

Dead Synchronicity

Atto 1

Un Campo Pieno di Ratti

Dopo l'introduzione parlate di tutti gli argomenti, poi accendete la lampada a olio sulla destra. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Esaminate le fotografie sul muro di destra. Esaminate il letto a destra, abbassate il lenzuolo ed esaminate la molla che sbucca dal materasso. Aprite il forno sulla sinistra e prendete il coperchio e il libro. Uscite dalla porta a destra e guardate l'animazione. Esaminate le assi per terra sotto la roulotte. Esaminate la finestra a destra della roulotte, guardate Rod, sua moglie e il piccolo Colin. Esaminate l'uomo seduto a destra e parlate con lui di tutti gli argomenti. Usate il coperchio sul bidone col falò a destra. Vedrete l'uomo tossire ed essere distratto, approfittatene per rovistare nel suo carrello. Una volta ottenuto il bancomat rovinato rientrate nella roulotte e usate il bancomat con il guardaroba vicino alla porta. Prendete il whiskey e la foderia. Usate la foderia con la molla sporgente dal materasso per ottenere delle bende e inzuppatele di whiskey. Usate le bende con le scarpe sporche all'interno del guardaroba. Guardate il filmato. Entrate nella porta a sinistra, guardate il filmato e parlate con Rod di tutti gli argomenti. Uscite dalla roulotte. Andate a sud, poi andate a est e parlate con la donna vestita di bianco di tutti gli argomenti. Parlate poi con i malviventi di tutti gli argomenti. Tornate a sud. Andate a ovest e parlate col vecchio di tutti gli argomenti. Entrate nell'edificio e parlate col barista di tutti gli argomenti. Prendete le lattine vuote sulla sinistra del bancone. Parlate col Cacciatore di tutti gli argomenti. Uscite dal bar. Tornate a sud e poi andate a nord. Parlate con le guardie armate di tutti gli argomenti. Andate a sinistra ed entrate nella costruzione in alto. Parlate con la donna di tutti gli argomenti. Esaminate il cassetto rovesciato per terra e provate a raccogliere il pacchetto di sigarette. Uscite a sinistra e parlate con i due ragazzini. Usate le lattine vuote su di loro e parlate nuovamente di tutti gli argomenti. Entrate in casa, raccogliete le sigarette e uscite a destra. Guardate l'animazione. Andate a sud poi a ovest ed entrate nel bar. Date il pacchetto di sigarette al barista che, in aggiunta alla richiesta del whiskey, vi darà in cambio una scatola di cibo. Tornate a casa della talpa e date il cibo alla donna. Uscite dalla casa e oltrepassate la sbarra a nord. Guardate l'animazione.

Atto II

La Città della Fine del Mondo

Parlate con l'uomo sulla sinistra di tutti gli argomenti. Parlate poi con i tre uomini a destra di tutti gli argomenti. Entrate nelle rovine della chiesa. Prendete dei frammenti di vetri colorati per terra, sulla sinistra. Uscite dalla chiesa e andate a est. Esaminate il cartello affisso al grande tronco sulla destra e prendetelo. Tornate a ovest e parlate con i tre vicino al fuoco del nuovo argomento. Rientrate nelle rovine della chiesa e usate il pezzo di legno che avete nell'inventario sulla base della colonna di destra per creare una leva. Usate la leva e guardate l'animazione. Raccogliete il pezzo di vetro della vetrata appena rotta. Parlate col Reverendo Blake, seduto sulla prima panchina, di tutti gli argomenti. Uscite dalla chiesa e andate a est. Esaminate la terra davanti al cancello. Usatevi il pezzo di vetro ed entrate nel buco. Andate a est. A destra della panchina raccogliete il piede di porco. Raccogliete anche la fune. Uscite dal parco a ovest e usate il piede di porco col tombino. Andate a ovest e usate il piede di porco per prendere il cartello della metro che si romperà però in due parti. Tornate fuori dalla roulotte di Rod, usate il piede di porco con la portiera dell'auto sulla sinistra e usate il sedile del guidatore per ottenere il coprisedile e l'elastico. Tornate in città, esaminate la finestra in basso a sinistra e prendete

