

SOLUZIONE CASTLE – MAI GIUDICARE UN LIBRO DALLA COPERTINA

PROLOGO

Guarda la poltrona e sotto al cuscino prendi il taglia carte. Sul tavolino a dx prendi le chiavi ed usale sulla porta dell'ufficio. Osserva la scrivania e trova gli oggetti segnati nella lista in basso allo schermo. Prendi lo sgabello a sx, sotto la tv usa il taglia carte e prendi il tasto da usare subito sulla macchina da scrivere dietro la scrivania insieme al foglio. Torna nel salone e sullo scaffale usa lo sgabello e da sopra prendi l'inchiostro: usalo sulla macchina da scrivere. Rispondi al cellulare. Usa la mappa in inventario per recarti al luogo dell'omicidio.

CAPITOLO 1

Parla con Lanie (la patologa). Osserva il generatore e prendi l'oliatore. Guarda i fusibili sul muro sotto la scala poi prova ad entrare ma è tutto buio. Esci. Osserva la lampadina alla sx dei fusibili: prendi la lampadina ed usala subito sul lampadario della stanza buia. A terra sposta la camicia e prendi il portafogli. Guarda l'armadietto a sx e vai avanti oltre la porta. Nell'armadietto a dx sposta le camice e prendi il tesserino. Guarda l'armadio in fondo, ma non conosciamo ancora il codice. Torna all'esterno, sali le scale e sulla porta usa il tesserino. Entra. Sul tavolo a dx trova gli oggetti indicati in lista. A sx usa l'oliatore, prendi il fusibile e il nastro. Osserva il computer e esci. Sul pannello dei fusibili usa il cacciavite elettrico poi usa i fusibili nel generatore. Partirà un minigioco dove dovrai semplicemente cliccare sui quadrati per farli diventare tutti blu (il gioco è casuale, quindi se sei in difficoltà dopo un minuto puoi skippare). Parla con Lanie. Dalla vittima prendi il libro e rispondi al cellulare. Recati all'appartamento di Mayers. Parla con la signora. Entra nell'appartamento e a terra trova gli oggetti indicati in lista. Osserva il divano rovesciato a sx, il pannello con le chiavi, il mobile della tv poi entra nella camera da letto. Osserva la cassa, il mobile a dx, l'aquario e la sveglia: usaci il nastro, aprila e prendi il cd. Guarda la grata lì vicino ed aprila. Osserva a dx l'interruttore ed entra nel bagno dove dovrai prendere le pinzette e dal cassetto il cotone. Esci dall'appartamento, osserva la porta in fondo al corridoio e clicca i pulsanti colorati nella sequenza che piano piano ti viene mostrata. Dalla torcia prendi la pila e prendi anche l'ombrello. Osserva il vano spazzatura sul muro poi entra nuovamente nell'appartamento poi vai alla scena del crimine. Vai nel sottoscala fino allo spogliatoio e sulla grata dell'armadietto usa le pinzette. Usa la combinazione sull'armadietto: i numeri da selezionare vanno in base al numero di zampe degli animali, quindi dall'alto al basso, **6 4 2 8**. Dal cronometro prendi la pila. Torna all'appartamento ed usa il pannello sul mobile della tv: quello che devi fare e cliccare sulle frecce messe in evidenza creando un percorso che le tocchi tutte. Una volta fatto prendi il fazzoletto e rispondi al cellulare. Clicca sul lettore cd ed usaci il cd. Prendi le chiavi. Vai al laboratorio e parla con Lanie. Torna indietro, a sx usa il fazzoletto poi il cotone e quest'ultimo mettilo dentro una provetta. Apri la centrifuga, usaci la provetta poi chiudi tutto e premi il tasto verde. Parla con Lanie, poi osserva il corpo: clicca sulle incisioni. Torna alla scena del crimine. Recati alla sala dei computer e a dx trova gli oggetti indicati in lista. Sul computer usa l'ID: devi aprire tutte le porte sapendo che ogni lettera in basso apre e chiude delle stanze, quindi clicca **D -A - E - B**. Vai nel sottoscala, osserva l'armadietto a sx e prendi le cesoie. Torna all'appartamento. Nella camera da letto sull'interruttore usa i connettori poi risistema tutto e spegni la ventola. Ora puoi prendere la chiave. Usa le cesoie sulla cassa e prendi la chiave. Usa le chiavi sul pannello nella sala: devi mettere le chiavi al loro posto in base alla forma indicata sul pannello. Fai come foto sotto.



