1954 ALCATRAZ

Dopo l'introduzione cliccate sulla griglia nell'angolo in basso a destra per trovare la lametta. Cliccate poi i libri più a sinistra sullo scaffale in alto a destra. Otterrete una boccetta. Usate la lametta col materasso. Una volta rotta la lametta usate fra loro i due pezzi per rimetterli assieme. Uscite a sinistra e parlate col vecchio dietro di voi di tutti gli argomenti. Guardate la guardia. Quando sarete a tavola parlate nuovamente con Hank di tutti gli argomenti. Parlate poi con Gas di tutti gli argomenti e con Bumpy. Cliccate a sinistra per finire la colazione e recarvi nella sala delle visite. Parlate con la moglie di tutti gli argomenti. Parlate con Gas e chiedetegli un favore. Mentite a vostra moglie.

Una volta nei panni della donna scegliete la prima opzione poi parlate di tutti gli argomenti. Guardate il telescopio. Guardate il cartello sulla sinistra e andate a sinistra. Entrate nell'appartamento più a destra. Sistemate il disordine e guardate l'animazione. Leggete il biglietto. Prendete la forcina dal secondo cassetto del mobile davanti a voi. Esaminate il lampadario per prendere il pezzo. Esaminate le lettere sotto il telefono. Accendete il giradischi. Prendete un disco sulla destra. Prendete lo spartito sopra al pianoforte. Uscite dalla finestra e parlate con l'uomo, dategli due volte la prima risposta. Prendete la lattina da sopra il vaso e i soldi dall'interno. Andate sul tetto a dare un'occhiata usando la scala sulla destra. Tornate all'appartamento e uscite. Sulla mappa scegliete l'immagine del piatto, a sinistra di quella della chiave dove vi trovate adesso.

Andate a sinistra ed entrate in cucina. Prendete il mestolo sulla destra. Tornate a destra e salite la scala a destra. Parlate con Vivian e ditele di sì. Esaminate il cassetto in alto a destra e prendete il biglietto. Prendete la forcina dalla coperta sul letto. Scendete al ristorante ed esaminate il menu sul tavolo al centro per ottenere l'ideogramma del Winter Melon. Tornate in cucina e usate il mestolo con la pentola fumante sui fornelli a destra. Usate l'ideogramma con la cassettiera di legno a nord. Usate la spezia con la zuppa. Tornate da Vivian e datele la zuppa calda. Parlate con Vivian di tutti gli argomenti. Tornate alla cartina e scegliete come destinazione Opera, l'icona della maschera a sinistra di quella del piatto dove vi trovate adesso.

Esaminate il lucchetto e usatevi una forcina per aprirlo. Entrate nel camerino di Opera. Esaminate il baule pieno di trucchi a destra dell'asse da stiro e prendete un'altra forcina. Guardate la radio in alto, dietro alla parrucca rossa e provate a prenderla. Tornate alla mappa e recatevi al Caffè Napoli, l'icona della tazzina in basso a destra.

Scoprirete che il Caffè è stato chiuso dalla polizia. Staccate il cartello dalla porta e usate una forcina col lucchetto che la chiude. Guardate il filmato. Parlate col detective Grassi di tutti gli argomenti e ditegli che Joe non vi ha detto niente perché c'era una guardia che ascoltava. Uscite sulla strada e scegliete di rifiutare l'invito e continuare col vostro caso. Vi renderete conto che avrete l'inventario vuoto. Tornate all'ufficio del detective Grassi, esaminate il dossier sulla destra, poi parlate con lui di tutti gli argomenti. Alla fine accettate l'invito a cena.

Parlate col detective Grassi di tutti gli argomenti. Selezionate la parta d'ingresso, dite a Grassi che tornerete subito e recatevi al caffè.

Parlate con l'uomo seduto al tavolo di tutti gli argomenti. Parlate poi con Dale. Prendete il manoscritto da sopra il tavolo. Date il Valo a Sutter e parlate di nuovo con lui di tutti gli argomenti. Otterrete un poema d'amore. Tornate alla mappa e recatevi all'Opera.

PUNTAECLICCA.COM

Mostrate il manoscritto al ragazzo, poi parlate nuovamente con lui della radio. Dategli lo spartito che avete nell'inventario. Prendete la radio. Uscite per strada.

