

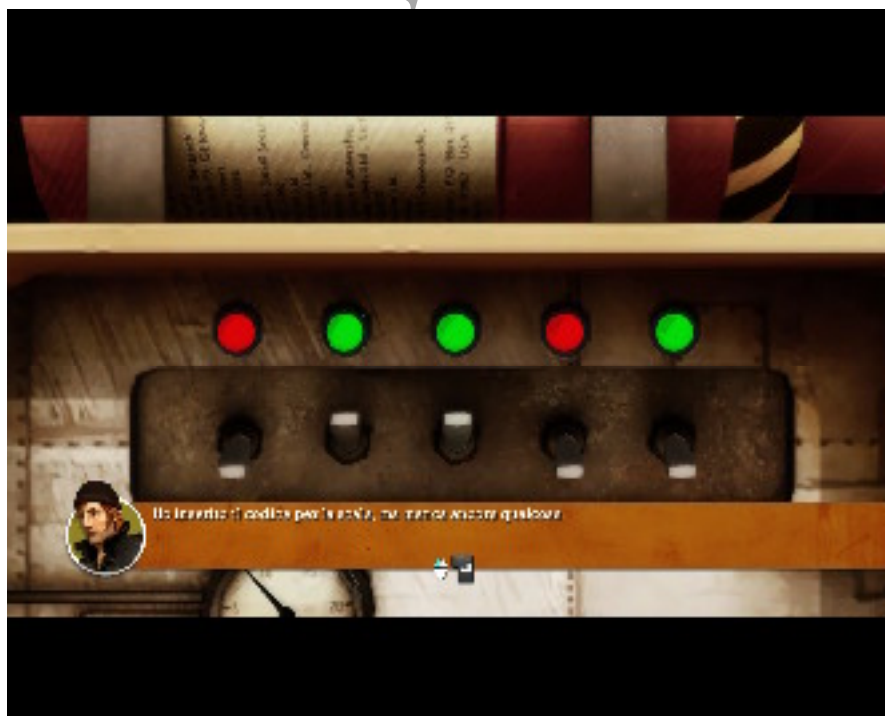
Soluzione Red Johnson

Dopo la scenetta iniziale è ora di mettersi al lavoro cari detective.

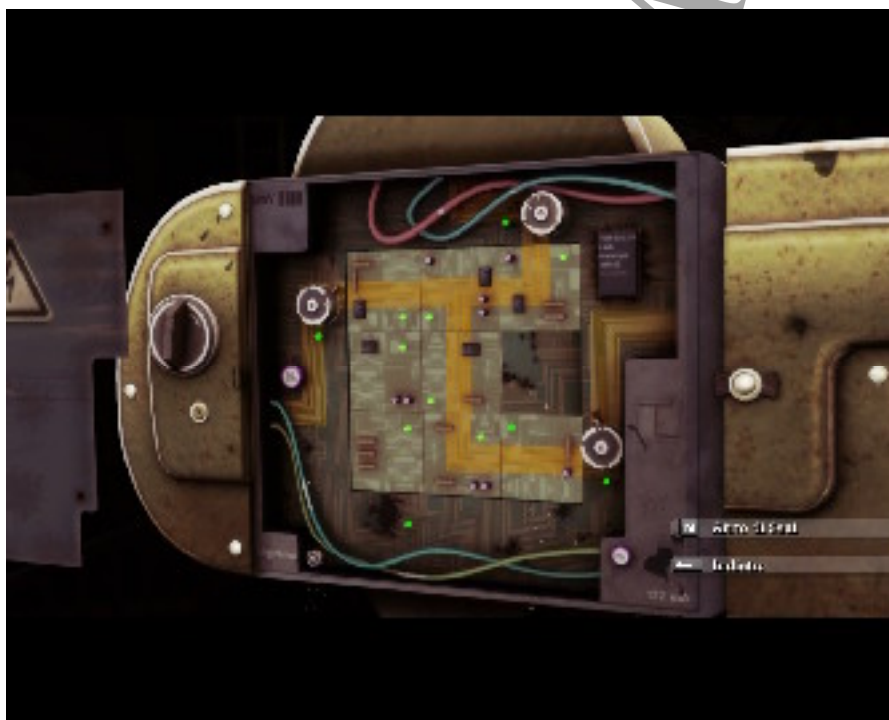
Esaminate la telecamera, è in alto in fondo al ponte sul muro della palazzina. Provate a pigiare il bottone per far scendere la scala, non funziona. Dopo un breve dialogo con l'agente Robert, scendete le scale e recatevi verso la scatola elettrica vicino a voi sulla destra. Arriverà Saul. Pronti a seguire velocemente le mosse indicate sullo schermo con mouse e tastiera, parlate con Saul e per questo inizio seguite i consigli che vi spiegheranno come usare il vostro blocco degli appunti e tutte le cose che avete in dotazione. A questo punto iniziate a controllare il quadro elettrico bloccato da un lucchetto. Dovrete trovare la combinazione: girate la cassetta sul lato sinistro e usando la lettera "V" potrete usare la lente di ingrandimento con cui vedrete il codice segnato .