Nella camera da letto usa la chiave sul mobile e prendi la pinza per graffette e le lettere. Rispondi al cellulare. Recati al distretto. Sul computer dai la stampa del documento. Apri il cassetto della scrivania centrale per prendere il toner ed usarlo sulla stampante a dx poi prendi il foglio. Quello che devi fare adesso è riordinare le transazioni e quando una di esse sarà al suo posto diventerà bianca e non potrai più spostarla.

	Old Haunt Bar	\$12.95	11/21/12
	Ron's Little Hot Dog Cart	\$3.49	11/21/12
	Birchwood Bank ATM	\$100.00	11/20/12
	Account No. 9326479576357	\$231.84	11/19/12
	Check No. 312	\$525.00	11/18/12
	21st Street Branch SNB	\$1,436.21	11/18/12
	SNB Bank Fee	\$25.00	11/17/12
	SNB Overdraft Alert	\$0.28	11/16/12
	Coffee House Coffee	\$1.28	11/16/12
	Automatic Bill Pay	\$84.76	11/15/12
	21st Street Bank SNB	\$200.00	↓
	Time Square SNB ATM	\$40.00	11/13/12
	Account No. 8475180214907	\$56.31	11/12/12
	Sal's Pants and Suits	\$15.55	11/11/12
	Home Improvements	\$23.44	11/10/12
	Automatic Bill Pay	\$123.16	↑

Vai al bar. Parla con la barista. Chiudi il pianoforte e prendi la manopola. Torna indietro e a dx prendi il registro e dallo al titolare. Parla di nuovo con Bailey, osserva la botola a terra e la porta del bagno. Parla con il titolare e usa la leva sulla botola poi scendi. A dx trova gli oggetti mostrati in lista. Osserva l'armadio contro il muro e l'orologio: dietro di esso usa la pinza per graffette. Sulla scrivania usa la manopola: quello che devi fare e muoverla in modo da farla arrivare dall'altra parte toccando tutte le linee. Prendi il pezzo di medaglia e usala sul mobile del muro. Prendi la chiave. torna al bancone del bar e in alto a sx usa l'ombrello per prendere il secchio. Usa la chiave sul bagno. Usa la manopola sul lavandino e riempi il secchio da usare subito sul titolare. Vai al distretto. Nella stanza interrogatori a dx parla con Colin. Durante l'interrogatorio dovrai muovere le prove sui luoghi dove sono state trovate.