Tornate al ristorante cinese, salite la scala a destra e date la radio appena presa a Viv. Una volta ottenuta la chiave tornate alla mappa e recatevi alla nuova locazione sbloccata che troverete nell'angolo in basso a sinistra.

Parlate con Dale del primo argomento, poi date sempre la seconda risposta. Vi troverete davanti all'appartamento. Parlate con Dale poi provate a bussare alla porta. Tornate alla mappa e poi al vostro appartamento.

Uscite dalla finestra, salite la scala d'emergenza e andate sul tetto di fronte a voi. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Dopo che l'uomo avrà riposto la pistola, prendete il mucchio di carta da terra. Esaminate la mensola più bassa piena di libri e ne otterrete uno. Provate ad aprire il frigorifero ma non conoscete ancora la parola d'ordine. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Assumete il comando di Joe.

Guardate l'animazione. Esaminate i buchi in alto a destra e parlate con Lizard di tutti gli argomenti. Andate verso sud e parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Riprendete il contro di Christina.

Andate al parco al centro della mappa. Parlate col ragazzo triste sulla panchina. Esaminate il cespuglio e parlateci 2 volte. Parlate con Grassi per farlo allontanare. Tornate al ragazzo sulla panchina e parlateci nuovamente di tutti gli argomenti. Dategli la poesia d'amore che avete nell'inventario e parlategli un'altra volta del nuovo argomento. Parlate col barbone ma non riuscirete a capirlo. Dategli la lattina che avete nell'inventario e parlategli nuovamente. Andate verso la chiesta di S. Pietro e Paolo. Esaminate il cancello e usatevi una forcina per aprirlo. Parlate col prete di tutti gli argomenti. Prendete una vecchia Bibbia sulle panchine in basso a destra. Tornate alla mappa. Scegliete il Mickey's Club, quello con l'icona della sirena.

Parlate col buttafuori. Andate a est sul retro del locale. Esaminate la porta e usatevi la forcina per aprirla. Entrate. Parlate con Goldie, la sirena, di tutti gli argomenti. Esaminate la valigia per terra e prendete un'altra forcina. Tutto a sinistra prendete la rosa da sola. Entrate nella porta a destra e guardate l'animazione. Parlate con Bee a sinistra. Parlate con la donna di tutti gli argomenti. Parlate con la ragazza ubriaca stesa sul pavimento e tornate a nord. Parlate con Mickey al tavolo centrale, poi vi troverete nel suo ufficio, parlate con lui di tutti gli argomenti. Tornate alla mappa e tornate al parco.

Parlate con Matty di tutti gli argomenti e dategli la rosa che avete nell'inventario. Vi troverete automaticamente al Caffè Napoli. Parlate con Sutter. Uscite e recatevi alla libreria.

Parlate con la donna di tutti gli argomenti, datele il manoscritto che avete nell'inventario e chiedete in cambio il diario. All'interno troverete una chiave a forma di S. Vi ritroverete nuovamente al Caffè Napoli. Parlate con Bernadette di tutti gli argomenti. Vi troverete nel suo studio, parlate di nuovo con lei di tutti gli argomenti. In basso, sulla brandina, prendete il volantino della mostra, dove vi ritroverete automaticamente. Parlate col proprietario della galleria di tutti gli argomenti fin quando non vi mostrerà un quadro e otterrete la terza chiave. Uscite dalla galleria e vi raggiungerà Mickey. Dategli una delle tre chiavi e guardate l'animazione fin quando non vi troverete nuovamente alla mappa. Tornate al club di Mickey.

Palate con Mickey al tavolo e vi troverete nel suo ufficio. Parlate con lui di tutti gli argomenti e mentitegli parlandogli della chiave. Finite la conversazione. Esaminate il libro rosso alla vostra destra per