il poster. Usatevi il coprisedile e poi il piede di porco per romperla. Raccogliete le tenaglie che ha lasciato il vecchio per terra. Andate tutto a est fino a tornare a Suicide Park e usate le tenaglie col muro di siepi sulla destra. Guardate la visione. Tornate alla sbarra del campo dei rifugiati ed esaminate la zona a sinistra. In particolare esaminate la roccia che spunta dall'acqua. Legate la fune all'albero e usatelo per scendere. Raccogliete il pezzo di roccia che si muove e utilizzate nuovamente la fune per risalire. Tornate in città e poi andate all'interno della chiesa. Date la roccia al reverendo Blake. Dopo l'animazione raccogliete il ramo che ha fatto cadere il reverendo e usatelo con l'elastico. Andate a casa della talpa e uscite a sinistra. Parlate con i ragazzini e dategli che si meritano una ricompensa. Ditegli che avete qualcosa che è adatto a loro e confermate per dargli la fionda. Guardate l'animazione. Tornate alla sbarra, esaminate la borsa della bicicletta e prendete i guanti di pelle. Tornate a Suicide Park, oltrepassate il passaggio che avete aperto tra i rami, andate a est e usate i guanti con il filo spinato. Usate l'oggetto sulla destra per aprire la botola. Scendete nella botola ed entrate nella stanza a nord. Esaminate la sala principale. Andate a destra e prendete la bottiglia di acido, poi rimuovete la grata di aerazione. Entrate nel passaggio a destra. Prendete il sacco nero appeso al carrello in basso a sinistra. Esaminate i moduli appesi alla porta di sinistra e sfogliateli fino in fondo. Entrate nella porta a destra, esaminate la vetrina sulla destra e usatevi il piede di porco per aprirla. Guardate l'animazione e parlate con Uma di tutti gli argomenti. Dall'armadietto prendete la morfina. Aprite la scrivania accanto alla vetrina e prendete la piccola chiave. Uscite nel corridoio e usate la piccola chiave con l'armadietto di sinistra. Esaminate il test, poi prendete la cassetta di legno. Nell'inventario esaminate il GPS. Entrate nell'apertura a nord, poi andate a ovest e infine risalite in superficie. Tornate davanti ai resti della chiesa e parlate con la sorella del reverendo. Tornate alla sbarra del campo e guardate l'animazione. Guardate la zona a sinistra, vicino alla roccia che avevate staccato, vedrete un fagotto scuro. Usate l'albero per calarvi già ed esaminate di nuovo il fagotto. Troverete il cadavere del reverendo. Prendete il biglietto da visita dal suo taschino e leggetelo nell'inventario. Usate la fionda con la tasca del reverendo. Usate poi l'acido sul volto dell'uomo, poi finitelo di sfigurare con il pezzo di vetro. Tornate alla sbarra e parlate con la guardia. Andate a casa del ratto e date la morfina a Misha. Uscite dalla casa e andate a est dai malviventi. Dategli i soldi ed entrate nel furgone. Dopo aver parlato con Rose di tutti gli argomenti, aprite la scatola degli attrezzi e prendete il trapano a mano e il cavo delle luci. Esaminate la pagina stropicciata sulla destra della stanza e guardate la figura. Uscite dal furgone e parlate con i malviventi di tutti gli ingredienti. Andate a sud, poi a ovest. Usate il trapano a mano col barile a sinistra dell'edificio. Usate il bidone per spostarlo e poi salitevi sopra. Esaminate il cavo in alto e usatevi le tenaglie. Guardate l'animazione poi parlate con il Cacciatore di tutti gli argomenti. Prendete il nastro isolante sulla sinistra del bancone e uscite. Tornate alla roulotte e parlate con Rod. Guardate l'animazione. Andate al bar dal Cacciatore e dategli il pass per l'ospedale. Otterrete le pile che userete col GPS. Provate a uscire e il Cacciatore vi richiamerà indietro, parlate con lui di tutti gli argomenti. Uscite fuori e usate il biglietto da visita col GPS.

