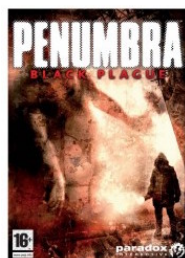


Penumbra Black Plague



Questa soluzione è stata giocata in modalità "Normale". Nella soluzione non dico quando usare le torce per vederci meglio, usale quando lo ritieni necessario.

Per prima cosa osserva tutto nella stanza e poi dall'armadietto in piedi a sx prendi la moneta, vai verso il tavolo e nei cassetti prendi: lo stick luminoso e il biglietto. Osserva lo scaffale contro il muro e noti che dietro c'è una grata, spostalo e poi usa la moneta sulla morsa sul tavolo per appiattirla. Una volta fatto usala sulla grata per svitare le viti. Abbassati e infilati nel passaggio, segui il tunnel e poi osserva oltre la grate che trovi a sx, continua ad avanzare fino a scendere una rampa, prendi il foglio in terra e osserva la trave che ti servirà dopo. Osserva tutto in giro e poi vai verso il distributore automatico, in terra a dx prendi la batteria e dalla parte opposta prendi una torcia, inserisci la moneta nel distributore e avrai la soda. Voltati completamente e vai verso i bauli in fondo, sposta quelli a sx e prendi le batterie. Sali l'altra rampa (indicata dalla freccia in terra e nel tunnel vai dritto dove vedi due assi in terra, avanza e in terra prendi le batterie e poi torna indietro perché il tunnel è bloccato. Al bivio vai a dx ma non entrare nel tunnel altrimenti il pavimento crollerà, prendi l'asse che hai visto fuori (oppure quello nell'altro tunnel) e posizionalo sopra in modo da formare una passerella. Avanza e al primo bivio sulla dx hai del vapore bollente che non ti fa passare, vai a sx e scendi nel congelatore: la prima cosa da fare è posizionare la cassa sotto il tunnel da dove sei arrivato perché disattivando il termostato devi essere veloce nel risalire e oltrepassare il punto dove sbuffa il vapore bollente. Entra nella cella frigorifera e usa il barattolo di soda sul termostato sul muro e appena vedi una sequenza luminosa, corri per oltrepassare lo sbuffo di vapore. Avanza nel tunnel e scendi nella stanza dove vedi dei raggi laser. Osserva l'uomo in terra e leggi il foglio al fianco, per oltrepassare i raggi laser posiziona un barile davanti più vicino che puoi, sali e salta dall'altra parte. Voltati e osserva le cariche esplosive ai lati dei laser: se li tocchi salti in aria. Vai verso la porta in fondo chiusa, prova ad agire sul pannello a sx ma non puoi fare nulla. Vai sulla dx dove ci sono due assi: sposta tutto per evidenziare una porta, entra e nel corridoio vai nella prima porta a dx e sulla sx osserva il registratore, negli armadietti prendi le batterie, la torcia e la cassetta. Sullo scaffale a dx hai la lampada per salvare il gioco, nell'altro scaffale prendi l'alcohol. Metti la cassetta nel registratore e ascolta Carpenter che ti parla di un Code-C

Esci e avanza nel corridoio, osserva la cabina elettrica e poi lancia contro il pezzo di roccia in terra per far cadere il pannello, avanza e tira il cavo centrale verso l'alto per interrompere la chiusura delle porte. Ritorna nel corridoio e vai nella prima porta a sx (quella centrale è quella di inizio gioco), vai verso gli sportelli in fondo e prendi: le medicine e la siringa. Vedrai qualcuno dietro la porta: **VELOCEMENTE ABBASSATI E NASCONDITI DIETRO IL TAVOLO A SX FINCHE' NON SE NE VA.**