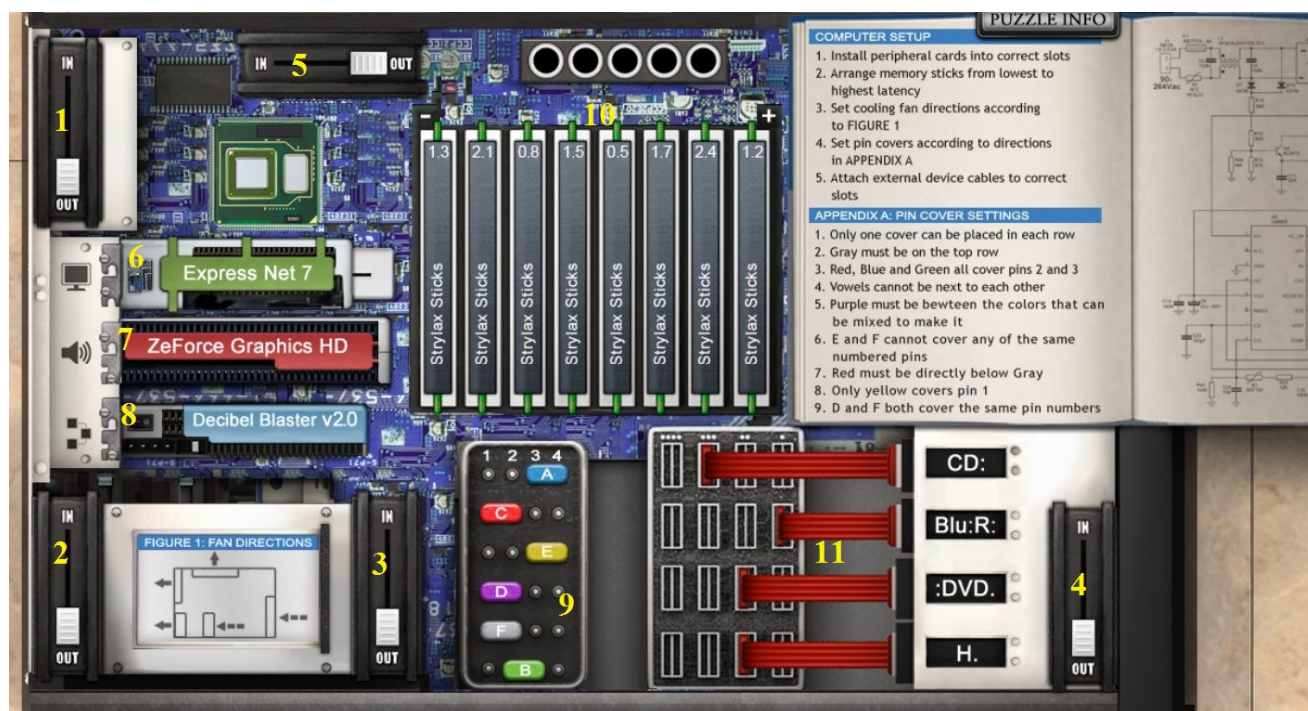
CAPITOLO 2

Parla con Alexis poi vai nel tuo studio. Osserva la scrivania per trovare gli oggetti indicati in lista. Dai il candelabro ad Alexis. Rispondi al cellulare e recati sul luogo del delitto. Osserva il cadavere e dalla mano prendi la manovella. Osserva i sacchi a dx, apri la botola e prendi la luna poi osserva l'oggetto in fondo. Vai a sx. In fondo trova gli oggetti indicati sulla lista. A dx prendi il pezzo di stella. Osserva le carrucole a sx poi la botola: usaci la maniglia e scendi. Guarda la cassa a dx, il grammofono, il contenitore dei popcorn e il macchinario a sx: dalla cassetta degli attrezzi prendi la chiave esagonale ed usala sul grammofono. Torna su ed usa la leva sulla carrucola a sx: devi ruotare le leve premendo i pulsanti rossi in modo che ogni manico sia posizionato sul pezzo di corda. Torna sul teatro e dal lampadario prendi il libro. Guarda il trono e a sx prendi il pezzo di stella. Vai a sx, scendi e sulla cassa usa la luna. Recati all'ufficio di Hughes. Sul tavolino a sx dentro al portaghiaccio prendi la paletta. Osserva il trita documenti a dx, entra nell'altra parte di ufficio e a dx trova gli oggetti indicati in lista. Osserva il computer a terra, guarda i quadri a sx per prendere il sole, osserva la statua vicino alla libreria poi osserva quest'ultima. Torna indietro. Osserva l'appendiabiti e prendi la cinta. Torna al teatro. Vai a sx, scendi e sulla cassa usa il sole: prendi il pezzo di stella. Sui popcorn usa la paletta per poi prendere il pezzo di stella. Torna nel teatro e usa la spada sui sacchi e prendi il pezzo di stella. Usa la stella sulla porta del camerino della stanza a sx. Ricomponila. Vai avanti. A sx prendi il phon, guarda le lampadine, dal sottosedio stacca la placca, osserva i termosifoni, il pappagallo e a dx dalla cucitrice prendi la manovella. Esci. A sx trova gli oggetti mostrati sulla lista. Scendi. A sx usa la manovella e la cinta per poi prendere la penna e le pinze. Vai nell'ufficio di Hughes. Sul trita documenti usa le pinze a vai al distretto. A dx apri lo scanner ed usaci i ritagli poi sul computer ricomponi il documento.

