampicati sulle liane verdi fuori dal muro e ti ritrovi sul tetto. Vai a sx

e sullo spigolo in basso della parete osserva la scanalatura, infilaci il giocattolo che parlando farà accorrere la guardia, vai di corsa a dx in fondo e poi a sx, salta il fossato e la suora si rivelerà essere **NICOOOOOOOOOOOOOOOOO...**

Hotel Pasha Palace

Dopo il dialogo hai il controllo di Nico, parla alla receptionist cliccando sulla sua icona e poi chiedile di O'Mara, con l'inganno ti farai dare la chiave della sua stanza. Sali le scale per andare nella stanza di O'Mara e riprendi il controllo di George. Vai a sx ed apri la finestra, sali e vai verso dx: ti muoverai solo di un passo, salta in avanti sul cornicione e vedrai la tua stanza, avanza a dx finché non vedi un pezzo della finestra in basso, aggrappati al cornicione in basso, aggrappati e clicca sul bordo basso della finestra per lasciarti cadere sul balcone sottostante, vai a dx e salta la balaustra, aggrappati al pezzo di balcone e scendi. Avanza a sx e fermati quando vedi la guardia dalla finestra: aggrappati al cornicione e trascinati a sx per oltrepassare quella finestra e poi risali sul cornicione, vai sulla seconda finestra a sx ed entra. Vai in bagno a sx e guarda il cestino dei rifiuti, prendi la ricevuta della carta di credito, esci dal bagno e prendi il rosario ai piedi del letto. Guarda la scena animata con l'agente, alias cameriere, alias prete. Ora bisogna scoprire dove si trova Anna Maria, prendi il PDA e segui il disegno sotto per posizionare i componenti.



Scoprirai che vive a Roma.

Roma

Osserva il cartello a sx vicino alla pianta verde e scoprirai che ti trovi dove vive Anna Maria: prova ad entrare nel portone ma è chiuso, parla con l'uomo che spazza la strada (un sacerdote) chiedendogli dell'appartamento di Anna Maria, continua il dialogo parlando di tutto. Vai verso il barbone in fondo, chiedi della chiave e ti dirà che è nascosta sotto il vaso di sx vicino al portone, prova a spostarlo ma il sacerdote ti osserva e te lo impedisce. Parla con Nico per far distrarre il sacerdote usando le sue doti femminili, così facendo distrarrà anche il barbone e potrai prendergli il

pezzo di pane. Vai verso la macchina, osserva la sua lucentezza e poi tenta di usarla ma il sacerdote ti dirà di fare attenzione perché era usata dalla famosa Lucy Chu. Usa il pane sulla macchina attirando i piccioni che faranno distrarre il sacerdote dandoti modo di prendere la chiave sotto il vaso. Entra nel portone usando la chiave appena presa, sali la prima rampa di scale e la stanza di Anna Maria è la prima nell'angolo: la N°8, prova ad entrare ma è chiusa. Avanza fino alle ante in fondo, apri le ante e vai sul balcone, sali sul vaso di fiori a sx e poi aggrappati al cornicione per andare verso la stanza N°8, ma il cornicione è rotto e non puoi proseguire, ritorna indietro, sali sull'altro vaso e vai nell'altro balcone sempre usando il cornicione. Prova ad entrare ma le ante sono chiuse, allora agganciati alle corde in alto a dx e prosegui fino al balcone del palazzo davanti, prova ad aprire la porta ma la suora ti sentirà e farà il giro per venire a vedere chi sei. Velocemente sali sulla ringhiera e vai a dx fino in fondo, salta sul balcone ed aggrappati al cornicione del palazzo con le finestre. Sei sul balcone della stanza di Anna Maria, osserva la porta che è chiusa, ma guardando dalla finestrella noterai che ha un blocco: usaci la mazza da golf per smuoverlo. Entra e farai entrare anche Nico, prendi la foto della suora sul camino e scoprirai che Anna Maria è una suora.