Girate la scatola sul lato destro dove si trova il lucchetto e immettete i numeri dall' alto verso il basso, a questo punto aprite la scatola e vedrete sul retro del coperchio una grande macchia, azionando il mouse come vi verrà suggerito scoprirete i vari schemi elettrici tra cui quello per azionare la scala, ottenendo questa sequenza azionerete la corrente e supererete la prova.

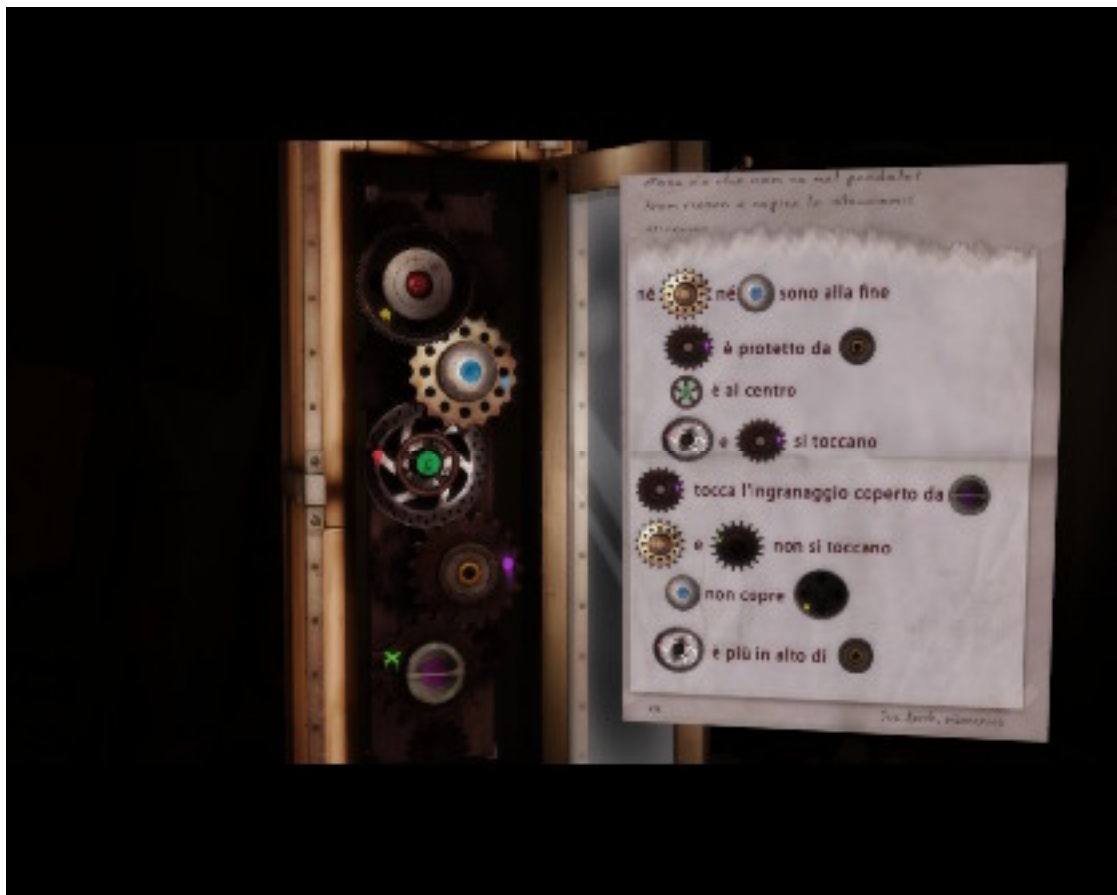


Ora tornate di sopra, premete il pulsante e salite la scala, prendete la telecamera e ora dovreste aprirla. Giratela sul lato posteriore e aprite il lato per aggiustarla, smontate le quattro viti e ora dovreste collegare i tre terminali fra loro mediante la scheda elettronica a puzzle. Qui vedete la schermata come deve venire .



Estraete il nastro e controllate la scena del crimine. Osservate la macchia di sangue al centro del ponte, spostatevi verso la scala e sul bidone troverete un pezzo di stoffa, scendete al piano inferiore e troverete vicino alla cassetta dell'elettrico un bossolo di pistola, tornate di sopra e usate la lente di ingrandimento sul lato sinistro dell'immagine e troverete il distributore di giornali ovviamente rotto. Non avete spiccioli e dovreste trovarli sulla macchina, aprite la fessura dove escono i giornali e ne troverete uno, poi aprite lo spazio del resto monete e troverete la seconda, scuotete la macchina e poi usate la lente di ingrandimento sul fronte anteriore della macchina e troverete tre monete. Ora girate la macchina sul fronte destro e troverete sempre grazie alla lente una moneta nella parte bassa della macchina, girate la macchina verso sinistra e troverete una moneta sulla scatola elettrica e una sopra l' insegna della macchina. Sul fronte della macchina troverete altre due monete, una vicino al vetro e una più in basso . Inclinate la macchina verso di voi troverete il prezzo da fare per superare anche questo enigma. Cercate di togliere il giornale ma riuscirete a toglierne solo un pezzo ma sarà sufficiente per andare avanti.