Book Publishing Contract	
This agreement is made between <u>Haley Dotson</u> (Author)	
and <u>City Publishing</u> (Publisher) whereas the Author intends to perform certain tasks for the Publisher..	
WHEREAS, Publisher wishes to utilize the services of Author in connection with the creation of a commercially viable romance novel (the "NOVEL").	
WHEREAS, Author is engaged in the business of fiction writing.	
NOW, THEREFORE, Publisher and Author agree as follows:	
1.	Scope of Services
Author will perform the services described in Exhibit A ("Author's Work" or the "Work"), in order to create a story and characters according to the specifications and completion times set forth therein. Publisher will cooperate with Author's reasonable requests for information and data necessary for the completion of the Work.	
2.	Price and Payment Terms
Publisher will pay Author for the Work at the price and on the terms set forth in Exhibit A. The price set forth in this Agreement does not include taxes. If Author is required to pay any federal, state or local taxes based on the services provided under this Agreement, they will be the sole responsibility of the Author.	
<u>Vernon Hughes</u>	<u>Haley Dotson</u>
Signature	Signature
<u>Vernon Hughes</u>	<u>Haley Dotson</u>
Name	Name
<u>VP of Publishing</u>	<u>Author</u>
Position	Position
<u>6/18/12</u>	<u>6/18/12</u>
Date	Date

Recati all'appartamento di Dotson ed osserva la poltrona a dx, i cassetti a sx, il computer poi vai a sx in cucina. Apri il frigo e trova gli oggetti in lista. Apri l'anta in basso a dx per prendere la presina poi osserva il caricatore sulla cucina. Vai in camera da letto. Sotto il letto guarda la valigia, a sx il carillon poi il termosifone. Tira le lenzuola e prendi la molla poi osserva il pavimento in basso a dx. in cucina sul frigo usa il carrello e prendi i file. Sulla valigia usa il martello e prendi la ruota. Vai in ufficio, osserva la scrivania e prendi il cordino della lampada poi apri l'anta a dx. sullo scaffale nell'altra stanza usa la ruota e passa oltre. Guarda il quadro a sx, usa il phon sul libro sul tavolino e prendilo. Guarda la teca in fondo e sulla bottiglia a dx usa il cavatappi per prendere la chiave. Esci. Usa la chiave sul cassetto dietro alla scrivania e prendi il cavo. Torna all'appartamento ed usa il cavo sul caricatore in cucina. Sulla ventola in alto in salotto usa la catenella per fermarla e prendere la chiave sa usare sui cassetti neri a sx. Vai a teatro. Entra nel camerino e sulla sedia usa la molla e prendi la leva. Con la presina prendi la valvola del termosifone e torna all'appartamento. In camera da letto usa la valvola sul termosifone e prendi da dietro i file. Usa la leva sulla poltrona e prendi i file da usare poi nel cassetto in salotto: quello che devi fare e riordinare i file sapendo che due dello stesso colore o

nella stessa posizione non possono stare vicini. Rispondi al cellulare. Vai in cucina e trova gli oggetti in lista dal frigo. Vai in nell'ufficio di Hughes e sulla statua vicino alla libreria usa l'uovo. Prendi l'impronta poi vai nel camerino del teatro e usala sulla gabbia del pappagallo per prendere il cacciavite. Vai ad usarlo sul portatile in appartamento. Prendi il chip ed usale sul computer nell'ufficio. Ora grazie al manuale devi seguire passo passo le informazioni per farlo funzionare, quindi fai come spiegato sotto la foto.



- **Posiziona i punti 3 e 4 su IN;**
- **Inverti i punti 6, 7 e 8 in modo che dall'alto verso il basso i colori siano rosso, blu e verde;**
- **Nel punto 9 devi posizionare le lettere colorate nei giusti slot, quindi dall'alto verso il basso fai così: F su 3e4, C 2e3, D su 3e4, A su 2e3, B su 2e3, E su 1e2;**
- **Nel punto 10 sposta le tessere da sx verso dx così: 0.5, 0.8, 1.2, 1.3, 1.5, 1.7, 2.1, 2.4;**
- **Nel punto 11 sposta i cavi rossi, da sx verso dx, così: il primo nel 3°spazio, il secondo nel 1°spazio, il terzo nel 2° spazio ed il 4° nell'ultimo spazio.**

Prendi il cd e rispondi al cellulare. Vai al laboratorio. Sulla vaschetta vicino al computer usa il cd. Prendi il nastro, il pennello poi leggi il post it. Usa il pennello sulla polvere e sul cd poi il nastro. Su di esso usa lo specchietto da usare sul microscopio poi clicca sul computer. Parla con Lanie e clicca sul corpo, la maschera ed il viso. A dx prendi le forbici. Torna all'appartamento e tra le assi del pavimento usa le forbici. Usa il cuore sul carillon e prendi il cellulare. Vai ad usarlo sul caricatore: quello che devi fare è unire le palline dello stesso colore in 10 mosse. Prendi il cellulare. Rispondi al cellulare. Vai al distretto e parla con la signora Dotson in sala interrogatori.