Ritorna di corsa ai raggi laser e per scrupolo spingi i due scaffali contro la porta da dove sei uscito onde evitare spiacevoli sorprese, in posizione sollevata usa l'alcohol sulla siringa e quest'ultima sulla base del collo del corpo del medico in terra per prelevare del sangue. Vai verso la porta con il pannello (uno scanner) e usaci la siringa: entra. Sul tavolo a sx prendi il Cd, alza lo sguardo e osserva il getto antincendio, sulla dx osserva la cabina elettrica e la leva. Vai verso la porta in fondo che è chiusa e sul tavolo a dx leggi i fogli. Vai verso l'altra porta e dallo scaffale prendi le medicine, osserva la grata in terra e poi spingi fuori il barile fin davanti alla cabina elettrica, esci e abbassa la leva a sx per creare un corto circuito e incendiare il bidone, trascinalo sotto il getto antincendio e avanza verso la porta in fondo che si aprirà. Avanza e vai nella cucina, osserva tutto e poi entra nell'altra porta, vai verso il tavolo e clicca sulla lampada per salvare il gioco, metti in funzione il

proiettore e osserva lo schermo che si scriverà nelle tue note. Vai al tavolo del computer e dai cassetti prendi le batterie e una torcia a batterie. Agisci sul computer e nelle icone a sx clicca su quella centrale TXT, dove le note saranno immesse nei tuoi documenti. Esci e inserisci il Cd trovato prima, agisci sul Pc e ora premi l'icona del Cd-Rom: osserva e ascolta. Al termine osserva il file delle Password, osserva l'ultima icona a forma di lucchetto e vedrai che c'è una porta chiusa, la: **#236** che corrisponde alla password: **1167**: immettila per sbloccare quella porta. Ritorna indietro e dopo la cucina entra nella porta a sx ora aperta.

Entra e dallo scaffale prendi una torcia luminosa, sposta la cassa e vedrai un passaggio. Scendi la scala e avanza nel tunnel, salta sotto e vai a sx: il tunnel dietro di te crollerà. Avanza e sulla dx sotto la cassa prendi le pile: all'improvviso ti ritrovi nella nave all'inizio del primo episodio.

Osserva il quadro alla parete e devi posizionare il baule, il barile e il flacone sotto la mensola in terra come li vedi nel quadro, di seguito l'immagine.



Una volta posizionati il baule e il barile come li vedi, prendi il flacone e lancialo in terra nel punto indicato dalla freccia.

Ora l'ambiente è cambiato. Osserva la pittura sul tavolo: uova, la scultura con le due mani e poi apri il baule, prendi la specie di uovo e posizionalo sulla pittura sul tavolo come da disegno sotto.



L'uovo si schiuderà e apparirà un ragno che ti assalterà senza farti nulla, dietro di te apparirà un cane: prendilo e mettili sulla scultura a sx. Ora sei in un'altra zona, accendi la torcia per vedere che ci sono 4 braccia che spuntano dalle pareti: lo scopo è di farle stare tutte in alto con una fiamma, per

farlo inizia dalla seconda da dx: alzala fino a che la vedrai ferma con una fiamma sul palmo, vai in fondo e fai l'ultima a sx, poi la successiva e per ultima quella da dove sei entrato. Vai alla porta in fondo e gira la manovella, entra e vedi altre due braccia sulle pareti, una leva, un cappio e una ruota per aprire la porta. Abbassa la leva e vedrai dei cerchi luminosi in terra, lo scopo è posizionare i 3 barili nei cerchi giusti e incendiare tutto il cappio: **mettili dove i colori sono verdi con sfumature blu**. Gira la manovella ed entra nella stanza della ventola, osserva la leva in alto e sali la scala, gira la manovella sul muro e **ora devi essere veloce**: scendi e tira la leva sul soffitto, appena l'hai fatto risali subito sopra e la porta sarà aperta. Ora devi saltare su delle pedane per andare dall'altra parte: salta sulla prima davanti e poi vai a sx appena la prossima si unirà alla tua, guardati intorno e salta sempre su quelle che si uniscono a te tranne l'ultima a sx in direzione dell'uscita che devi essere abile nel centrarla e poi salta verso l'uscita. Appena entri la porta si chiuderà e un verme ti attaccherà: tranquillo è solo spavento. Davanti hai delle assi che ti bloccano il passaggio, lancia contro il bidone fino a romperle. Avanza e dietro la cassa davanti prendi la dinamite, sfonda le altre assi sempre col bidone e avanza verso il tunnel illuminato. Senti una voce che ti parla e sei alla fine del tunnel di quando ti sei trovato indietro nel tempo nella nave del primo episodio. Sulla sx hai una manovella per alzare il livello dell'acqua e in basso delle casse, scendi e posizionale come da disegno sotto in modo da saltarci sopra e raggiungere l'altra parte. Una volta posizionate, risali e gira la manovella per alzare il livello dell'acqua e raggiungere la parte opposta.