A questo punto andate al quartier generale e dopo un paio di spiegazioni cominciate a lavorare sugli indizi con l'analizzatore. Passateli tutti uno a uno, usate il confrontatore col tasto destro del mouse sull' analizzatore, scoprite l'identità della vittima e del tizio che c'è sul giornale, poi andate nel vostro schedario in fondo a destra, apritelo e scoprirete nome e cognome della vittima. Passando in rassegna le altre schede troverete l'indirizzo del suo domicilio sulla scheda della moglie. Ora andate a casa di Teresa e sappiate essere pronti col mouse a difendervi, dopo aver parlato con la donna dovreste trovare un modo per farla uscire di casa per poter cercare delle prove. Guardate nelle schede e troverete nella scheda della donna il suo numero di telefono, chiamatela scegliendo bene le domande da fare per farla uscire di casa, le domande saranno 4: la prima sarà suo marito, la seconda a valle del canale di jugul, la terza all'obitorio e la quarta identificazione del cadavere, ora la strada libera per recarvi da Teresa. Troverete un appendiabiti impallinato che sembra un cadavere, accenderete la luce e capirete cos'è, poi concentratevi sull'orologio se non avete pazienza questa è la soluzione .



Ora arriverà Teresa e dovrete convincerla a farvi continuare le ricerche con due domande a cui risponderete: è successo da poco - che c'entra con l'omicidio del marito. Ora perlustrate la casa.

Sulla scrivania troverete un annuncio su un pezzo di giornale di una prostituta Sonia Diamond, aprite la segreteria telefonica, togliete la cassetta, riavvolgete il nastro come vi viene spiegato girando il mouse. Ascoltatelo.

Quindi ispezionate i cassette, solo quello centrale contiene un agenda telefonica, gli altri sono vuoti. Cercate il numero di Sonia Diamond e con il mouse selezionate il telefono. Girando il mouse componete il numero e ascolterete la voce isterica della donna: ascoltate bene perchè poi vi verranno fatte delle domande a cui dovreste rispondere.

Sonia non è l'amante di Ed

Sonia deve fare una cosa per Ed

Sonia non è riuscita a fare un compito per Ed

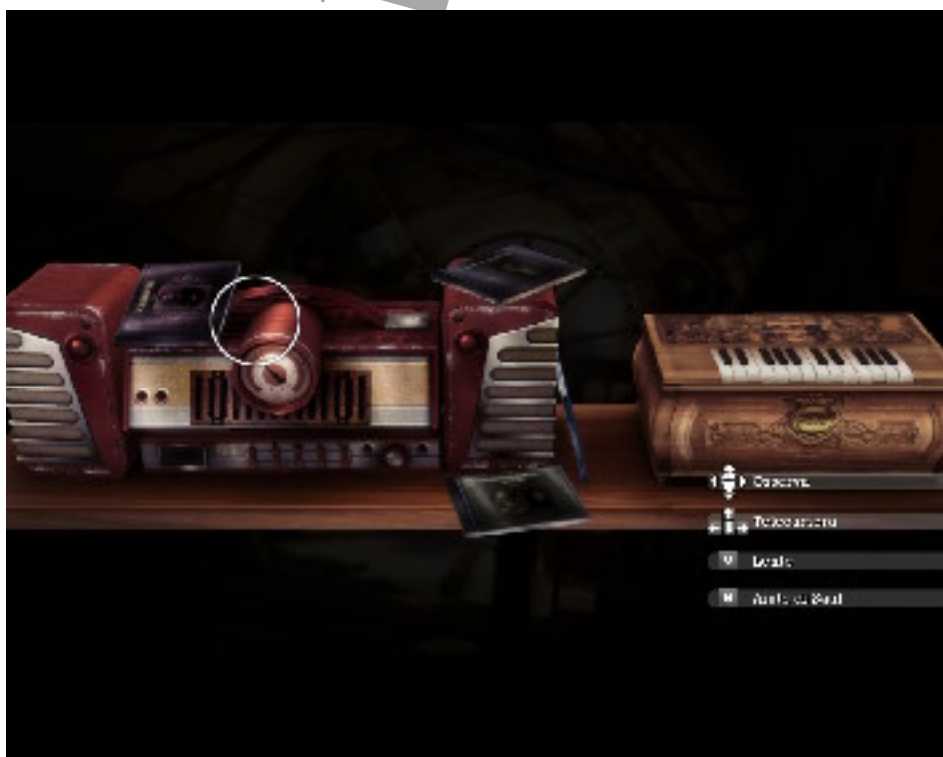
poi sentite la moglie di Ed.