CAPITOLO 3

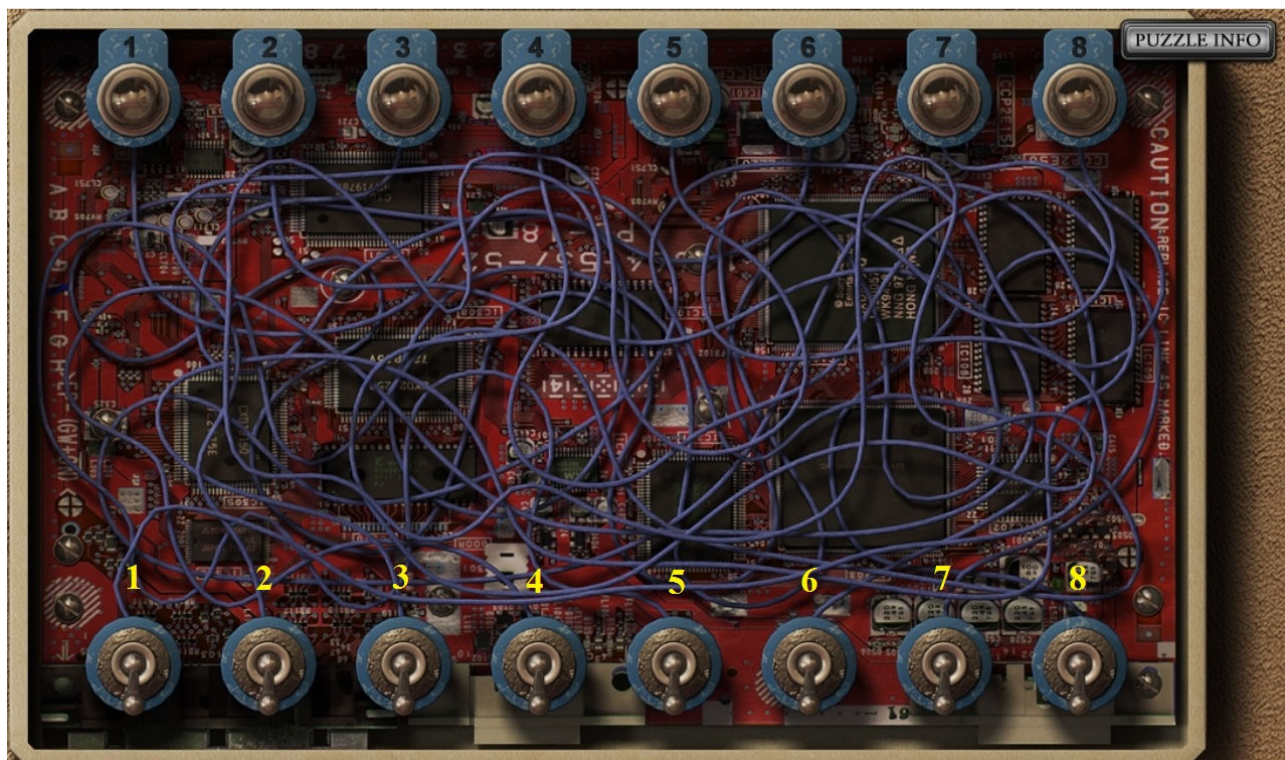
Parla con il poliziotto. Osserva la porta a sx e la grata del marciapiede. Entra in chiesa. Osserva la fontana, la parete dx, l'allarme vicino le scale e vai a sx. Guarda sull'altare la croce mancante e prendi la coppa. Guarda l'organo a dx e le leve per prenderne una poi osserva l'unica porta nell'inquadratura ed esci. Sali le scale. Guarda la croce in alto a dx, la campana e a sx: prendi le chiavi ed osserva il libro sotto. Usa le chiavi sulla porta della sacrestia e trova gli oggetti indicati in lista. L'oggetto appena preso usalo per recuperare il libro al piano superiore. Rispondi al cellulare. Scendi e sulla fontana usa il calice. Vai in ospedale. Parla con l'infermiera. Guarda le banconote a dx e prendi la tessera. Usala sulla porta a sx e prendi il periscopio. Vai al

