

Runaway 3

Capitolo 1

Prendi il nastro sulla corona posta sulla tomba e poi vai dietro alla cripta dove parli con Aghata. Osserva la macchina a dx e la statua di Atlante. Entra nella cripta e parla con Agatha, osserva la borsa degli attrezzi a sx, usala e avrai una torcia. Osserva la zona recintata davanti e poi scendi le scale a dx, in automatico sei nella stanza del quadro, spostalo per scoprire il terzo anello: prendi l'urna in basso. Esci e osserva il cavo biothermale, vai sopra ed esci fuori. Vai a sx e scendi le scale dove c'è l'albero arancione, osserva la fontana e apri il bagagliaio dell'auto, avrai delle cinghie. Vai alla porta a sx, osserva la porta e leggi il biglietto, poi osserva dallo squarcio nella porta. Entra nella cappella a dx e osserva la grata a dx, solleva lo zerbino in terra, solleva la botola e prendi il guanto. A botola aperta prendi la scatola sul ripiano in alto, osservala in inventario e trovi una chiave. Usala sulla grata e prendi la pala, tira la corda per suonare le campane e Luanne arriverà. Sarai davanti alla sua porta, entra e parlaci, avrai un manuale per una bara, assicurati che ti nomini la sega circolare nella porta a sx. Vai verso l'incudine e prendi la lima, osserva il frigorifero a sx. Esci e sali le scale, vai a sx e parla con Ernie che ti darà una foto e assicurati che nomini Bennet. Avanza verso l'impalcatura in fondo a dx e prendi il crick. Ritorna nella cripta e parla con Aghata per il manuale. Esci e scendi le scale a sx per andare alla fontana, in inventario combina la scatola con l'urna e usa l'urna sulla fontana per riempirla d'acqua, usa il guanto nell'urna e metti il guanto nel frigorifero nel laboratorio di Luanne. Usa l'urna sul frigorifero per metterci dentro il guanto congelato e ritorna dentro la cripta. Scendi sotto e usa l'urna sul cavo biothermale, esci e vai dietro la cripta, parla con Agatha per la traduzione del manuale. Ritorna alle scale dell'albero rosso ed entra nella cappella, usa la torcia sul libro a sx e poi usa sul libro il manuale. Vai dietro la cripta e parla con Agatha, sarai alla tomba di Holmgren e ti tradurrà il manuale. Ritorna da Luanne e dalle il manuale tradotto, quando andrà via con Ernie apri la porta a sx e prendi la sega circolare. Ritorna dietro la cripta, prova a prendere la cinghia dalla statua, usa il crick con la statua e avrai la cinghia. Entra nella cripta e scendi sotto, vai nella stanza a sx degli anelli e osserva, provando anche a muoverlo, il blocco dell'anello centrale, non riuscendo usa la lima. Filmato.

Ora usa la cinghia sul blocco centrale e ritorna sopra, osserva dopo le transenne e usa la cinghia sull'angelo: in automatico collegherà tutto. In inventario unisci la sega circolare con la pala che si legherà col nastro. Usa il tutto con il cavo sinistro che sostiene l'angelo. Sei sotto, vai nella stanza a sx e vedrai un muro di mattoni dove c'era il blocco, ritorna sopra e prendi in automatico un paletto, torna sotto e usalo sui mattoni. Filmato.

Capitolo 2

Prova ad entrare nella stanza N°300, hanno lasciato la chiave dentro. Osserva tutte le foto nella bacheca e sia Brian che Marcelo hanno la stanza N°304, parla con Ernie a dx per avere informazioni su Gabbo e Kurgan. Vai alla stanza N°305 e parla con Quickle finché ti riesce. Entra nella stanza N°304 e Marcelo ti darà un fiore. Osserva sotto il cuscino del letto di dx e avrai un coltello e caramelle alla menta. Voltati verso la porta e osserva la grata di ventilazione in alto, prova ad usarla ma è troppo stretta. Parla con Marcelo e avrai una scatola immaginaria, parlaci ancora della corda che ha sui pantaloni, saprai che gli servono le bretelle. Esci e vai nella porta in fondo di colore marrone, parla con miss Palmer che ti obbliga a prendere una pillola che poi avrai

in inventario appena uscito. Ritorna in quella stanza e sullo scaffale prendi la lavagna, sul pannello a dx prendi il contenitore di graffette e il pennarello. Vai nella porta a sx dietro il paravento, appena sei fuori osserva il cestino della spazzatura e prendi le candele che formano il numero 102, parla con miss Palmer.