Una volta dall'altra parte, sposta la grande cassa sotto la botola sul soffitto vicino alla cancellata, usa una cassa piccola per salirci sopra ed esci dalla botola. Nella nuova stanza prendi le batterie dall'armadietto ed esci. Nella nuova stanza salva il gioco tramite la lampada, osserva tutto e dai cassetti del tavolo prendi le batterie e la torcia. Vai verso il pannello elettrico vicino alla porta e metti il fusibile nella sede più a sx, vai al computer che ora funziona: parla con Amabel via chat. Al termine della conversazione osserva le note in alto a sx che si metteranno nei tuoi documenti. Ora esci perché la porta te l'ha aperta Amabel. Appena nel corridoio terminato il dialogo, vai a dx fino in fondo, davanti hai una porta che si apre solo con l'impronta della mano e la tua non la riconosce. Sulla sx hai dei cartelli: computer centrale, infermeria e magazzino. Vai a dx verso il magazzino, ad un certo punto vedi una porta semiaperta dell'armeria, entra e nell'armadietto prendi una torcia e un'altra sullo scaffale dove trovi anche una sega; all'improvviso nel corridoio vedi passare un mostro, aspetta che ritorni verso dx, esci e vai a sx di corsa fino ad una porta con una luce rossa,

avanza e sulla sx c'è una porta dello spaccio e più avanti un'altra porta, entra e vai nella porta a dx dove devi prendere delle batterie e sotto la panca uno strano oggetto. Esci e gira finchè trovi la porta dello Storage.

Storage (Magazzino)

Entra e vedrai dei raggi laser, posiziona due casse una sopra l'altra sotto lo scaffale e appoggiaci un asse, (abbi cura di spingere l'altro asse oltre i laser), sali sullo scaffale camminando sull'asse obliquo e salta dall'altra parte. Vai verso lo scaffale in fondo e in alto prendi un altro strano oggetto. L'unica uscita che hai è sotto un enorme peso che ti schiaccerà se tenti di passare, sulla base posizionali l'asse e camminaci sopra: in questo modo non farai scattare il peso mortale. In quest'altra stanza salva il gioco con l'apposita lampada e leggi i fogli, osserva tutto e poi metti per dritto i due grandi bauli, salici sopra usando due casse piccole e salta oltre i raggi laser. Apri la porta ma un fumo acre ti fa tossire, rientra e poi ritorna dentro: il fumo è sparito. In terra vedi un cadavere: raccogli la maschera antigas e sulla sx abbassa la leva sul muro per disattivare i laser. Rientra nell'altra stanza e sul peso posiziona le casse come per i laser, sali sopra e scendi dall'altra parte dove sbucherà un ragno..ma solo paura! Esci e vai di corsa al Computer Centrale perché un mostro ti insegue.

Computer Centrale

Inizia ad osservare tutto e prendi dai cassettei tutto cosa trovi. Su uno scaffale a sx trovi un libro che ti spiega come installare il server, su un tavolo vedi un computer che necessita di una scheda e nell'altra stanza il server con dentro delle schede non funzionanti: devi trovare quelle buone. Ora osserva bene dove si trova la stanza con il fumo perché ora ti servirà.

Ritorna nell'atrio e sulla sx c'è una porta chiusa e un cassetto aperto: metti la sega nel cassetto e corri dentro la stanza con il fumo, posizionati dietro la colonna e appena il mostro sarà quasi vicino a te esci, voltati e premi il pulsante per imprigionarlo dentro. Ritorna alla stanza dove hai messo la sega e sul tavolo prendi la scheda rossa, sullo scaffale dietro al libro la scheda blu e negli armadietti in fondo la scheda verde. Ritorna alla stanza del server e toglie le schede che sono dentro, vai sul computer fuori e metti dentro la scheda rossa e agisci sul computer: appariranno due pannelli, su quello di dx clicca sul Setup del disco – Hardware – Setup del circuito, ad ogni voce clicca sull'icona di trasferimento e poi sul pannello a dx conferma il tutto, riprendi la scheda e mettila nel server nella voce Boot in alto. Ritorna al computer e inserisci la scheda blu e poi scegli: Antivirus – Firewall – Socket – Setup del circuito e Net, conferma e poi posizionala nella fessura centrale del server. Stessa operazione con la scheda verde scegliendo: Admin – File – CMD e Setup del circuito. Prendi la scheda e mettila nell'ultima posizione in basso. Ritorna nella stanza dove hai preso le schede e agisci sul computer: osserva tutte le icone ma quella che ti interessa di più è quella a forma di lucchetto che apre l'infermeria. Nelle note osserva a quale password corrisponde: **3061**, immettila per sbloccare la porta dell'infermeria, riprendi la sega in terra e poi esci dalla sala computer, nel corridoio vai alla stanza della macchina (Room Machine).