Dirigetevi verso la finestra e sotto c'è una cassaforte, dobbiamo aprirla, prima però dobbiamo spegnere e far calare il rumore.



Spegniamo la radio poi apriamo la finestra con la maniglia, spostiamo i libri, chiudiamo l'altra finestra, riportiamo i libri dove erano prima e chiudiamo la finestra con la maniglia. Ora spegniamo il ventilatore e dedichiamoci alla cassaforte: è molto semplice, dobbiamo girare una alla volta le quattro manopole fino a sentire un clic e vedere accendersi al centro della manopola una luce verde, troverete una valigetta con degli articoli di giornale e un mazzo di carte. Il contenuto della valigetta ci aiuterà a superare un altro livello di gioco e tutte le risposte sono nei vari fogli di giornale.

Le carte dovremo analizzarle nel nostro quartier generale. Troverete sempre a casa di Ed un vecchio stereo con un piano affiancato e sullo stereo 4 cd. Ora dobbiamo trovare la melodia che fa aprire lo scrigno. Esaminate lo scrigno e figure di ogni tipo vengono raffigurate, controllate tutti i cd e i titoli delle canzoni, vi accorgete che solo l'inno alla gioia non è raffigurato, e quindi mancando è la melodia da suonare al piano, dopo averlo fatto prendete ciò che contiene la scatola e parlate ancora con Teresa .



Andate sotto il ponte verso la città vecchia, incontrerete un barbone di nome Ringo esilarante nelle sue storie, perlustriamo la zona e troverete una macchina fotografica.

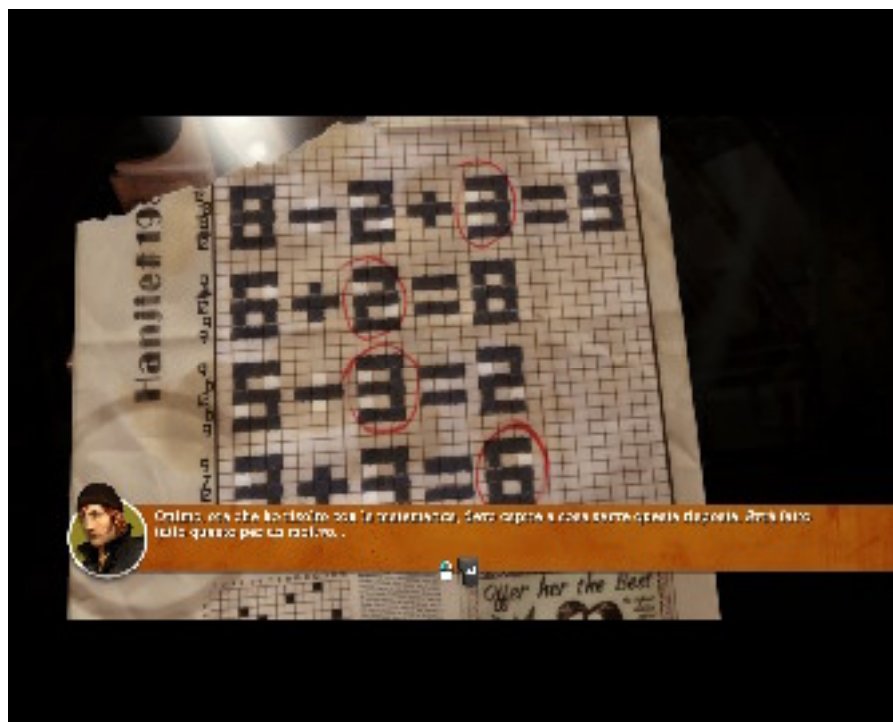


Tanto per cambiare è rotta, giratela sotto sopra, apritela e troverete uno schema elettrico: questo è il modo corretto come posizionare le resistenze.