cantiere. In basso a dx prendi il martello. Osserva l'auto poi entra nel caravan. A dx prendi il mangime dei pesci poi osserva lo scaffale e sposta i libri per trovare la carta. Osserva il quadro a sx poi il tavolo da gioco: usa la moneta sulla scatola e prendi il bottone. Esci e vai a sx. Osserva a dx la betoniera, la draga a sx e tira la leva poi prendi le chiavi. Osserva il cumulo creatosi e trova gli oggetti in lista. Sulla betoniera usa le chiavi e l'acqua nella coppa poi azionala. Guarda l'ascensore in fondo ed usaci il bottone poi premilo. Guarda il borsone a dx e prendi il taglierino. Apri la cassetta degli attrezzi poco più a sx e prendi il telecomando. Osserva la sega sulle travi poi sposta la tenda a sx e prendi la carta. Usa il telecomando sull'auto e vai a mettere le 4 carte sul quadro nel caravan, ma te ne manca ancora una. Sul cemento uscito fuori dalla betoniera usa il martello e recupera la carta da andare ad usare subito sul quadro. Quello che devi fare adesso è riordinare le carte in modo che nelle file, sia orizzontali che verticali, non ci siano doppioni di segno e colore. Una volta fatto prendi la foto e recati all'appartamento di Mayers. Parla con Turner. Entra e per terra trova gli oggetti indicati in lista. In camera da letto nell'aquario usa il mangime e prendi la retina. Esci dall'appartamento. Dal contenitore dei rifiuti prendi l'apriscatole. Vai al distretto, entra in prigione e parla con Turner. Torna in chiesa. Sulla grata in basso usa la retina. Entra in chiesa, sali e sulla croce usa la pinza poi usa la croce sul libro di sotto. Recupera l'occhio di cristallo ed usalo insieme all'altro sul gargoyle sul muro a dx dell'entrata. Il minigioco consiste nel trovare i due oggetti nascosti appartenenti all'immagine mostrata al centro dello schermo (funziona un po' come memory). Esci ed usa l'anello sulla porta a sx. Entra, osserva l'armadietto rosso a dx e da quello a sx prendi il foglio poi usa la chiave universale: sposta le camice e predi l'asse. Vai al cantiere. Guarda la cassa a dx. vai a prendere l'ascensore e sulle travi usa l'asse per prendere la sega. Nella scatola degli attrezzi c'è un barattolo: usaci l'apriscatole e prendi la chiave. Vai ad usarla sul baule dell'auto. Quello che devi fare è muovere la chiave verso il bottone rosso, sapendo che le frecce servono per farla muovere e ruotare. Recati all'appartamento di Mayers. Sotto il divano usa la sega e prendi i fogli. Rispondi al cellulare e vai in ospedale. Parla con l'infermiera poi vai a parlare con Katherine. Recati in biblioteca. In basso prendi gli occhiali, osserva gli scatoloni in fondo la stanza ed osserva il cappotto all'interno. Osserva il pannello a dx per notare che manca la batteria. Vai nell'ufficio di Hughes. Passa nell'altra stanza e a dx trova gli oggetti segnati in lista. Vai avanti e sulla teca con l'orologio usa il taglierino e prendi la batteria. Torna in biblioteca e vai ad usarla sul pannello a dx. Devi creare un percorso da 1 a 150 cliccando solo sui quadrati vicini a quello selezionato in viola: **1, 13, 19, 25, 27, 32, 35, 41, 49, 54, 65, 71, 83, 88, 94, 101, 106, 114, 120, 126, 134, 142, 147, 150**. Passa oltre. Guarda il cassonetto, la chiave sopra il tubo e la valvola a dx. entra e sulla cassa in alto sulla zip usa il gel. Torna al cantiere, vai verso l'ascensore e a terra trova gli oggetti segnati in lista. Sali e sul borsone usa la zip e prendi il chiodo. Vai in chiesa. Entra in basso a sx e a dx sulle viti usa il cacciavite e prendi la pompa. Vai in biblioteca, esci sul retro e usa la pompa sulla valvola a dx poi girala per prendere la chiave. Usala sul cassonetto e una volta aperto prendi il piede di porco ed il tubo. Vai in laboratorio. Dopo aver parlato con Lanie vai in basso e a dx prendi la pipetta e la garza. Usa la pipetta sul liquido giallo, posa il tubo a dx ed usaci la garza. Usa quest'ultima nel recipiente poi versaci il liquido giallo per poi riprenderlo sempre con la pipetta. Apri il macchinario, usa la pipetta, chiudilo e azionalo. Vai al cantiere. Sulla cassa a dx usa il piede di porco e prendi il trapano. Recati nell'ufficio di Hughes. Vai ad usare il trapano sulla cassaforte nell'ultima stanza poi usa anche il periscopio. In pratica devi trovare la combinazione sapendo che i numeri romani del periscopio corrispondono ai cerchi e alla posizione dei numeri che la manovella della cassaforte deve avere, quindi dall'alto verso il basso: **20 – 4 – 15**. Prendi il libro e rispondi al cellulare. Al distretto interroga Turner.

