

Insania Ep.1 Incubi dal Passato

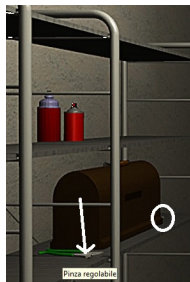
Dopo la intro sei in prigione. Avanza verso il lavandino e clicca due volte la saponetta per averla in inventario. Clicca la grata in alto e poi vai a sx, clicca il piatto il bicchiere e il giornale sulla sedia. Torna indietro e osserva la scena. Prendi il biglietto in terra e avrai una chiave in inventario, leggi il biglietto, cliccalo e andrà in documenti. Avvicinati alla porta della cella e clicca le sbarre e la serratura. Trascina la chiave dall'inventario alla serratura e poi esci, una porta si chiuderà. Avanza e clicca la porta a sx, avanza e clicca l'altra porta a sx. Agisci sulla pulsantiera per aprire la porta principale: non vi sono indizi ma è molto semplice, si va per esclusione.



Segui la numerazione 1-2-3-4

Clicca la porta e esci, in avanti non puoi andare, potresti essere visto, quindi vai nel vicolo a sx e avanza fino a una sequenza automatica. Avanza verso la porta, entra e senti che viene chiusa a chiave. Avanza una volta e voltati a dx verso il mobiletto, clicca il biglietto, osservalo bene, cliccalo e andrà in documenti. Torna indietro e avanza verso il pannello con la manopola in fondo. Cliccalo e saprai che non hai indizi (forse il biglietto?) Ci sono due fori, una manopola che non gira e una serratura.

Torna indietro e vai nella stanza a sx, avanza e sulla sx prendi la pinza regolabile e dietro la cassetta marrone il tronchese.



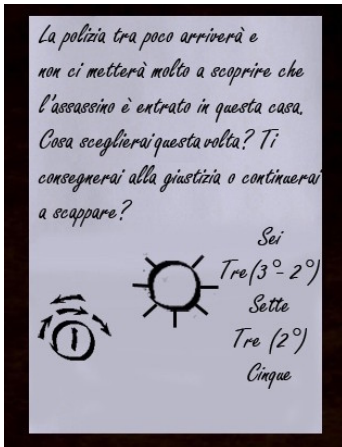
Esamina il secchio in basso e prendi la chiave. Ritorna indietro una volta e usa il tronchese per due volte sulla prima asta in alto dello scaffale.



Avrai l'asta in inventario, usaci la pinza per due volte in modo da piegare i due lati. Esci e vai al pannello con la manopola.

Enigma della manopola

Per prima cosa inserisci il tondino piegato nella manopola e poi la chiave nella serratura. Per sbloccare la manopola osserva il “secondo messaggio” in documenti e vedrai come si deve girare la chiave: 3 volte a dx e una a sx. A questo punto la manopola si posizionerà sulla tacca zero.



Vediamo la soluzione dell'enigma: sul biglietto ci sono dei numeri scritti in lettere (quelli tra parentesi sono delle posizioni). A fianco c'è lo schizzo della manopola con le 7 tacche e quindi la prima non è quella superiore ma quella successiva. Siccome i numeri sono scritti in LETTERE bisogna scrivere le posizioni della manopola in lettere e in colonna come sul foglio.

Uno

Due

Tre

Quattro

Cinque

Sei

Sette

Sul foglio c'è come primo indizio “Sei”, quindi il numero che ha 6 cifre: **CINQUE**

Poi “Tre” (3°-2°), ci sono dei numeri con 3 lettere ma il 3°-2° inevitabilmente è tre-due= **UNO**

Poi “Sette”, quindi **QUATTRO** che ha 7 lettere

Di nuovo “Tre” ma stavolta il 2° quindi **DUE**

Cinque lettere che ha il **SETTE**

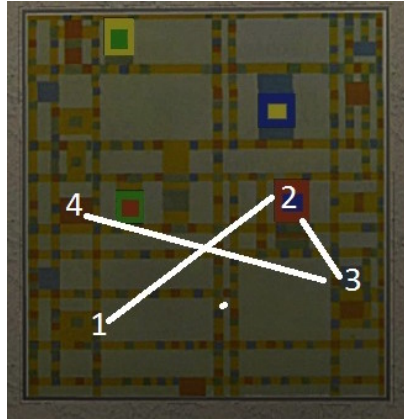
5 – 1 – 4 – 2 – 7

La spia diventerà verde, esci dalla schermata. Torna indietro al mobiletto a dx e agisci sui libri che faranno scattare un meccanismo. Torna indietro fino alla porta e osserva il piccolo scomparto aperto sul fianco del mobile, prendi la chiave. Vai alla porta in fondo e aprila con la chiave.

Sei nel corridoio. Sulla dx osserva tutto e poi il segno sul pavimento. Avanza e leggi il giornale sul mobile, voltati a sx e osserva il quadro. Avanza fino alla parete in fondo e osservalo poi torna al quadro: i riquadri colorati ora sono attivi.

Enigma dei pulsanti sul quadro

I pulsanti attivi vanno premuto secondo l'ordine del disegno in terra, quindi come da disegno sotto.