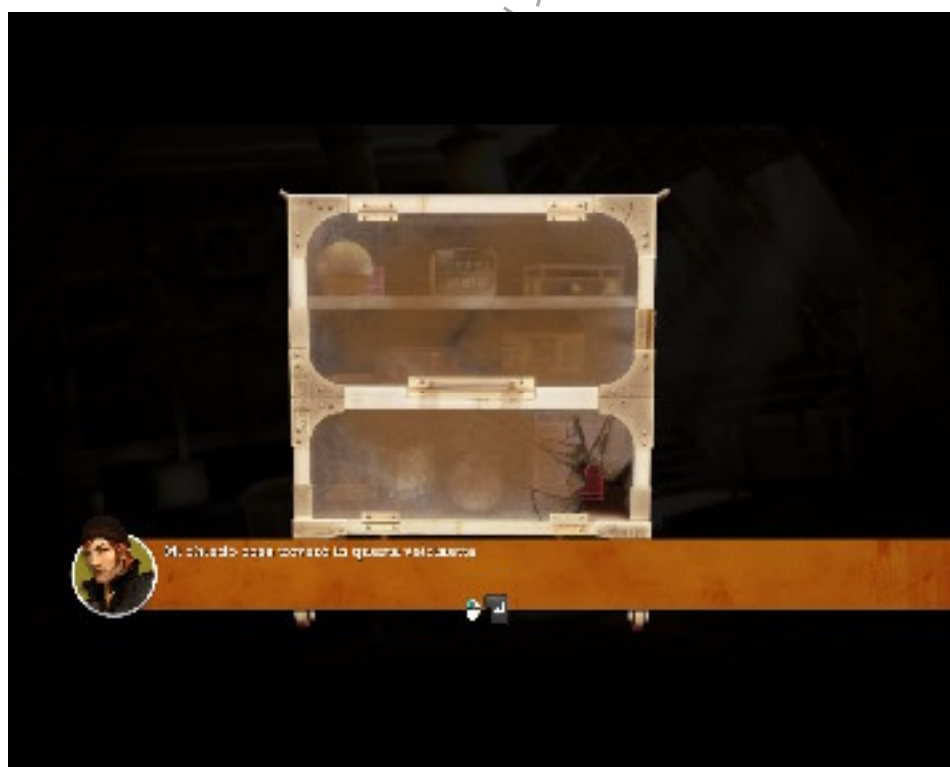


Aprire il retro della macchina e sotto l'obiettivo, dove posizionate l'occhio per fare le foto, seguite cosa dovete fare con il mouse fino a che non avete inserito bene il rullino, chiudete e stampate le foto: saranno primi piani di Ringo ma non solo.

Ora andate da Sonia parlatele, risolvete le domande e cercate dappertutto in casa. Troverete una specchiera dove nei cassetti troverete una carta di credito e la patente di Sonia. Troverete anche una carta con delle righe, dovrete riempirla con degli spazi neri e guardandola bene noterete che dovrete fare operazioni matematiche e che i cerchi in rosso che sono intorno ai 4 numeri ci serviranno. Questa è la soluzione.

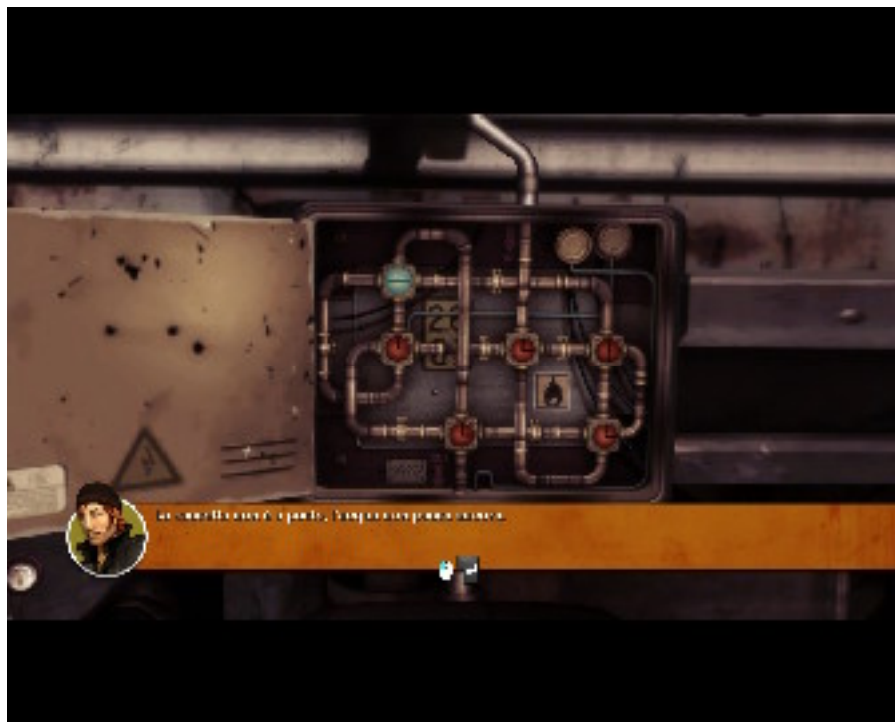


Aprire il grande cassetto centrale, c'è un telefonino ed i numeri che abbiamo scoperto sono il codice pin del telefono, analizzatelo e scoprirete che al suo interno ci sono chiamate e messaggi sempre allo stesso numero e messaggi alla "mamma", ora rispondete alle domande e poi parlate con Sonia cercate ancora in casa e troverete un piccolo porta gioie.