CAPITOLO 4

Parla con il pescatore. Prendi una parte della scala, guarda il rimorchio a dx poi l'armadio a sx e trova gli oggetti indicati in lista. Entra nel capanno, osserva il cadavere e prendi dalla sua mano le cesoie. Osserva il freezer a dx, le pagaie in alto e la postazione a sx per prendere il trapano. Osserva gli ingranaggi sotto la barca ed usaci la maniglia. Esci. Vai a dx, clicca la corda a sx, usa le cesoie sulla grata e prendi il chiodo e la catena.

Guarda la cassetta degli attrezzi e il gommone. Torna al capanno e sotto la barca usa la catena poi gira la maniglia. Prendi il libro. Rispondi al cellulare. Vai all'appartamento di Petersman. Sull'erba osserva la tanica e aprila. Guarda il garage a dx e trova gli oggetti indicati in lista. Guarda la casa in alto poi la cassetta delle lettere vicino alla porta di casa: in basso prendi le pinze. Torna al capanno. Sulle pagaie usa le pinze e prendi la pagaia per poi usarla sul banco a sx insieme al trapano. Torna all'appartamento e usa la scala sulla casa ed entra dalla finestra. Sulla scrivania usa le chiavi: prendi il fiammifero ed osserva il quadro. Guarda la caldaia ed usaci il chiodo per aprirla: prendi il libro e l'ala. Osserva gli scatoloni, prendi il candelabro ed osserva la canna da pesca. Guarda poi la porta ed esci. Sulla cassetta delle lettere usa l'ala poi torna al capanno. Sul freezer usa il candelabro, apri e prendi martello e scalpello. Torna alla stanza in casa e sul quadro nella scrivania usa il martello per leggere il documento poi prendi l'ala. Rispondi al cellulare. Usa l'ala sulla cassetta delle lettere e leggi la posta. Prendi il tasto. Risali ed usalo sulla porta. Quello che devi fare e cliccare su uno dei tasti selezionati in grigio per arrivare alla serratura, sapendo che i numeri indicano il numero di spostamenti che faresti selezionandoli. Una volta fatto guarda il libro e i cavi. Vai all'appartamento di Castle. Sul tavolo prendi la pipetta, sul muro in alto a sx usa lo scalpello per prendere il libro e la palla, dalla sedia del pianoforte prendi il tasto poi entra nell'ufficio. Prendi il rullo a sx, sui cassette in basso prendi il lanciafiamme e posiziona la sfera sulla scatolina. Torna al capanno. A sx trova gli oggetti indicati in lista. Vai a sx e sul gommone usa il rullo e prendo lo spray. Vai ad usare quest'ultimo sul rimorchio: prendi l'ingranaggio. Recati all'appartamento di Petersman. Sulla tanica usa la pipetta. Sali e sulla canna da pesca usa il richiamo poi prendi il pesce e vai ad usarlo sulla cassetta degli attrezzi al molo. Prendi la palla e vai ad usare quelle che ti rimangono sulla scatolina in casa di Castle. Devi muoverle spostando le sbarre rosse verso i loro slot con i segni di appartenenza. Prendi il foglio. Rispondi al cellulare e vai in ospedale. Parla con Alexis. Vai in chiesa. Nella sacrestia trova gli oggetti indicati in lista. Sull'organo usa il tasto e prendi la chiave. Sulla campana vai ad usare l'ingranaggio. Recati al capanno. Sul gommone usa la chiave per svitare le viti e prendi il cavo. Vai all'appartamento di Petersman. A dx trova gli oggetti indicati in lista. Sali e sui cavi esposti nello stanzino usa le pinze. Torna in chiesa. Entra nella porta a sx e su jukebox usa lanciafiamme per prendere il cavo. Entra in chiesa e sul pannello vicino alle scale usa i cavi. In alto vedi delle manopole numerate da 1 a 8, devi cercare il giusto percorso dei cavi e cliccare di conseguenza la manopola corrispondente al numero. Se sbagli la sequenza si azzerà e ricominci da capo. Qui di sotto nella foto le manopole in basso sono numerate da 1 a 8 anch'esse e sotto la foto è segnata la sequenza da usare.