Vai nella stanza da letto a sx e sul letto prendi il biglietto del metrò, esci e vai in cucina e dal tavolo prendi la matrice di una carta d'imbarco. Esci dall'appartamento e dopo il dialogo con il sacerdote scendi le scale ed esci fuori. Vai a dx e dalla mappa scegli il Vaticano. Da dove sei vedi un portone in fondo sorvegliato dalle guardie svizzere, avanza e leggi la targa sul muro: Monastero dell'Ordine di San Michele, ritorna a dx e suona il campanello vicino al portone, verrà una suora alla quale chiederai dell'Ordine di San Michele, della porta e della fabbrica di ostie. Termina la conversazione e vai a sx verso la finestra ad arco e parla con la suora, chiedile della fabbrica di ostie, del Sacro Ordine e della foto di Anna Maria. Terminata la conversazione vai a dx fino in fondo e torna nell'appartamento di Anna Maria. Usa il PDA e connettiti al server del Vaticano seguendo il disegno sotto.



In questo modo otterrai il N° telefonico della fabbrica di ostie.

Esci e ritorna al Vaticano, avvicinarti alla finestra ad arco senza farti vedere dalla suora, componi il numero e chiedi di Suor Angelica, appena si allontana leggi la lista sul suo tavolo e scoprirai che il giorno seguente arriverà un ispettore sanitario. Appena la suora ritorna parlaci spacciandoti per l'ispettore sanitario e ti farà entrare. Dopo la spiegazione del funzionamento dei macchinari avanza in fondo verso le scatole sugli scaffali, prova a muovere quella che sporge con la croce sopra disegnata ma sarai fermato, vai a dx e osserva la scatola più chiara, spingila per farla cadere e distrarre la suora, appena si volta per raccogliertela vai sulla scatola sul tavolo e mettilci il pane raffermo. Ora che sei da solo vai sulla scatola di prima sullo scaffale a sx, apri la scatola con il coltello e prendi una bottiglia di vino rosso. Vai a sx e sali le scale in ferro, prosegui sulla passerella fino ad un silos, apri lo sportello e buttaci dentro il vino, ritorna indietro e scendi le scale: osserva la scena. Ritorna dove c'erano le scatole, vai nel passaggio a sx fino in fondo ed esci dalla porta. Vai a sx e sali sulle scatole piccole, sali poi quella più grande ed aggrappati al cornicione, vai a sx finché non sali. Il cortile è pieno di monaci e non devi farti vedere. Fai in questo modo sempre correndo:

- hai un basamento centrale, 2 davanti a te e 2 in fondo.
- entra e posiziona davanti a quello a sx in fondo.
- Vai su quello di dx e butta il pane sulla pianta in cima per distrarre il monaco.
- Ritorna su quello di sx.
- Appena il frate che cammina si sposta sulla pianta a sx entra nel portone.

Vai a sx e sali le scale, percorri il corridoio fino in fondo ed entra nella porta a sx, vai verso il tavolo e apri il cassetto a dx dove trovi un file su Anna Maria: sarai scoperto e ti spiegheranno tutto su Anna Maria dandoti anche un biglietto da visita di Gregor.

Appartamento di Anna Maria

Sei dentro all'appartamento ma non puoi fare nulla, esci e prosegui sul pianerottolo, bussa sulla porta a dx e mostra la tessera di Gregor al sacerdote: con un astuto inganno entrerai nelle sue grazie. Parla ancora con lui e chiedigli del pacco che ti sarà dato, esaurisci gli argomenti. Ritorna nella stanza e guarda il pacco, troverai un DVD, guardalo sul computer. Esci e vai dal sacerdote mostrandogli la penna del gatto nero e ti parlerà del club, parla ancora con lui del club ed esci dal palazzo selezionando sulla mappa il Club Gatto Nero.

Club Gatto Nero

Avanza e parla con il tipo di guardia all'entrata del club che non ti farà entrare: serve un pass. Torna dal sacerdote e chiedigli la sua tessera ma non te la darà: mostragli la foto di Lucy Chu credendo di convincerlo, invece tiene duro, continua il dialogo finché non ti dice che vorrebbe qualcosa di più personale: bisogna ricorrere ad un trucchetto. Allontanati dalla porta e attendi che la chiuda, usa la penna sulla foto di Lucy Chu per autografarla e poi dagliela ed otterrai la tessera per il club. Esci e ritorna al club.