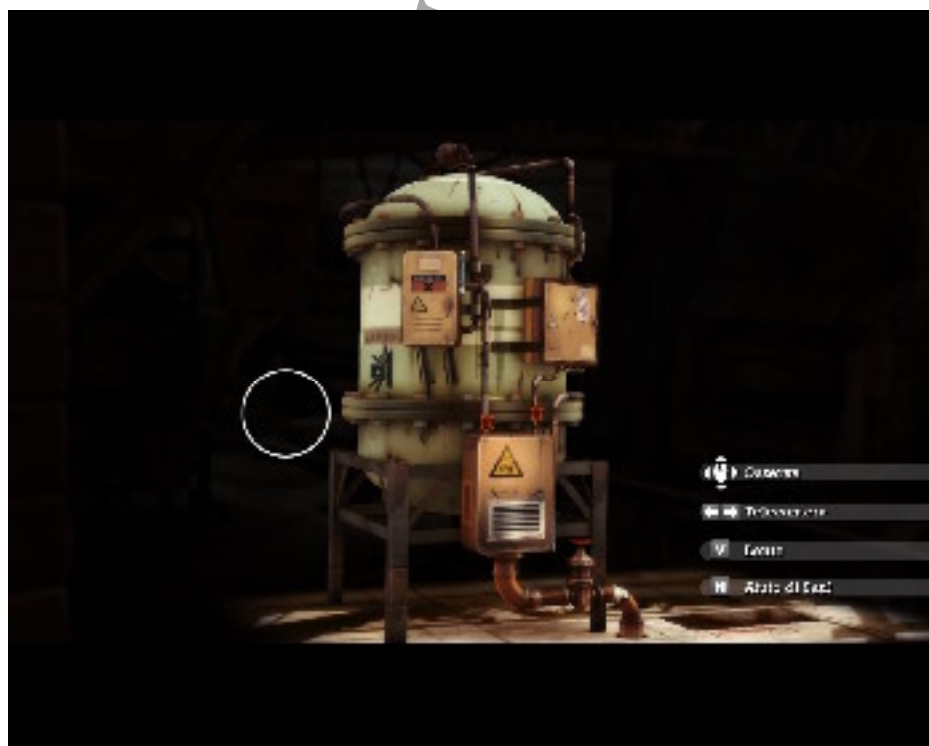


Ritorniamo bambini e dovremmo far percorrere alla palla un percorso per arrivare nelle nostre mani, apriamola e troveremo il codice per aprire la botola, facciamo il labirinto, tenetevi sulla sinistra e percorretelo, in basso uscirete e troverete una mappa. Tornate nel nostro quartier generale

Utilizzate la mappa appesa sul muro, analizzate tutti gli indizi trovati e poi passateli nel confrontatore, usate sempre l'analizzatore ma con il bottone destro del mouse! Bene, ora andiamo avanti perchè Ringo possa dirvi tutto sulla pistola che avete trovato nel water. Ecco la soluzione per far funzionare lo sciacquone.



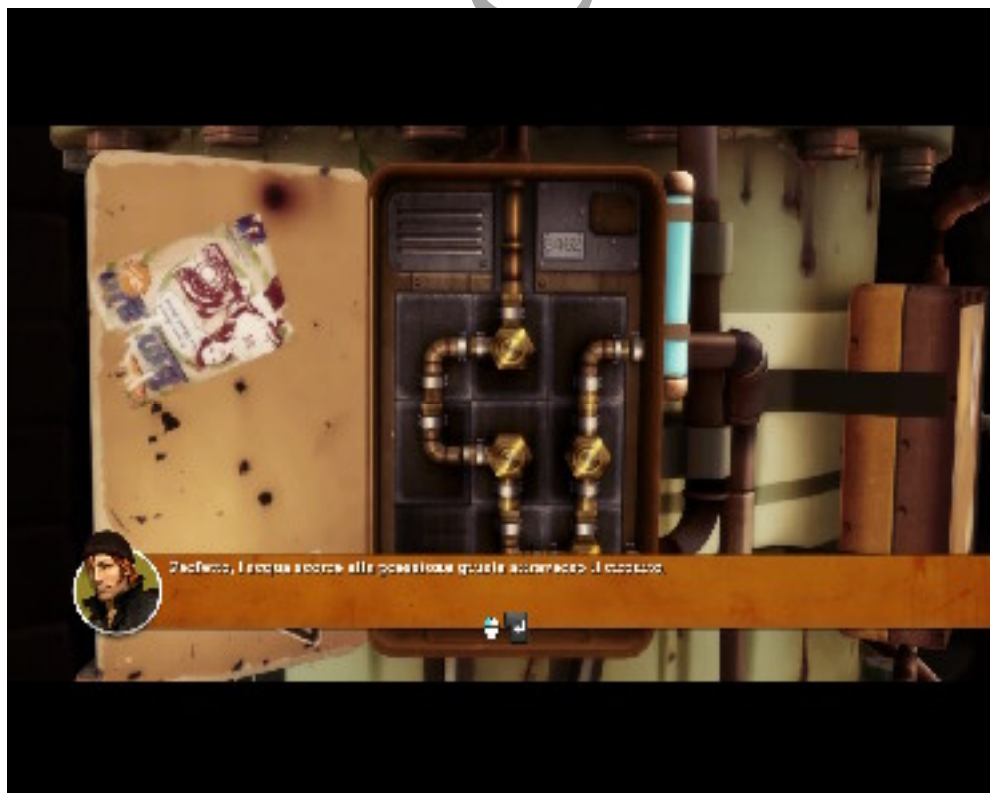
Tirate l'acqua e poi dovrete chiudere la saracinesca in basso dietro il water, per vederla usate la lente di ingrandimento, che troverete nel bagno occasionale vicino alla porta d'entrata del tram fermo. Dovrete recuperarli il cucchiaino che si trova in fondo al tombino, sulla sinistra dello schermo troverete una grande pompa.