Stanza della macchina (Machine Room)

Prima di entrare indossa la maschera antigas e poi entra. Segui il corridoio e apri la porta in fondo: da qui puoi togliere la maschera. Dietro ai bidoni in fondo prendi la barra di ferro e continua da avanzare, nell'altra locazione vai a sx e in fondo c'è una porta a sbarre, inserisci la barra di ferro e spingila per rompere la serratura. Avanza fino in fondo e sulla dx salva il gioco con la solita lampada, agisci sul computer e nell'icona in alto metti le valvole in manuale ma solo una si attiverà: #45-51

Nella seconda Icona verifica che la stessa valvola sia sbloccata e di colore verde, ritorna indietro e gira la manovella (in questo modo non ci sarà più gas). Ritorna alla stanza del computer ma non entrare, vai a dx dove la porta si apre con l'impronta della mano: non puoi far nulla perché non riconosce la mano, quindi fai così: apri lateralmente la porta tenendo premuto il sx del mouse, entra e osserva tutto velocemente, posizionati con la leva sul muro alle tue spalle e vedrai il corpo sprofondare, vai più a sx possibile dietro il blocco di cemento della leva e vedrai spuntare un verme dal muro davanti, appena se ne va, aspettando un attimo che tutto tremi di nuovo, posizionati

davanti alla leva e quando sfonda il muro a sx tienila abbassata per ucciderlo e fargli sputare una mano, prendila e usala sullo scanner per uscire. Ritorna indietro e vai all'infermeria.

Infermeria

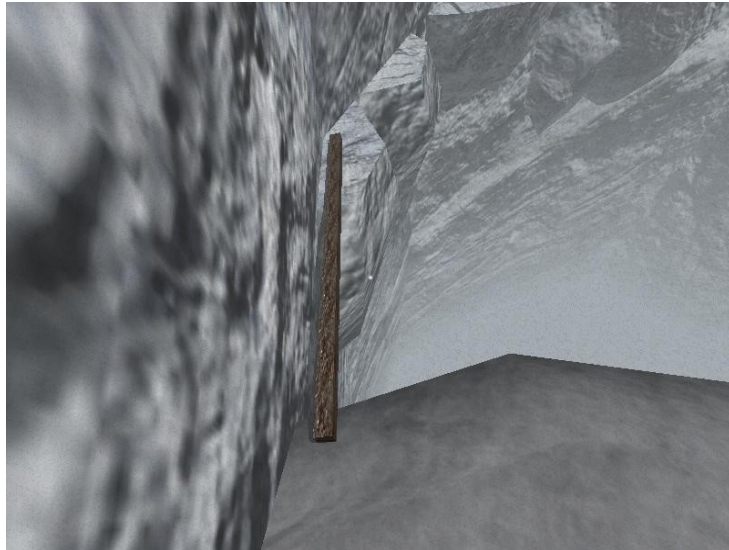
Sulla sedia a sx prendi una specie di orologio da polso, vai nell'ultima porta a dx, salva il gioco e usa il computer. Prendi il secchio sotto il lettino e usalo per rompere il vetro dell'armadio da dove prendi delle medicine e un vasetto. Nell'inventario usa la siringa sul vasetto e poi fai doppio click sull'orologio da polso per indossarlo, doppio click sulla siringa e dormirai per un po', ritorna fuori e la porta con la luce rossa ora è verde (se non lo fosse ancora usa la mano sputata dal verme e usala sullo scanner), oltrepassa la porta. Abbassa la leva a sx e un macchinario farà vedere una testa, sollevala per metterla nell'inventario. Dai cassetti prendi le batterie, ritorna indietro e prendine altre dallo scaffale. Esci da questa stanza e dietro le poltrone leggi il foglio appeso, vai verso la porta di uscita sali sulla cassa davanti alla porta di uscita e sulla tubatura in alto prendi un altro strano oggetto e vai alla libreria.