Avanza nella stanza e prova a parlare con Hollister che ha la tosse, dagli le caramelle alla menta e si metterà alla guida del tavolo da ping pong. Osserva di nuovo Hollister per la destinazione: Rancho Cucamonga, osserva il cartello di Mr Nice: Atlanta. Prova a prendere la sua valigia ma te lo impedirà. In inventario usa il pennarello con la lavagna e scegli: Rancho Cucamonga. Vai da Mr Nice, osservalo e parlaci, poserà la lavagna, usaci quella che hai inventario per scambiarle. Filmato. Osserva la valigia e vedi le cinghie elastiche, usaci il coltello per prenderle. In inventario uniscile con le graffette. Esci e vai nella stanza N°304, dai le bretelle a Marcelo che prenderà solo per uno spettacolo, parlaci della scatola immaginaria e poi dagliela. Osserva il filmato in cui Marcelo ti darà la chiave della stanza N°300

Sei nella stanza N°300, vai nella grata in alto ma la mappa è sparita. Osserva a dx dove c'è la flebo e prendi il tubo di plastica. Osserva la macchina per pesare e sulla sx prendi il peso. Esci e prova a parlare con Quickle nella stanza N°305, mentre parla usa il peso sul termosifone a sx, osserva la scena. Esci e vai alla bacheca delle foto, usa il pennarello sulla foto di Ernie e osserva la scena. Vai alla cassetta degli attrezzi vicino al termosifone e prendi la torcia e la mappa. Filmato.

Capitolo 3

Dopo il dialogo osserva il mobiletto alla finestra a sx, osserva il quadro e prendi i guantoni da boxe, osserva il giornale sul tavolino e poi esci fuori. Vai a sx verso il ponte e osserva il torrente prosciugato: prenderai delle tronchesine. Ritorna alla casa e osserva il capanno in fondo chiuso con un lucchetto. Ritorna dentro la casa. Prova a salire le scale e parlerai con Bennet che ti darà delle chiavi che cadranno dentro un buco nel pavimento. Parli ancora con Bennet e poi osserva sotto il mobile a sx dove sono cadute le chiavi, prova a prendere la busta e le chiavi nel buco ma non ci riesci, osserva gli utensili appesi sopra la cucina, prova a prenderli e prenderai una spatola per uccidere una mosca che ronzia. Ritorna sotto il mobile e prendi la busta con la spatola, osserva la busta in inventario: nessun francobollo ma con scritto: urgente, leggi la lettera. Esci dalla porta che dà sul retro della casa e osserva le lische di pesce appese a sx, usaci il taglierino per avere un filo con amo. Ritorna in casa nel buco nel pavimento e usaci l'amo per prendere le chiavi. Esci e vai al capanno dove c'è l'auto che ora si aprirà, a destra prendi la maschera subacquea. Osserva la fotografia appesa a dx, prendi la corda sul canestro in terra e osserva lo stivale a fianco. In inventario usa la maschera sulla busta e vedrai peli di ragno. Ritorna in casa, siediti sulla poltrona e parla con Bennet della busta e dei peli del ragno. Sali le scale e partirà il dialogo con Bennet e lo sceriffo. Appena hai il controllo di Gina in basso a dx dello schermo apparirà un'icona con una stella, premila per impersonare Bennet e parlare con lo sceriffo di tutto ma non sai ancora come la Chapman chiamava il marito. Termina la conversazione e sei Gina. Osserva il trofeo sopra il mobile a sx, prendilo e avrai il medaglione, osservalo in inventario e vedrai come la Chapman chiamava il marito. Usa il telefono sulla scrivania e seleziona le chiamate arrivate e fatte, termina il dialogo con Barry e poi chiama Bennet, parlaci e comunica il "Orsetto del cuore". Posa il telefono e clicca la stella per prendere il controllo di Bennet, parla con lo sceriffo che forse ricordi il soprannome e seleziona: Lovey Bear. Filmato.