Per far sì che funzioni dovrete aggiustarla: iniziamo dalla pressione dell'acqua, questa è l'immagine iniziale, svitate, facendo roteare il mouse, le quattro viti del quadrante in alto a sinistra.



Ora dovete comporre il gioco delle nove cartelle dovete insomma costruire un condotto dell'acqua che possa fare in modo di dare pressione alla pompa questo è lo schema finale dell'enigma.



Ora passiamo agli altri scompartimenti, qui il lavoro è molto più semplice e come ultimo ostacolo dovreste dare la quantità giusta di acqua, cioè 4 litri. Avete un dosatore da 3 e uno da 5, quindi caricate quello da cinque passatelo in quello da tre, vuotate quello da tre poi passate quello da cinque in quello da tre, quindi avete il contenitore da 3 pieno e in quello da 5 i 2 litri, quindi svuotate ancora una volta quello da tre portate il residuo di quello da 5 in quello da 3 e riempiate di nuovo quello da 5, ultima operazione portate quello che ci sta dal recipiente da 5 in quello da tre cioè 1 litro e avrete in quel contenitore 4 litri, ora svuotatelo.



Dovrete girare tutte le manovelle fino ad arrivare a quella in prossimità del tombino che allagherà quest'ultimo e porterà a galla sia il cucchiaino di Ringo che una tuta da carcerato. Interrogate Ringo e saprete dove ha trovato la pistola. Salite le scale e incontrerete l'agente Robert, avrete un colloquio con lui e poi recatevi vicino alla discarica del palazzo, alla sinistra delle scale che avete appena salito, citofonate e una vecchietta vi darà importanti indizi su chi e cosa è accaduto la notte dell'omicidio, vedrete che saranno informazioni molto interessanti. Tornate da Sonia e parlatele chiaramente dell'indirizzo che vi ha dato di Tom, l'amico che doveva intrattenere Ed, è sbagliato, o meglio nessun Tom abita lì, allora lei vi darà un identikit che dovrete risolvere semplice e veloce: è Carlos Montoya. Recatevi al ponte e alzando gli occhi vedrete una sagoma sulla finestra dell'indirizzo che vi ha dato in precedenza Sonia, bene ora dovremmo aggiustare l'ascensore ecco un nuovo enigma .



Non è facile spiegarvi tutte le mosse ma dovrete portare le 4 caselle verdi al centro del quadrato, un pò di pazienza e poi aprirete le persiane e entrerete in casa di Carlos, seguite i suggerimenti, parlate con Carlos che vi

punterà una pistola contro, dopo 3 semplici domande vi manderà via. Andate di sotto, chiamate la signora al citofono che vi darà informazioni su Carlos, ora dovete far uscire Carlos da casa. Andate al quartier generale e confrontate le impronte trovate sulla pistola: risulteranno quelle di Ringo. Dallo schedario trovate il numero di Carlos, chiamatelo e con delle domande fatelo uscire:

1 ditegli che siete Ed

2 un tizio sbagliato nel posto sbagliato

3 incontriamoci per trovare un accordo

ORA AVETE LIBERO ACCESSO ALLA CASA DI CARLOS E AVRETE A CHE FARE CON UN PORTA GIOIE A COMBINAZIONE E CON I TAROCCHI.



1. Contate le stelle presenti sulla carta stella non il numero sopra la carta ma proprio le stelle disegnate $8 + 17$, il codice è 25, ora andate alla cassetta, inserite il numero spostatevi sugli occhi e date invio.

2. Il cinque la custodisce bene. Il 5 è il papa e cosa può custodire il papa se non la casa di Dio. Mettete il numero sopra questa carta nel cofanetto e passiamo al terzo indovinello.

3. Illumina il mondo, ok sarebbe il sole, ma qui dovete sommare il sole, la luna e le stelle. I tre numeri in alto di ogni carta per poi inserire il risultato e fare come per gli altri indovinelli.

4. Le aquile. Bene tre carte hanno un aquila disegnata, prendete nota dei numeri dell'imperatore e dell'imperatrice e del mondo, solita somma e solito lavoro.