PUNTACCIA.COM

capire che Mickey è terrorizzato dai germi. Parlate nuovamente con lui del nuovo argomento, poi del parco. Non appena Mickey si sarà allontanato usate la combinazione che vi ha dato Bee con la cassaforte, ma soltanto il primo numero sarà giusto. Prendete i fogli sulla scrivania. Usate il telefono rosso. Andate alla porta. Dopo l'animazione vi troverete di nuovo nel club. Entrate nella porta a sinistra e usate la combinazione con la sirena. Parlate con lei del nuovo argomento. Tornate a destra, parlate con Mickey per tornare nel suo ufficio. Parlate di nuovo con Mickey del fatto che non vi sentite bene e che dev'essere stato qualcosa al parco. Non appena lascerà nuovamente l'ufficio usate la nuova combinazione con la cassaforte. Utilizzate il libro mastro con il libro mastro segrete e poi il tutto col telefono rosso. Uscite dalla stanza e parlate nuovamente con Bee. Parlatele del nuovo argomento. Datele il negativo che avete trovato nella cassaforte di Mickey e vi porterà la foto sviluppata. Andate nella stanza della Sirena e guardate l'animazione. Date il contratto che avete trovato nella cassaforte a Goldie e tornate alla mappa. Scegliete come destinazione la Chiesa.

Mostrate la foto al prete, vi troverete nel confessionale a parlare con lui, una volta finito parlate nuovamente con lui di tutti gli argomenti. Tornate alla mappa e andate al Caffè Napoli.

Parlate con Bernadette del nuovo argomento. Tornate alla mappa e poi al ristorante cinese.

Salite nella stanza a destra. Date il foglio riguardante l'isolamento di Joe a Vivian. Datele la lettera firmata dal guardiano. Tornate al Mickey's club.

Date la lettera contraffatta da Vivian a Mason. Guardate l'animazione.

Vi troverete ora nei panni di Joe durante la vostra ora d'aria. Parlate con Hank, il vecchio a sinistra, e dategli le pillole per convincerlo a svelarvi il suo piano di fuga. Dategli poi i soldi arrotolati a sigaretta per farvi dire anche di quale finestra sta parlando, parlate con lui di tutti gli argomenti e guardate l'animazione. Parlate con Frank a sinistra. Andate a destra e parlate con Bumpy. Dategli il punkacke che avete nell'inventario. Salite la scala per entrare nell'edificio. Parlate con la guardia a sinistra che sta tentando di aggiustare il macchinario. Vi ritroverete in lavanderia. Parlate con Mason poi esaminate la seconda cesta dietro di lui per ottenere una gruccia e la corda lunga otto piedi. Prendete la gruccia a sinistra. Per terra prendete il laccio della scarpa. Parlate con Chiquita di tutti gli argomenti. Combinate fra loro le due grucce che avete nell'inventario. Esaminate la macchina lavatrice sulla destra e usatevi le grucce combinate. Otterrete così il reggiseno che bloccava il meccanismo. Date il reggiseno rosso a Chiquita. Parlate nuovamente con la ragazza. Parlate con la guardia per dirgli che avete finito. Vedrete ora la mappa dell'isola. Scegliete l'industria, l'icona degli ingranaggi in alto.

Parlate con Bumpy. Guardate la sua macchina e esaminatela. In basso a sinistra raccogliete le due riviste. Sul tavolo degli attrezzi a nord prendete l'olio. Usate il laccio di scarpe che avete nell'inventario con la macchina di Bumpy, ma sarà troppo asciutto. Usate il laccio con l'olio nell'inventario. Usate poi il laccio oliato con la macchina e infine usatevi la chiave inglese. Parlate con Bumpy. Parlate con la guardia per dirgli che anche qui avete finito. Scegliete l'icona in alto a destra del fulmine.

Prendete la lampadina sul davanzale della finestra. Esaminate la cassetta degli attrezzi in basso e prendetene tutto il contenuto. Esaminate il pannello a nord per vedere che non funziona. Usatevi il cavo elettrico che avete preso dalla cassetta degli attrezzi ed esaminatelo di nuovo per vedere che è aggiustato. Andate in alto a destra al generatore, aprite la cassetta e prendete gli ingranaggi. Provate a rimettere gli ingranaggi ma non andranno bene. Uscite dalla centrale e andate alla chiesa.

PUNTOECLICCA.COM

Guardate l'animazione dove Joe darà la nota per Christine al prete. Aprite il cassetto della scrivania e prendete la rivista. Esaminate la cassa economica per aggiustarla e otterrete un pezzo metallico. Esaminate il vecchio proiettore e usatevi la lampadina che avete nell'inventario per aggiustare anche quello. Parlate con Hank e col prete di tutti gli argomenti. In basso a sinistra, dal nido, prendete l'uovo. Uscite dalla stanza. Scegliete di tornare all'industria.