Nella cassetta prendi gli stick luminosi e poi esci dal bagno, vai sopra e poi a dx per il corridoio, prendi l'arco sulla finestra a sx e la freccia su quella di dx. Scendi e vai nella parte posteriore della casa, apri il lucchetto del pozzo con le chiavi, è buio. In inventario unisci la freccia con la corda e poi usa gli stick nel pozzo, nel pozzo usa la freccia con la corda e prenderai lo stivale per fare la coppia con quello nel capanno. Osserva lo stivale in inventario e troverai un notebook. Ritorna in casa e vai sopra, usa il computer col trasformatore sulla scrivania. Filmato.

Il portatile chiede una password che non sai e quelle sulla lista non vanno bene, in inventario osserva i guantoni con la maschera e apparirà: "hurricane – uragano". Torna al computer e inseriscila. Alla fine leggi una mail che prova l'innocenza di Brian non ancora inviata, in automatico la invii. Filmato.

Capitolo 4

Parla con Gabbo e avrai una penna in inventario. Continua il dialogo e poi vai nella stanza N°304, parla con Marcelo e se vuoi cerca di indovinare i film da lui mimati altrimenti interrompi la conversazione. Esci e vai nella stanza N°300 e usa la fotocopiatrice per fotocopiare il tatuaggio. Se prima non hai terminato il dialogo con Gabbo nella stanza N°303 fallo ora. Nella stanza n°300 entra nel condotto d'aerazione e dalla mappa seleziona il punto 1



Entra nella cabina dove ci sono le ventole che girano, usa la penna e il coltello sul corpo di Kurgan. Esci e risali le scale a dx, dalla mappa seleziona il punto 2



Arrivi al vecchio obitorio e sul carrello col gancio al centro della stanza prendi la ciotola con la spatola, osserva il letto più a dx e prendi le manette. Osserva il carrello con gli attrezzi medici e prendi la pompetta per i fluidi. Vai a dx e scendi nella piscina, prendi il tubo rosso e le strane pinze. Prova a spostare il mobile ma è bloccato, sulla parete osserva il secondo foro da sinistra e vedrai una barra di ferro: usaci le pinze per prenderla. Usa la barra di ferro per spostare il mobile e poi sul mobile usaci il tubo rosso per formare un trampolino. Ritorna nella stanza a sx ed esci (dal loculo senza sportello). Dalla mappa seleziona l'ufficio di Bennet, ascolta la telefonata e poi in inventario unisci il tubo di plastica con la pompetta e il tutto sul bicchiere di caffè sulla scrivania. Appena Bennet si allontana, scendi per prendere dei fascicoli (tutto in automatico). Clicca sulla grata di aerazione per ritornare alla mappa e seleziona il punto 1 come indicato sopra. In inventario unisci le candele di compleanno con la ciotola e metti il tutto nell'inceneritore che userai in automatico sul corpo di Kurgan. Apri la botola al centro ma è dura da girare, usaci la barra di ferro. Sali usando la scala tra le ventole 1 e 2, la grata è chiusa. Usa le manette sulla grata e poi usaci la barra di ferro sempre sulle manette per piegare le sbarre. Una volta sopra osserva il cavo in fondo e poi usaci le pinze per scendere. Sarai fermato e addormentato da Miss Palmer. Quando ti svegli parla con Ernie e saprai il nome del farmaco, poi vai dietro il paravento, parla con Reset, chiedigli se conosce quel farmaco e poi seleziona "morti". Poi seleziona "scarica elettrica" e riparla con Ernie di Miss Palmer e poi dagli le fiches. Filmato.