Libreria

Usa la testa sullo scanner per fargli riconoscere la retina e poi usaci la mano per far accendere il led verde. Entra e salva il gioco con al solita lampada. Apri il cassetto sul tavolo dietro e leggi il foglio, avanza e vai nel corridoio centrale, su uno scaffale a dx c'è un libro più spostato rispetto agli altri, tiralo e si aprirà un passaggio. Di seguito l'immagine.



Entra e sullo scaffale davanti prendi lo stick luminoso, voltati e troverai tuo padre morto. Sulla scrivania leggi il foglio e prendi le batterie dai cassetti del tavolo. Premi l'interruttore sul muro in fondo. Esci e apri la porta a sx, avanza, ti troverai di fronte un'impalcatura: sulla sx in alto c'è una scala ma è troppo in alto. Al centro vedi delle lamiere al primo ripiano: sali usando il barile e le scatole, sposta la prima lamiera, sali e abbassa l'interruttore per far scendere la scala. Scendi e sali sulla scala fino in cima, sposta i barili che hai davanti e abbassa la pedana che vedi sulla dx, vai sopra e poi su quella successiva, avanza e un corpo ti crollerà addosso. Osservalo e poi sali la scala, salendo vedrai su un piano un altro strano oggetto che per ora non puoi prendere, continua a salire ma mancano dei pioli. Voltati e salta sul piano roccioso, avanza e posiziona dietro la colonna di pietra: spingila. Ora salta sulla piattaforma dove c'è lo strano oggetto e prendilo. Risali la scala e ritorna sulla piattaforma rocciosa, **salta** sulla colonna appena fatta cadere e vai sul piano superiore dell'impalcatura. Sposta le scatole e il materasso e vai verso il computer: ascolta la chat. Esci ed entra nella porta, avanza dentro la baracca in fondo e dallo scaffale prendi lo spray, esci e vai verso il meccanismo che è bloccato, avanza sulla dx finché vedi un'altra baracca. Avanza e il ponte dietro crollerà, entra e prendi le medicine e l'accendino: le forze inizieranno a mancarti per il freddo, usa l'accendino sul barile dentro la baracca per scaldarti. Esci fuori e vai tutto a sx: vedrai delle rocce sulla parete che ti servono per ritornare indietro. Posiziona un asse tra te e la prima roccia, ritorna la fuoco per recuperare energia e poi avanza saltando dove devi. Di seguito il disegno.



Nell'altra capanna accendi il barile per scaldarti e nell'inventario unisci l'accendino con la bomboletta di gas, esci e usala sul meccanismo per far scorrere il ponte. Vai nella baracca a sx, accendi il fuoco e prendi lo straccio. Esci e vai nella costruzione a sx: un blocco di neve ostruisce la porta. Spostaci un barile davanti, mettilci lo straccio e usaci l'acohol, accendilo con l'accendino e **ALLONTANATI di corsa e vai dentro alla baracca!!!**

L'esplosione libererà l'entrata, vai e apri la porta. Scendi e anche qui è di nuovo un labirinto di stanze e vicoli. Gira finchè non trovi la Examination Room.

Examination Room

Salva il gioco e dal cassetto prendi le batterie, dai cassetti a sx prendi il nitrogeno e poi entra nell'altra porta. Prendi le batterie sullo scaffale e poi entra nella porta alla sua dx dove prendi uno stick luminoso dallo scaffale. Esci e vai nella porta a dx che è chiusa. Ritorna nel corridoio e prendi la direzione del canile (KENNEL), appena nel corridoio entra nella porta a dx e togli un sacco dal tubo davanti per ritrovare un altro strano oggetto. Avanza e scendi nel canile.