Usate gli ingranaggi con la macchina di Bumpy per ottenerne uno nuovo di media misura. Tornate alla centrale.

Andate a destra e usate il nuovo ingranaggio con il quadro. Nell'inventario combinate il pezzo metallico che avete preso in chiesa con quello che avevate preso nella cassetta degli attrezzi. Usate il nuovo oggetto col quadro dove avete messo l'ingranaggio. Usatevi poi la cinghia. Tornate a sud e usate il pannello di controllo. Guardate l'animazione e vi troverete a casa della guardia.

Esaminate il lettore portatile di dischi e otterrete la rivista. Esaminate la tv, parlate con la signora poi parlate con Mason. Ditegli che vi serve il manuale e approfittate per parlare con la donna. Usate il manuale della tv con la tv stessa. Tornate da Mason e parlategli, mentre è lontano parlate nuovamente con la donna. Quando tornerà Mason vi darà due lampadine, usatele sul manuale della tv per vedere qual è quella giusta e usatela poi con la tv. Usate il pezzo di stagnola con la tv. Vi troverete fuori a dover aggiustare il telefono. Esaminate il telefono per ottenere un gettone. Aprite il pannello di controllo in alto a sinistra e usatevi il cavo elettrico che avete nell'inventario. Usate la stagnola con il telefono. Avrete aggiustato il telefono e vedrete nuovamente la mappa. Tornate alla lavanderia.

Date a Chiquita le riviste di meccanica e quella di moda. Vi darà una camicia rinforzata. Parlate con Mason e andate al generatore.

Andate a destra dove si trova Gas Pipe. Guardate l'animazione poi colpite Gas fin quando perderete i sensi e vi troverete all'ospedale. Parlate col dottore di tutti gli argomenti e vi ritroverete nella vostra cella.

Esaminate il davanzale della finestra e otterrete un chiodo rovinato. Usate la lampadina per romperla. Esaminate la porta della cella e usatevi il chiodo. Andate a sud nel corridoio. Entrate nella prima porta a sinistra ed esaminate il secchio della spazzatura. Otterrete la camicia sporca di sangue. Prendete lo sgabello a destra della colonna e usatelo con il crick che tiene sollevato lo schienale del lettino. Tornate in corridoio e andate a destra. Parlate co Birdman e dategli l'uovo che avete preso in chiesa come tributo. Tornate in corridoio e andate nella seconda porta a destra. In basso, sui ripiani, prendete gli asciugamani che diventeranno una corda, unitela alla restante corda nell'inventario, dovreste così avere una corda da 16 piedi. Aprite la cassetta di pronto-soccorso e prendete il liquido di pulizia. Sulla destra prendete una boccetta di acido muriatico. Nell'inventario combinate le due boccette per ottenere una specie di bomba. Esaminate la cassetta dei fusibili sulla destra per ottenerne uno. Usate il fusibile con la resistenza che avevate preso al telefono fuori della casa di Mason. Tornate in corridoio e poi alla vostra cella, la seconda porta a sinistra. Suonate il campanello sul muro a destra. Chiedete a Mason di parlare col cappellano. Date al prete la tessera della biblioteca e parlate con lui del nuovo argomento. Parlate con Mason per tornare nella vostra cella. Prendete il controllo di Christina.

Andate in chiesa e parlerete automaticamente col prete ottenendo la tessera della biblioteca e la nota di Joe. Andate in biblioteca.

PUNTOCLICCA.COM

Date la tessera della biblioteca alla donna ed esaminate i libri in basso a destra. Date alla donna la vecchia bibbia. Prendete il libro in basso a destra. Tornate alla chiesa.

Date il libro al cappellano e riprendete il controllo di Joe.

Suonate l'interruttore a destra e parlate con la guardia. Ditele che dovete parlare nuovamente col cappellano. Vi troverete dal parroco che vi darà il libro che vi manda Christina. Parlate col prete del nuovo argomento. Parlate con Hank e ditegli che vi serve una corda. Dategli il fumetto che avete nell'inventario. Usate la corda con gli altri pezzi. Parlate con Mason per dirgli che avete fatto. Vi troverete di nuovo in cella.