Capitolo 5

Osserva e poi usa il bidone dell'immondizia, avrai un imbuto e una bomboletta spray di vernice argentata. Vai a dx e prova ad aprire la porta rossa, avanza nel vicolo a dx e sali la scala metallica a dx: vieni colpito. Filmato.

Sei ipnotizzato e seleziona le domande alle azioni dell'episodio precedente: Runaway 2

Dopo dovresti ritrovarti in Runaway 2 con Brian, Gina e Tarantula e sei nei panni di Kordsmeier.

Osserva la capsula che ha Brian e prendi la tran tonite, esci dalla tenda a sx e parla col soldato appena arrivato in jeep per darti un tubetto di colla e dal retro della jeep prendi un sigaro se nominato dal soldato. Parlaci ancora per poter prendere una noce di cocco dal retro della jeep. In inventario rompi la noce di cocco col coltello o col machete, esamina il coltello e poi usa la noce di cocco con la tran tonite e infine la colla con la noce di cocco. Dai la noce al soldato insieme ad una password. Ritorna nella tenda e vai a dx, sul tavolo c'è un notebook, usalo. Ritorna a sx e usa la granata che hai nell'inventario sulla capsula che ha Brian: è una chiavetta usb. Ritorna al computer e usala sul notebook, usa il telefono sul tavolo per chiamare Chapman. Filmato.

Ora sei Gina ammanettata ad un radiatore, ti liberi e hai in inventario le manette e una spilla. Apri la finestra per guarda sotto nel vicolo. Osserva la cesta a dx e prendi un foulard, osserva lo scaffale a sx e prendi il ferro da stiro, unisci il ferro con il foulard e leggerai cosa c'è scritto. Sempre sullo scaffale prendi il secchio e in alto una bottiglia di succo, in inventario usa il succo con il secchio. Getta il secchio fuori dalla finestra e arriva Wasabi.

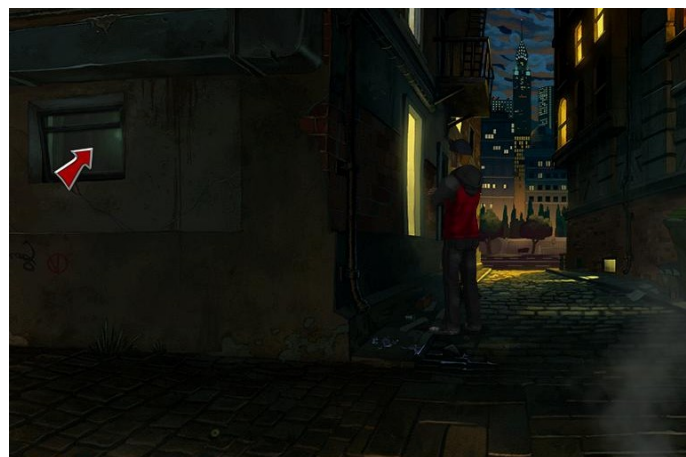
Capitolo 6

Ora sei Brian svegliato dal secchio che ti è caduto in testa. Sali la scala e parli con Finnegan, parlaci per sapere che è uno sceneggiatore e poi chiedi dove indica di Sandretti e ti farà salire. Chiedi dell'edificio dall'altra parte della strada e poi che sai come proseguire la trama: si perdono nel deserto e un villaggio nel