6-4-7-3-1-8-2-5

Rimetti a posto il pannello e sali.

CAPITOLO 5

In basso a sx prendi il vaso. A dx dal cespuglio prendi un petalo di rosa. Osserva la botola e apri il grill a fianco. Entra nella serra. In fondo alla stanza trova gli oggetti segnati in lista. Osserva la ventola a dx e prendi la manopola. Osserva le piante a dx: prendi i guanti. Esci. Sul cespuglio usa le cesoie e prendi l'ascia. Usala sulle travi sulla botola e scendi. Prendi il foglio sul telefono, osserva la camicia a sx per prendere un biglietto poi spostala e prendi una chiave. Osserva il cassetto in basso dell'armadio e prendi gli stivali. Guarda la lavatrice ed usaci la manopola. Vai al laboratorio. Parla con Lanie. Osserva il computer e prendi le pinzette. Sul vassoio usa gli stivali poi le pinzette e metti il campione di terra sul vetrino. Metti quest'ultimo sul microscopio e clicca start sul computer. Torna a casa Sounders. Scendi nella botola e sul telefono usa il foglietto. Devi scegliere 3 numeri che accendano le luci A, B e C tramite il codice sul foglietto, quindi scegli i numeri **4, 3 e 2**. Prendi la chiave. Vai ai magazzini. Osserva il distributore di bevande e lo sportello alla sua dx: prendi il pugnale ed osserva il vaso. Nella saracinesca 2169 usa la chiave ed entra. Sulla valigia a sx usa la piccola chiave e prendi agenda, ago e filo. A dx prendi il foglio, la pala e sul tubo vicino lavandino usa il pugnale. Sull'armadio usa il petalo e torna a casa Sounders. Nella serra in fondo trova gli oggetti indicati in lista. Sotto la ventola nel vaso usa la pala per prendere la banconota e a dx usa i guanti per prendere il vaso. Scendi la botola. Sulla lavatrice usa il tubo ed azionala per poi aprire il portello e prendere la banconota. Vai ai magazzini. Sul distributore usa le due banconote e seleziona la cola. Osserva la fessura sul muro a sx poi usa l'ascia sulla reception per prendere il vaso. Torna alla casa. Sul grill usa la cola e prendi le pinze. Vai alla serra. A sx usa i vasi. Devi accoppiare i colori ed i nomi sui sacchetti ai vasi in base all'immagine che hanno sopra disegnata. Quindi fai come indicato nella foto sotto.



Vai a i magazzini. Usa le pinze nella fessura sul muro. Entra nel magazzino e sull'armadio usa i petali. Guarda dentro e prendi la cartella marrone. Esci e segui la donna. Quello che devi fare in questo ultimo minigioco è accerchiare la donna portando Castle, Beckett, Ryan ed Esposito ai loro colori di appartenenza, facendo attenzione che i percorsi non si possono incrociare! (è molto semplice come ultimo minigioco, ma nel caso in cui non riesci a svolgerlo puoi sempre saltarlo!!)

SOLUZIONE DI STAR