Ritorno al Club Gatto Nero

Mostra la tessera al tipo di guardia che ti farà entrare, scendi le scale ed entra. Un altro tipo ti dirà che devi cambiarti d'abito, vai al centro della stanza ed entra nella stanza a sx dove vedi degli armadietti, vai in fondo alla stanza ed agisci sul vaso alla sx del quadro di nudo, gira la manopola che era nascosta dal vaso e sentirai una voce. Entra nelle docce e dietro quella centrale prendi l'asciugamano: in automatico ti cambierai mettendo i tuoi abiti in un armadietto. Ritorna nella sala

principale e vai nell'entrata a dx, percorri tutto il corridoio ed entra nel passaggio a sx, vai fino in fondo per la sala della sauna. Parla con Duane (vecchia conoscenza), parla con lui di tutto. Esci dalla sauna ma sarai catturato e interrogato. Guarda il filmato. Muovi il filo alla sx in modo da far cadere il gancio ed usalo sulla catena dietro di te, usa sempre il gancio sulla bottiglia per versarne il contenuto. Usa di nuovo il gancio sulla catena e poi agisci di nuovo sul filo a sx e goditi la divertente scenetta. Parla con l'essere dentro la scatola e poi sposta la tenda sul muro ed assisti al dialogo, premi il pulsante alla sx del vetro ed entra nel passaggio che si è aperto. Fatti pochi passi ti sentirai chiamare, torna nella sauna e scendi nella vasca: parla con Duane che deve darti una chiave ma la sua mano non passa dalla feritoia. Torna nello spogliatoio, vai nell'armadietto a sx (quello con le ante chiuse) e cambiati, torna nella vasca della sauna. Nell'inventario unisci il rosario con la clip e usa il tutto nella feritoia in basso ottenendo una chiave. Ritorna indietro e nel corridoio usa la chiave nella prima porta a dx per andare nella lavanderia, sali le scale, esci e vai a sx.

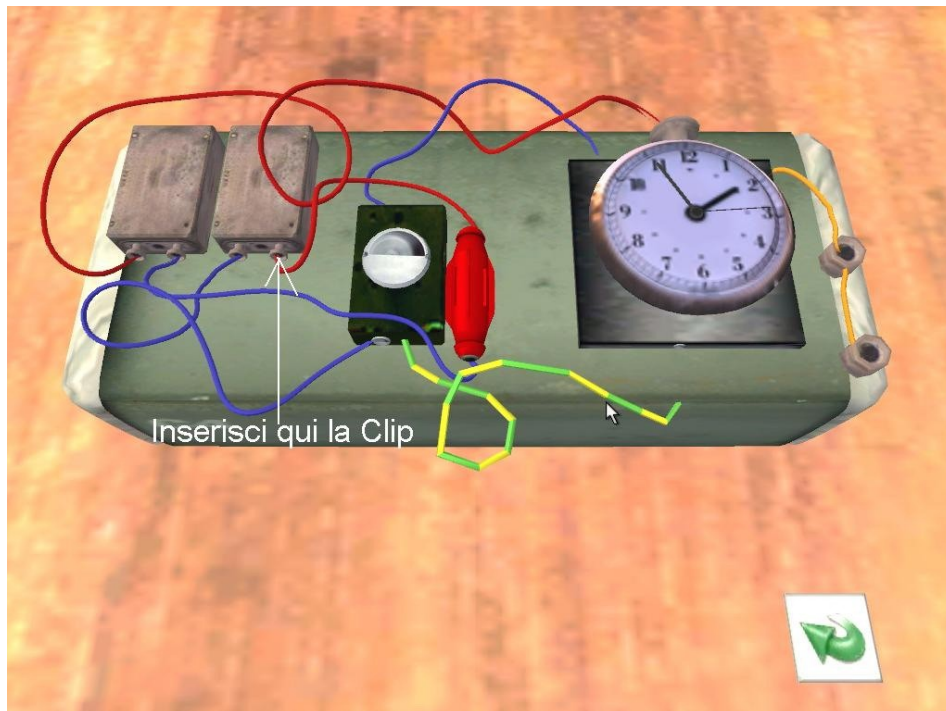
Casa di Anna Maria – Disinnescare la bomba.