Canile (Kennel)

Vai a sx e prova ad entrare ma è buio, quindi vai dalla parte opposta ed entra nella prima apertura davanti e tira fuori i due contenitori di metallo: posizionali davanti alle due aperture tonde a metà corridoio, avanza e poi vai a sx, entra nella sala controllo, salva il gioco. Prendi le batterie sul tavolo e leggi il foglio, vai sul muro in fondo e spegni la centralina. Esci e vai a dx, entra nel primo corridoio a sx e oltrepassa la porta: vedrai dei cani morti. Ritorna indietro e vai dritto nell'apertura davanti: un corpo cadrà in terra. Vai nell'apertura davanti e **FERMATI senza superarla!!!!**

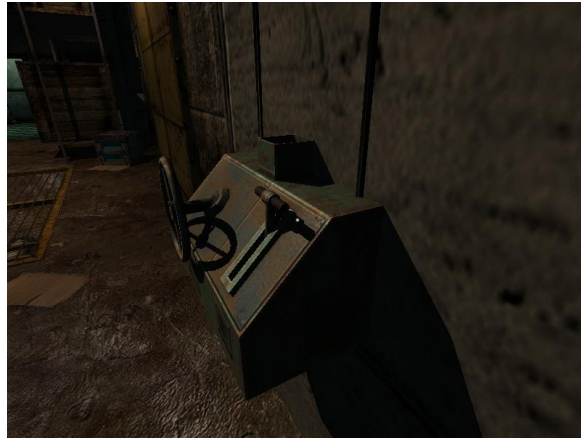
Osserva bene le luci: si accendono fino a te e poi si spengono emettendo uno scatto: **devi correre sempre sotto la luce**, quindi fai così:

Appena si accende quella vicino a te posizionali sotto e avanza subito su quella successiva, appena senti lo scatto significa che quella dietro si è spenta, quindi avanza in quella successiva..e così fino in fondo. Oppuramente puoi fare anche così: aspetta che la luce vicino a te si accenda e corri fino in fondo al primo corridoio, aspetta che si accenda la luce sopra di te corri fino in fondo sempre aspettando un attimo che si accendano le luci davanti. Entra nella porta e prendi la Keycard e ritorna indietro con il solito sistema. Esci dal canile e sull'ultima rampa di scale abbassa la visuale perchè c'è uno zombie, avanza pian piano finchè lo vedi svoltare, alzati e corri per la Stanza della ricerca (Research Room).

Stanza della ricerca (Research Room)

Inserisci la card ed entra, in questa stanza sei al sicuro, osserva tutto, salva il gioco e poi entra nell'unica stanza aperta a aprte il bagno: **QUI SEGUI BENE LE ISTRUZIONI:**

Entra solo di un passo e localizza in fondo a dx una leva e una manovella, avanza di corsa verso di loro e uno zombie entrerà dalla stanza in fondo, appena hai il controllo ruota la manovella verso dx per 4-5 giri in modo da alzare il peso al centro della stanza. Lo zombie ti attaccherà, corri dall'altra parte della grata in terra e voltati verso di lui, quando lo zombie ti sarà quasi addosso corri verso la leva e abbassala per schiacciarlo: **ATTENZIONE: per abbassarla tutta ti devi mettere alla dx con il tubo bianco sulla parete alle tue spalle.** Di seguito l'immagine di come ti devi posizionare.



Vai verso il cadavere e prendi la chiave. Ritorna nell'altra stanza e apri la porta chiusa con la chiave appena trovata. Sullo scaffale prendi le batterie e lo stick luminoso, in un cassetto prendi altre batterie. Vai al computer e clicca su tutte le icone TXT e poi quella per il controllo delle porte dove ne hai una bloccata: sbloccala. Esci e vai alla stanza chimica.

Laboratorio Chimico (Chemical Room)