Aprite la porta della cella. Andate a sud e poi nella prima stanza a destra da Birdman. Dategli il libro per ottenere il permesso di entrare nella sua cella. Usate il chiodo piegato con la serratura della grata della cella. Entrate e prendete ed esaminate il letto per ottenere altri 8 piedi di corda. Uniteli nell'inventario con tutti gli altri. Parlate con Birdman di tutti gli argomenti. Riprendete il controllo di Christina.

Andate al 1310 Grant e usate il frigorifero. Rispondete all'uomo "Fai i bagagli per il Messico". Avrete acceso al frigo che si rivelerà una cassaforte. Usatevi la chiave "B", userete automaticamente anche le altre e troverete un sacco di soldi. Tornate a casa di Viv.

Chiedetele di falsificarvi i passaporti. Datele il disco che avete nell'inventario. Viv vi chiederà delle foto e l'inchiostro n.32. Andate al caffè Napoli.

Parlate con Bernadette e chiedetele se ha dell'inchiostro n.32. Tornate al ristorante cinese.

Andate da Viv e datele la foto di Christina e Joe e l'inchiostro n.32. Aprite il cassetto inferiore della cassettiera in basso a destra per ottenere due passaporti vergini. Dateli a Vivian. Riprendete il controllo di Joe.

Andate alla cella di Birdman e provate ad aprire la finestra. Andate in corridoio e prendete un sacco di spazzatura. Usatelo con la maglia sporca di sangue che avete nell'inventario. Andate nella vostra cella e usate il fantoccio col letto. Tornate alla cella di Birdman, se avete fatto tutto bene dovrebbe essere il tramonto, e usate il crick con la finestra. Guardate l'animazione. Vi troverete sul tetto.

Esaminate la linea telefonica e usatevi il dispositivo di ritorno telefonico. Guardate la breve animazione. Scendete nei sotterranei. Esaminate gli pneumatici sulla sinistra. Usate la porta arrugginita per sferrarle un calcio e aprirvi così un passaggio. Entrate nella porta. Sulla destra usate la valvola rossa. Ai piedi delle macerie raccogliete l'asse di legno e usatela coi tubi pieni d'acqua in alto a destra. Vi sarete liberati così dalle macerie. Andate a nord e guardate il filmato fin quando il comando passerà automaticamente a Christina.

Tornate al 1310 Grant e prelevate i soldi dal frigorifero. Se avrete fatto tutto correttamente il comando tornerà automaticamente a Joe.

Guardate l'animazione, vi troverete con un sasso in mano, usatelo su Gas. Prenderete automaticamente il tubo con cui vi ha ferito Gas. Tornate di sopra e usate il tubo preso da Gas col muro traballante sulla destra. Entrate nel rifugio.

In basso a sinistra prendete il nastro adesivo. Usatelo sul pezzo inferiore della scala. Usate il tubo di Gas con la scala e salite. Interagite due volte con l'agente Mason per spingerlo nel vuoto. Scendete la scala a

PUNTOECLICCA.COM

destra. Usate la moneta che avete nell'inventario col telefono pubblico ma rimarrà bloccata. Aprite il pannello a sinistra del telefono, usatevi la fede nuziale e usate il telefono. Il controllo tornerà a Christina.

Vi troverete nel bel mezzo di una festa. Rispondete al telefono in basso a sinistra. Esaminate la borsa appesa al comò sulla sinistra e otterrete le chiavi della barca. Salutate tutti. Esaminate il gatto e parlate con Bernadette che si occuperà di lui. Uscite dalla porta a destra. Avrete di nuovo il controllo di Joe.

Prendete la fede dal pannello a sinistra del telefono. Tornate a sinistra, poi a sud e andate verso il mare aperto. Avrete nuovamente il controllo di Christina.

Guardate l'animazione. Parlate con Grassi e appellatevi due volte alla sua clemenza, farete in modo di mettere i due uomini uno contro l'altro. Usate il bidone della spazzatura vicino a voi per far eliminare i due uomini a vicenda senza sporcarvi le mani. Prendete la valigetta e usate la barca a vela sulla destra. Parlate con Joe di tutti gli argomenti e decidete come volete far finire la storia con le vostre risposte.

Soluzione di Electranovembre

PUNTAECLICCA.COM