Sei in compagnia del sacerdote ed anche di una bomba che devi disinnescare. Usa il PDA e connettiti su Appunti militari USA. Sotto c'è il disegno con la disposizione dei componenti. In questa fase dovrai essere abbastanza veloce perché hai solo 10 minuti di tempo.

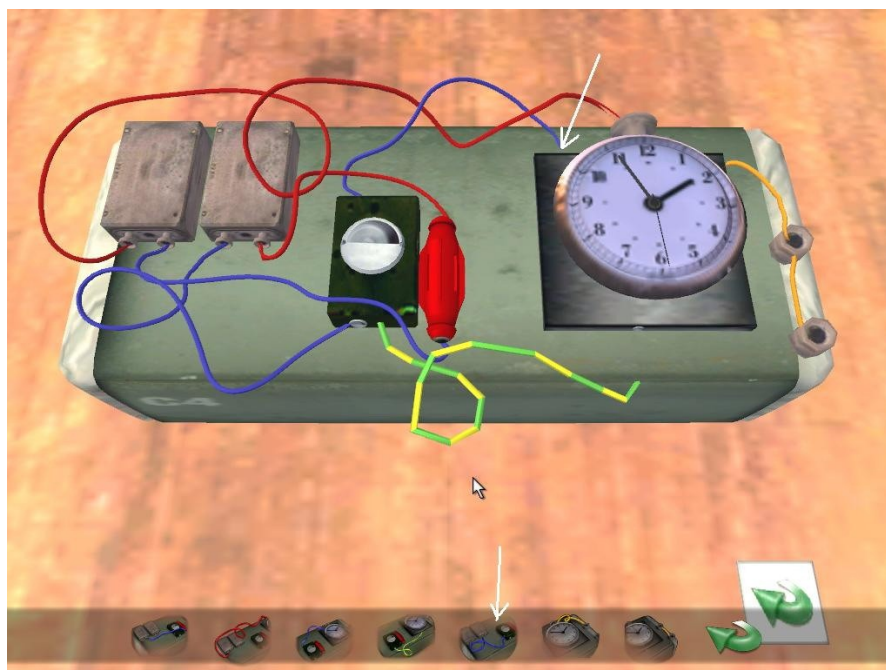


I due componenti indicati dalle frecce sono quelli trasparenti da ambo i lati.

Leggi bene tutte le indicazioni per il disinnescare di bombe e poi chiedi i guanti al sacerdote. Vai sulla bomba e metti la graffetta come indicato dal disegno sotto.



Una volta inserita la clip ti appariranno in basso delle scelte, clicca sul cavo negativo alla scatola d'innesco e poi taglia il filo blu in alto con il coltello. Nel disegno sotto ci sono i passaggi.



Scegli la quinta voce da sx indicata dalla freccia e poi con il coltello taglia il cavo blu sempre indicato dalla freccia: la bomba è disinnescata.

Phoenix

Osserva il retro della jeep e prendi la maniglia del cric, usala sulla chiusura del cancello per aprirlo, entra ed avanza fino all'ultimo passaggio sulla dx. Vai verso il bidone dei rifiuti e sposta la cassa dietro evidenziando una maniglia, tirala e disattiverai il freno, sposta il bidone tutto a sx e sposta la cassa sul fianco alla dx del bidone, sali ed arrampicati sul bordo interrotto del capannone.

Aggrappati alla copertura a dx e poi sul cornicione in alto, vai a sx e sali sulla prima piattaforma, salta sull'altra e sali su quella successiva, avanza e sali sul tetto. Avanza e vedrai una specie di antenna con una leva semicircolare, ruotala verso sx, guarda davanti per terra e raccogli un detrito. Usa il detrito sull'antenna per lanciarlo e colpire la leva rossa sull'altra costruzione e far scendere la scala in ferro. Fai il percorso al contrario per scendere e poi sali sulla scala in ferro dalla parte opposta della strada, sul tetto spingi la cassa dietro al tubo verde e poi posizionati davanti al tubo per ruotarlo, infilati dentro e sei dall'altra parte. Avanza e vai sulla crepa a sx, osserva le pietre in terra e poi usali per verificare che la profondità del buco non sia eccessiva, scendi e sarai in un ufficio. Inizia con l'osservare la porta di uscita che si apre solo con una combinazione: osserva la foto sulla scrivania che riporta una data (12-08-91), vai verso la porta e sul pannello prova ad inserirla ma non funziona. Cerca di usare il computer ma non puoi prendere informazioni perché non conosci la password, prendi il PDA e connettiti usando lo schema sotto per disporre la componentistica.