Atto III

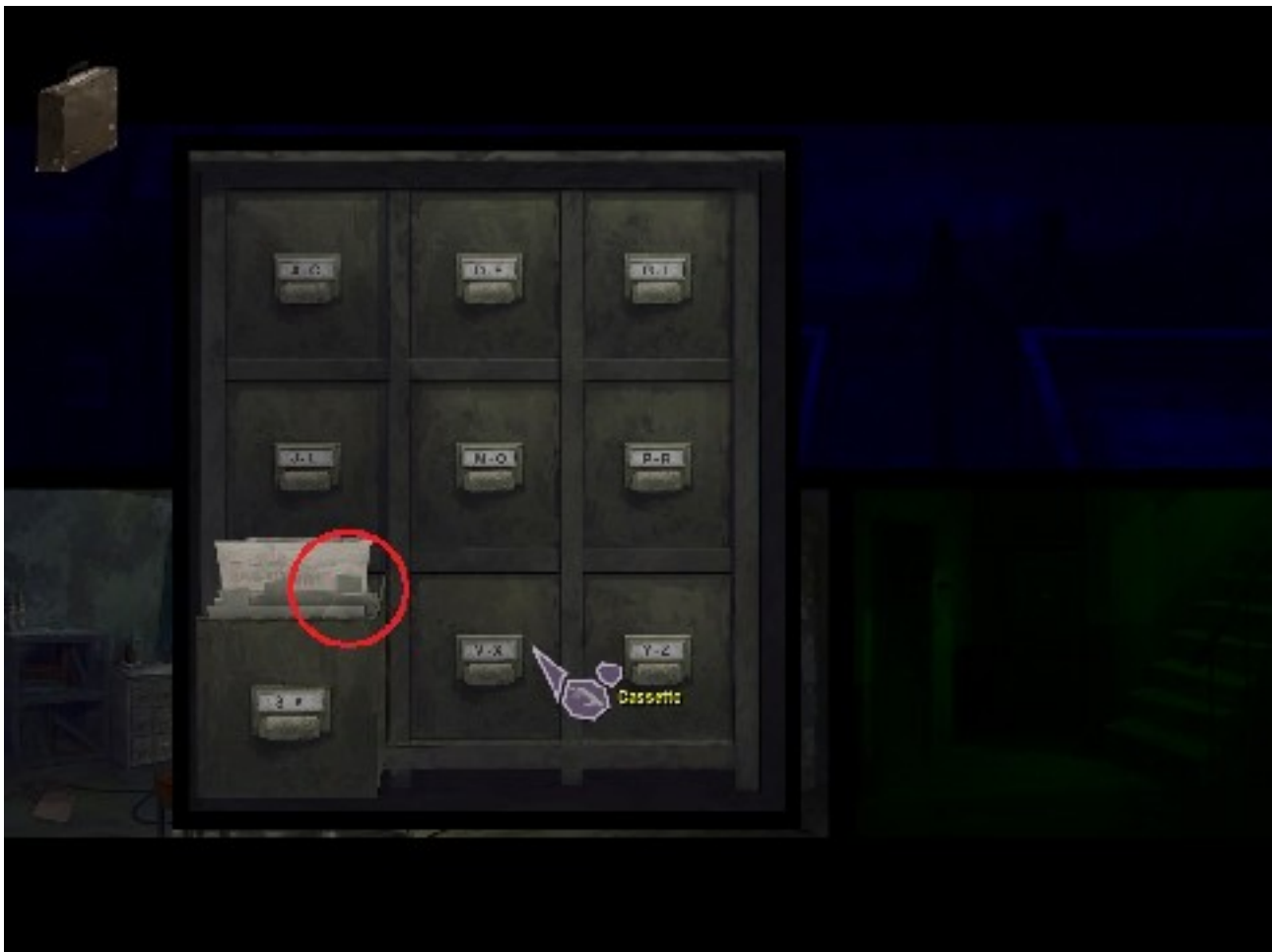
Oracoli e Cenere

Parlate con i soldati di tutti gli argomenti. Alle spalle delle guardie, sopra al bidone vuoto, raccogliete la scatoletta vuota. Spostate il telone sulla destra per parlare nuovamente con le guardie. Entrate nella porta a sinistra. Sulla destra dello scaffale prendete le assi di legno. Usatele con la cassetta di legno che avete nell'inventario e poi con il cartello rotto. Esaminate la porta sulla destra, poi il poster bruciato sulla sinistra. Usate il piede di porco con la porta bloccata e uscite. Provate a salire sul

tetto ma non ci riuscirete. Tornate in strada e andate a sud, vi troverete accanto alle rovine della chiesa. Andate a est e usate i pesci marci nella fontana con la latta vuota. Tornate nella strada vicino alla chiesa e usate la latta col pesce sul bidone da cui l'avevate presa. Guardate l'animazione. Utilizzate il pannello ai piedi del palo di legno sulla destra. Posizionate le manovelle come da figura:



Usate il pulsante rosso e uscite. Guardate l'animazione. Entrate nella porta a sinistra, e poi in quella a destra che porta alla scala antincendio. Salite sul tetto e guardate l'animazione. Prendete il secchio sulla destra. Entrate nella porta a sinistra ed esaminate la targhetta di metallo accanto alla porta di sinistra. Prendete il biglietto attaccato alla porta e leggetelo. Andate a sud e guardate il filmato. Prendete la torcia da terra. Esaminate la macchia di sangue per raccogliere un frammento del vostro dente. Andate a sud, poi a est ed entrate a Suicide Park. Andate a est e scendete nella botola. Usate la torcia con la stanza di destra e usate il pannello di controllo. Tornate in superficie. Andate all'entrata del campo e calatevi nella pozza a sinistra. Usate il secchio con l'acqua per riempirlo. Andate alla roulotte di Rod e usate il secchio pieno d'acqua con il fuoco. Prendete il bambolotto. Andate a sud, poi a est ed entrate nella roulotte da Rose. Datele la culla e il bambolotto. Guardate l'animazione. Tornate in città, nella strada della libreria, ed entrate nella porta più a nord. Usate la chiave sulla porta a sinistra. Entrate nella porta, aprite il mobile sulla destra e prendete la macchina fotografica istantanea. Esaminate e usate il carillon sul tavolo di sinistra. Esaminate l'archivio sulla sinistra, aprite il cassetto e usate la linguetta come da figura:



Prendete il giornale The New Truth e leggetelo. Uscite dal palazzo e usate il giornale con il GPS.

Atto IV Vecchie e Nuove Verità

Guardate l'animazione e parlate con Chris di tutti gli argomenti. Esaminate la foto di Sarah sulla destra. Uscite a sinistra. Andate a est fuori dal cancello di Suicide Park, usate la torcia col tombino. Per terra, vicino ai vostri piedi, esaminate i bossoli. Esaminate la grata di aerazione sulla destra. Esaminate la sciarpa in mezzo all'acqua sotto di voi. Andate a est ed esaminate il cumulo di spazzatura vicino alla grata. Utilizzatela, poi utilizzatevi il piede di porco. Esaminate di nuovo il cumulo per vedere il cadavere di Sarah, poi prendete la chiavetta USB che tiene in mano. Tornate al The New Truth e parlate con Chris, dategli che Sarah è ancora viva. Esaminate il baule aperto e frugatevi per trovare la pellicola che vi mancava alla vostra macchina fotografica. Combinare i due oggetti nell'inventario, poi usatevi il frammento di dente. Andate dentro Suicide Park e andate nella parte a est dove vedrete il deposito di barili. Usatevi la macchina fotografica. Tornate al campo, recatevi al bar dal Cacciatore e dategli la fotografia. Uscite dal bar e andate a sud. Guardate l'animazione. Esaminate la finestra della roulotte e rompetela usando il piede di porco. Entrate nella stanza e aprite la scatola blu sulla destra. Prendete la pistola e parlate con Colin di tutti gli argomenti. Tornate dal Cacciatore e parlate con lui. Andate a sud, poi a est ed entrate nella roulotte. Date la pistola a Rose e guardate l'animazione. Andate a destra e tentate di prendere il generatore che al momento sarà inutilizzabile. Durante il loop temporale aprite l'inventario, prendete il sacco nero e posizionate lo sul generatore ma al momento non sarà abbastanza. Raccogliete le monete dal tavolo da gioco. Tornate a casa di Michael, entrate nell'appartamento e usate gli spiccioli con la trave che regge il telo bianco. Ritornate da Rose, aspettate il loop temporale e velocemente usate il telo bianco e il sacco nero sul generatore.

Raccogliete il generatore che questa volta sarà salvo. Andate alla redazione del giornale e date il generatore a Chris. Guardate l'animazione poi parlate con Chris di tutti gli argomenti. Guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre

PUNTAELICCA.COM