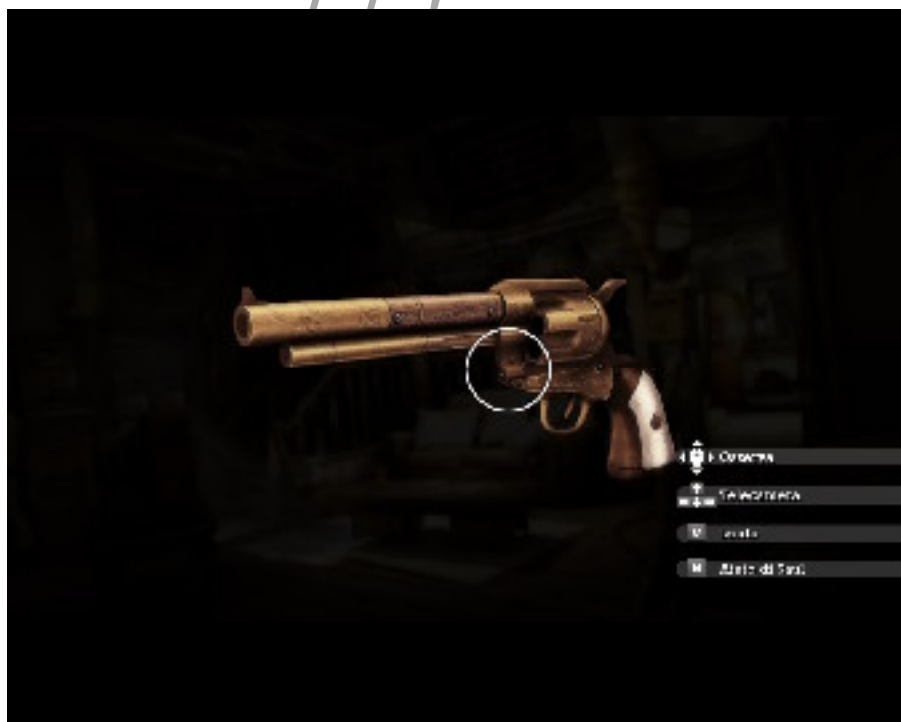
5. Una supernova, è la morte di una stella, quindi la carta della morte cioè lo scheletro con la falce in mano per capirci e le stelle, ora usate il numero in alto sommate le due carte e fate sempre lo stesso procedimento un pò di pazienza manca poco per aprire la scatola.

6. Dà le spalle al 21, vi verrà in mente la carta vicina che effettivamente dà le spalle al mondo ma chi veramente si estranea dal mondo? L'eremita, quindi il numero dell'eremita e via che andiamo all'ultimo indovinello.

7. Le tre virtù cardinali. Ok somma delle carte: la forza, la temperanza e la giustizia, ultimo passaggio agli occhi e via perlustrate la casa e Red vi dirà cosa ne pensa di tutto ma c'è un altro enigma: una cassaforte. I numeri dovete trovarli nell'immagine.



4 5 1 3 - Uscirà una pistola, prendetela.



Tirate indietro il cane e poi esaminate tutta l'impugnatura al di sotto con la lente. Il tamburo è bloccato, girate completamente la pistola, aprite lo sportellino e il caricatore uscirà e potrete estrarre il proiettile. Interrogate Carlos e poi parlategli un'altra volta facendogli vedere che mentiva e che non era uscito all'ora che diceva lui. Mostrate la foto che avete preso dalla telecamera del ponte e tornate al quartier generale, analizzate pistola, il proiettile e l'accendino. Troverete le impronte di Carlos sull'accendino, ora usate il confrontatore sia con il bossolo della pistola di Carlos che con quello esploso per compiere l'omicidio di Ed. Poi la foto di Carlos con la tuta da carcerato, andate da Ringo che vi racconterà una delle sue storie, riportatelo alla vita reale chiedendogli dove ha trovato la tuta da carcerato, salite di sopra e la portiera dello stabile, pensando che sia stato Ringo a suonare, vi sottoporrà un indovinello per aprire la porta del locale della spazzatura.

Vi racconterà dei suoi nipoti e il codice andrà immesso per ordine alfabetico quindi:

ally	9
Betty	5
cid	4
don	7

Troverete un piede di porco, un biglietto con scritto delle ore e delle cose, rispondete alle domande, andate da Sonia e cercate di scoprire chi era con Carlos, quindi dopo l'identikit saprete che Teresa era con Carlos. Andate da Teresa e scoprite perché ha aiutato Carlos a evadere, andate quindi da Carlos, confrontate i bossoli e scoprirete che è stato lui a impallinare il portabiti. Tornate al quartier generale, compilate l'accusa e state attenti a tutto ciò che avete raccolto: consiglio rileggete tutto quello che avete scoperto e godetevi il finale.

Soluzione di Deniselu

PUNTAELICCA.COM