Sul blocco note del PDA leggi i file scaricati dal pc. Ritorna alla porta e sulla combinazione inserisci la data invertita, esci e salta sull'altra piattaforma, scendi sulla rete, aggrappati e vai verso sx fin sopra alle scatole dove dovrai lasciarti cadere. Vai verso l'apertura sul pavimento ed osservalo: nota sul bordo dx un pezzo di carta, prova a prenderlo ma cadrà sotto. Esci dalla porta a sx ed entra subito in quella di fronte per trovarti in una cucina, avanza e sopra il lavandino prendi il gancio, osserva sulla mensola a sx un oggetto che non puoi prendere, sposta il tavolo e sali per prendere della gomma da masticare. Esci dalla cucina ed avanza fino alla prima entrata a dx nello spogliatoio, la porta si chiuderà bloccandoti dentro: la porta si apre solo con un codice che non hai.

Vai verso gli armadietti e usa il gancio per aprire il sesto da sx, prendi la latta di olio, prendi il PDA e segui lo schema sotto.



Il server è stato violato e adesso puoi uscire dalla porta. Entra nella porta davanti e scendi due rampe di scale, entra nella porta a sx ed avanza fino alla porta aperta sulla dx. Entra e la porta si richiuderà, prova ad aprirla ed un uomo di Spallaci avrà l'ordine di ucciderti: interverrà "Rambo Maynard" che lo ucciderà e ti parlerà dell'oro monoatomico e ti porterà nel suo laboratorio. Segui tutto il filmato. Sali sulla scrivania e poi sul buco in alto, vai a sx e utilizza il pannello ma la catena è arrugginita, usaci l'olio sulla dx del pannello e poi utilizzalo di nuovo usando questa sequenza: destra – giù. Scendi di nuovo ed usa il gancio sulla cassaforte per assicurarla all'argano, risali e vai di nuovo verso il pannello di controllo usando questa sequenza: Su – sinistra. In questo modo hai posizionato la cassaforte sui rulli. Vai sulla dx fino in fondo e sali sulla pedana dove c'è il pannello di controllo dei cilindri. Il pannello è spento, scendi dalla pedana e posizionali davanti dove ci sono i cavi: noti che sono staccati e per tenerli uniti usa il pezzo di gomma. Parla con Maynard che lo "riparerà" in modo definitivo, **SALVA IL GIOCO**.

Posizionati sul pannello e segui questa sequenza:

sx - sx
su per 4 volte
giu fino in fondo
dx - dx
su
sx per 3 volte

SU - SU

SX -SX

SU

SX

su per 3 volte.

Chiedi aiuto a Maynard per spingere la cassaforte, appena hai controllo agisci sulla console e guarda tutta la scena. Entra nella centrifuga e raccogli il pezzo di carta sulla sx che contiene oltre ad un estratto conto anche le chiavi di Maynard. Esci dalla centrifuga e vai sulla porta nella parete opposta, usaci le chiavi ed esci, sali le scale e sulla prima porta che incontri usa l'olio sul perno in terra e spegni la luce dall'interruttore a sx. Apri la porta in modo da attirare la sua attenzione e far scivolare la guardia sull'olio. Entra, avanza del corridoio ed entra nell'apertura a dx, voltati e chiudi la porta con le chiavi, vai verso l'ascensore e agisci sulla pulsantiera per salire. Segui la piattaforma e sarai fuori.