far west. Saluta ed esci, osserva i vasi di vetro a dx, aprili e vedrai che è cloroformio. Vai a sx verso la specie di ascensore, usalo e sarai sopra. Osserva l'enorme gamba del pollo e un fulmine la colpirà, osserva le finestre e l'attico di Bennet nel palazzo opposto, scendi con l'ascensore e poi sotto nel vicolo. Ora sei sotto la scala appena scesa, vai a dx e ti trovi davanti alla porta rossa, avanza a sx e l'immagine scorrerà, avanza finché sei in un vicolo con una luce gialla, guarda la porta del garage alla dx dell'impalcatura e prendi l'uncino. Se vuoi suona il campanello della porta con luce gialla e parla col cuoco. Entra nel passaggio a sx vicino all'impalcatura, sulla dx ci sono delle macerie nascoste dalla barra di ferro: prendile. Prendi il martello sul cavalletto e prova ad aprire lo sportello della gru, usaci l'uncino e poi in automatico usi la gru per sollevare una lastra di ferro. Entra nella buca, che stava sotto la lastra, e avrai una valigetta, osservalo in inventario e avrai un cannello a gas. Ritorna indietro alla scala di ferro, vai sopra e prendi l'ascensore, sulla gamba del pollo gigante usa il cannello a gas. Filmato.

Ora sei Gina. A sx in terra vicino allo scaffale prendi il rotolo di corda, prendi due bottiglie di succo e in inventario usaci la spilla per bucarle, unisci la corda alle bottiglie e usale sullo sportello a dx dove è sceso Brian per comunicare con lui e farli tornare la memoria.

Ora sei Brian che mette in ordine alcuni tasselli per il piano anti-tarantula. Parla ancora con Gina tramite la bottiglia. Sposta in cursore tutto verso il basso dove c'è la tenda (non c'è nessuna indicazione) e ti trovi nella lavanderia. Entra nella finestra in alto (la prima a dx) e prendi la tenda. Entra nell'ascensore a dx per salire e usa la tenda sulla porta. Ora sei fuori davanti alla porta rossa, entra nel vicolo dove c'è il cassonetto dell'immondizia e osserva la finestra illuminata a sx. Avanza tutto a sx fino alla porta del ristorante con la luce gialla, suona il campanello più volte finché non hai un dialogo col cuoco, parlaci e nomina la mafia. Torna indietro alla scala in metallo, vai sopra ed entra dalla tenda per parlare con Finnegan, parlaci e vorrà un pollo d'oro. Termina i dialoghi. Ritorna sotto e vai a sx verso la finestra illuminata di prima, osservalo e credi che il ragazzo che sta dormendo ha rubato il premio a Finnegan. Da questa posizione vai alla finestra a sx.



Usa le macerie che hai inventario per fare uno scambio ma purtroppo non va. In inventario usa il martello con le macerie in modo da eguagliarne il peso e poi avverrà lo scambio. Ritorna da Finnegan (sopra la scala in metallo) e gli darai il pollo ottenendo una scrittura. Scendi e ritorna dal cuoco parlandogli della scrittura. Ritorna indietro alla porta rossa bloccata dalla sciarpa ed entra. Scendi con l'ascensore e osserva i contenitori blu sotto la piattaforma, prendi il completo. Esci in basso a sx e parla con Gina tramite il barattolo, chiedile del ferro da stiro e l'avrai. Dopo aver stirato, in inventario usa lo spray argentato con la valigia. Osserva l'armadietto rosso vicino ai contenitori blu e prendi i biglietti da visita. Esci e ritorna alla finestrella per entrare nel ristorante dove hai preso il trofeo del pollo all'uomo addormentato, prendi le banconote dalla sua tasca e uniscile in inventario con i biglietti da visita per ottenere 10 milioni di dollari. Mettili nella valigetta e poi ritorna davanti alla porta rossa, usa l'uncino sul tombino davanti e avrai una

maschera antigas. Vai a dx e sali la scala in ferro, vai verso i contenitori in fondo, usa la valigetta sul contenitore a sx per impregnare i soldi di cloroformio. Filmato.

Il cuoco ha paura di interpretare la parte e si rintana nel ristorante. Ora stai osservando una guardia del corpo che gioca con una pallina rossa, torna indietro ed entra nel passaggio a sx della porta del ristorante dove si è rinchiuso il cuoco e assicurati che la lastra di ferro sia sempre sollevata. Ritorna indietro e vai nel vicolo dove c'è il cassonetto verde, sei di nuovo davanti alla guardia, parlaci selezionando il cantiere.

Filmato della corsa e finale.

Soluzione di Giuseppe