Salva il gioco con la solita lampada, metti la maschera antigas e avanza fino ai tubi che perdono il gas, torna indietro e tra le macerie prendi una pietra e rompi il tubo in verticale sulla dx che perde, ritorna alle macerie e prendi la curva a tubo e inseriscilo dove lo hai rotto: ora puoi togliere la maschera antigas. Avanza nella porta e corri in giro per evitare uno zombie, nel corridoio centrale sul muro c'è una leva, abbassala e poi entra nella porta scorrevole e in quelle successive che ora sono agibili. Alla fine fermati nel corridoio perché questa sezione è protetta da telecamere di sicurezza a luce verde. Vai a dx e stai sempre in questa direzione, vai dove i fasci verdi non si incrociano e vedrai una porta con una luce rossa, avanza e sulla dx troverai una leva: abbassala, torna indietro alla porta che ha ora la luce verde. Entra e anche qui gira senza farti beccare dalle luci verde e appena trovi due leve abbassale per far attivare la porta con la luce rossa. Se sarai inquadrato dai fasci verdi si rialzeranno le leve abbassate e devi ricominciare. Una volta fatto entra nella porta con la luce diventata verde, **CORRI** perché due zombie ti verranno dietro, entra nella porta, chiudila e posizionali dietro lo scaffale a dx: spingilo per bloccare la porta. Vai sullo scaffale a dx e salva il gioco, dietro la scrivania prendi il contenitore in terra e mettilo nel macchinario in fondo a sx: ora vai alla macchina centrale con le leve. Hai 3 leve: quella di dx alza e abbassa, quella centrale muove sx e dx, l'ultima muove avanti e indietro. Accendi la macchina col pulsante sulla dx, posizionali sulla sostanza verde: **ABBASSATI LENTAMENTE SENZA COMPRIMERLA**, appena ci sei sopra spegni la macchina per allargare le pinze, riaccendi la macchina per prendere la sostanza: mettila nella botola in fondo e riprendi il barattolo. Ruota la manovella dalla parte opposta e **CORRI NELLA PORTA CHE SI APRE!!!!!!!!!! Devi saltare ostacoli con il vapore letale ti colpisce e hai due minuti per abbandonare la zona..** Sei di nuovo all'inizio del laboratorio chimico e esci dalla porta a sx di corsa. **Uno Zombie ti correrà dietro: corri e vai alla Examination Room.**

Examination Room

Per prima cosa salva il gioco e poi nelle tue note leggi la sezione "antidoto" dove vedrai una serie di sostanze che devi trovare in queste stanze. Una volta trovate mettile tutte nel macchinario

nell'apertura in alto e sulla sx metti il contenitore con la sostanza presa nel laboratorio chimico. Vai alla pulsantiera e premi i tasti secondo la sequenza nel disegno sotto.



Premi nell'ordine: 2-1-4-6-5-3

Metti la mano sullo scanner per dare vita allo Zombie sul letto e poi corri verso la porta di uscita per ritornare nel corridoio. Assisti al filmato.

FINALE

Ora sei in una costruzione con solo delle mura, sposta la pietra che vedi sulla parete per scoprire un'apertura e usaci la barra di metallo che hai in terra. Appena la porta si apre esci: assisti al filmato.

Ora sei in un labirinto, avanza e vedi una leva sul muro (servono per uccidere gli Zombie con del vapore ma puoi evitarlo), avanza in fondo e sul muro vedi un'altra leva con un passaggio, entra e un zombie arriverà, evitalo e vai a sx fino alla porta di legno in fondo, vai a dx e abbassa la leva sul muro in fondo: sentirai una specie di campana, avanza ed entra nella porta in legno fracassata, c'è uno zombie: niente paura ora sei in una nuova locazione. Per terra vedi una "T" su una lastra, avanza e la vedi anche a sx. Avanza e trascina il blocco di pietra sulla lastra con la "T" e la porta si aprirà, entra e abbassa la leva per far star sollevata per un po' di tempo la pietra, osserva la "O" in terra e trascinati sopra il blocco di pietra che è nel corridoio (devi fare in fretta altrimenti la porta si chiude). Metti la pietra sulla "O". Abbassa la leva ed esci, segui la strada fino a che delle fiamme ti bruceranno: nessuna paura..appena hai il controllo voltati e metti la pietra sulla lastra con il rettangolo ed entra nella porta in fondo. Vai a sx e vedrai un cadavere in terra, avanza e metti la pietra sulla "X", entra nel passaggio e metti la mano sullo scanner, entra e avanza verso la luce. Ascolta la storia, esci e la storia continua, entra nella porta che si apre e ascolta, entra nella porta che si apre e vai al computer. Inizierà a scrivere e poi si interromperà, ora osserva i quattro lati delle pareti e dove vedi l'icona a forma di occhio clicca col tasto destro: le pareti spariranno nel buio, agisci sul computer: FINE!!

Soluzione di Mac