Di nuovo a Roma

Dopo il dialogo con Nico sei di nuovo nella piazza del Vaticano, parla con il barbone e prova a prendergli la bottiglia: nulla da fare. Vai a sx verso il portone e poi di nuovo a sx verso il contenitore di rifiuti. Guardaci dentro e prendi la mezza bottiglia di champagne. Ritorna dal barbone e proponigli lo scambio con la sua bottiglia di alcol: accetterà. Prendi la bottiglia e versa il contenuto nel solito contenitore dei rifiuti, dai fuoco con l'accendino per distrarre le guardie: entra nel portone a dx (quello della fabbrica delle ostie). Avanza verso dx ed entra nella porta davanti al macchinario blu, ci sarà Suor Angelica che sarà subito calmata da Nico. Osserva il nastro trasportatore con le ostie e poi il pannello di controllo alla sx dei due silos bianchi, osserva anche loro e poi l'oggetto fumante che si rivelerà oro monoatomico. Nel frattempo ritornerà Nico con Suor Angelica: parlaci di tutto e poi osserva la scena. Devi seguire il cardinale, esci e vai a dx per andare nel cortile, sali le scale e lo vedrai ma da questo punto devi tagliargli la strada passando per il giardino senza farti scorgere dai monaci con le lanterne: forse esistono altri modi per non farsi scorgere ed entrare nel portone in fondo ma questo è il primo che mi è riuscito, chiaramente devi avere campo libero e non avere dei monaci nelle vicinanze: appena puoi posizionati davanti alla colonna centrale e poi dietro a quella di sx in fondo, appena hai campo libero entra di corsa nel portone davanti. Nico ti sta già aspettando. Vai a sx e sali le scale per andare nel corridoio, guarda nella prima porta a sx che è socchiusa, entra e parla con il Cardinale Gianelli ed osserva la scena. Esci e vai nella stanza successiva ed osserva il quadro che raffigura L'arca di Ashod, clicca sui due angeli sulla cornice e guarda bene la posizione delle clessidre.

Ritorna nell'entrata principale e prova ad aprire la botola alla dx ma non ci riuscirai, c'è anche un lucchetto che la blocca. Chiedi a Mark di aiutarti a sollevarla un po' e poi usa la mazza da golf per fare saltare il lucchetto. Scendi e vedrai davanti a te 2 angeli che hanno sul basamento le clessidre viste su quadro, posizionale in questo modo: sui due basamenti la clessidra di sx deve avere la parte piena di sabbia verso il basso, la clessidra di dx la parte piena a dx. Sali sul basamento di sx e premi il cranio dell'angelo e fai al stessa cosa sull'altro, si aprirà un passaggio che non rimarrà aperto perché il secondo angelo deve rimanere premuto, allora chiedi aiuto a Mark. Entra nel passaggio ed osserva sul muro a sx l'interruttore e la centralina, avanza e vai sulla porta in fondo, prova ad aprirla ma è chiusa. Osserva la lampadina a sx, ritorna alla centralina ed usaci il coltello per aprirla, indossa i guanti e agisci di nuovo sulla centralina. Ritorna alla porta e prendi la lampadina con la coperta ignifuga e poi metti l'esplosivo C-4 al posto della lampadina, torna alla centralina e ricollega i cavi per far esplodere il C-4. Entra e guarda la scena dove incontrerai Anna Maria. Leggi tutti i cartelli sui pilastri e sui muri a sx e dx perché ti serviranno per dopo. Entra nel passaggio a sx sotto le arcate

e sarai di nuovo in compagnia di un cattivo, ma Archie il barbone ti salverà. Guarda sulla dx i simboli della croce e disponili come da disegno sotto.



Entra nel passaggio che si è aperto, vai fino in fondo e fermati appena dopo le colonne sulla sx perché se prosegui sui tasselli in terra morirai. Usa la numerazione nel disegno sotto per passare sui tasselli giusti.



Prosegui nel corridoio e supera uno stretto passaggio tra due buchi nel terreno ma si aprirà il pavimento e cadrà sotto, Anna Maria opererà delle leve che dovranno essere tirate in questo ordine: *Assassino-Turco-Malmuk-Templare*. Risalirai in superficie. Avanza nell'altra stanza ed osserva la statua del templare sulla sx, usaci la mappa e poi dalla fuoco con l'accendino: la porta si aprirà. Entra e vai fino in fondo verso il sarcofago, la porta si richiuderà. In fretta usa il rosario sulla chiusura del sarcofago ed esci dal passaggio che si aprirà sulla dx, osserva la scena animata e appena hai il controllo del mouse colpisci l'angelo a sx con la mazza da golf, osserva di nuovo la scena animata e poi colpisci l'angelo di dx per interrompere il rituale che purtroppo vedrà la morte di Anna Maria.

Soluzione di Mac