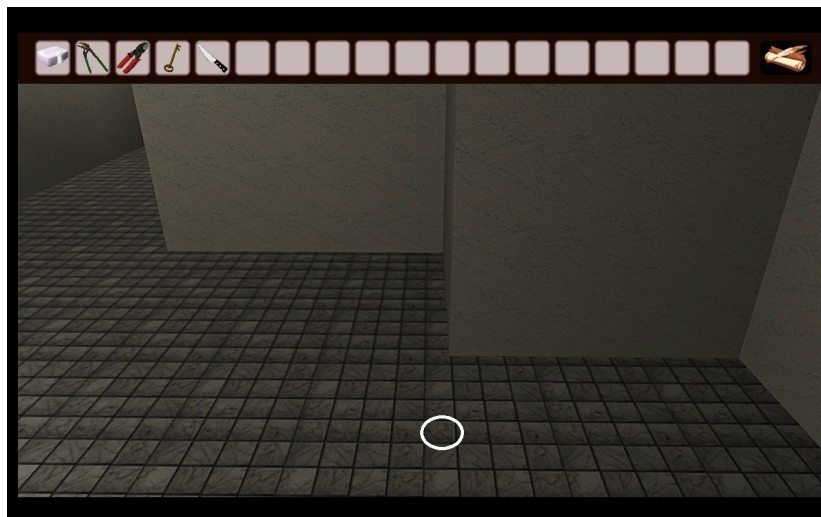
Si aprirà un passaggio nella parete, entra e senti un rumore. Tira la leva a dx per capire che serve ad azionare l'apertura dall'interno. Per evitare che la polizia scopra il passaggio bisogna mettere in corto circuito il pannello. Torna indietro al quadro e cliccalo per toglierlo.

Enigma del pannello elettrico

Clicca il pannello elettrico e con il tronchese taglia tutti i fili, Poi clicca nell'ordine: rosso e giallo per mandare in corto circuito.

Rientra nel passaggio e usa la leva ma devi prima accendere la luce per non stare al buio. Vai alla lampada a muro in fondo e premi l'interruttore. Torna indietro e abbassa la leva per chiudere il passaggio, avanza e c'è una sequenza. Avanza e osserva la porta a sx che è chiusa, vai al mobile e leggi il biglietto che indica un qualcosa, voltati a dx e prendi il coltello e la foto. Sequenza.

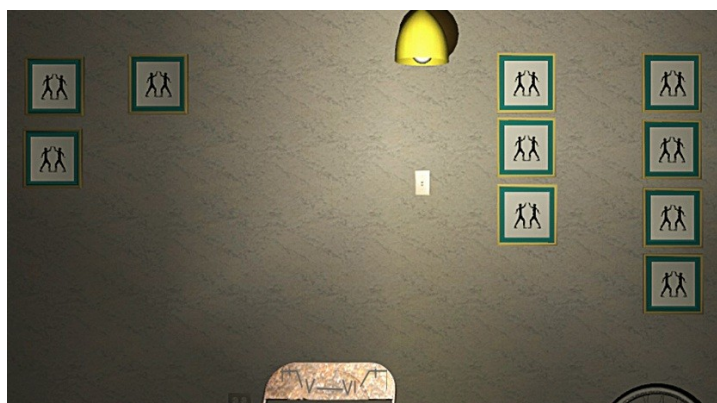
Da cosa dice il biglietto bisogna tornare sui propri passi, quindi torna indietro al passaggio e senti dei rumori. Abbassa lo sguardo e alcune mattonelle son attive, usa il coltello su quella evidenziata sotto.



Prendi la chiave e usala sulla porta. Entra e osserva gli oggetti e la valigetta con pulsantiera sul mobile a scaffali a dx. Avanza verso la parete con i quadri e clicca tutte le serie. Osserva lo schienale della sedia e cliccalo. Voltati a sx e clicca due volte la botola. Voltati a sx e vedrai un manichino, vai a sx e osserva il pannello sulla parete. Ora è il momento di aprire la valigetta.

Enigma della combinazione sulla valigetta.

Prima di agire vai di nuovo ai quadri e allo schienale della sedia, se non hai ancora cliccato i quadri (solo uno per colonna) e lo schienale della sedia, fallo ora.



Osserva lo schienale con una linea verticale lunga e una corta sulla parte a sx che indica la serie lunga dei quadri a sx e quella corta, quindi: **2 – 1** poi la linea che va verso il **V**. Siccome è la parte sx sarà la combinazione della chiusura a sx della valigetta: **2-1-5**

Stessa cosa per la parte dx dello schienale che ha la linea dal V al **VI** che significa che la serie inizia dal **VI** e poi linea corta e linea lunga, quindi la disposizione dei quadri: **3-4**. La combinazione della serratura a dx della valigetta è: **6-3-4**.

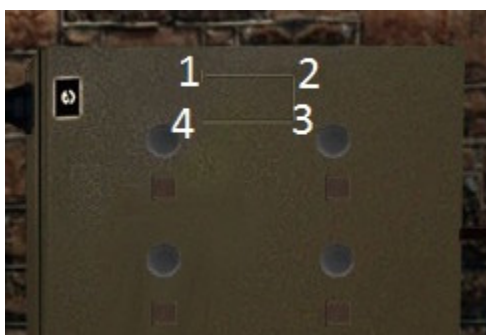
Vai alla valigetta e inserisci la combinazione, avrai un martello e un punteruolo. Vai alla botola e in inventario unisci il martello con il punteruolo e il tutto sulla botola per fare due fori. Ritorna indietro nella prima stanza e dalla manopola riprendi il tondino piegato. Ritorna alla botola, inseriscilo e usaci il martello per fissarlo. Scendi.

Sotterraneo

Scendi e voltati completamente, avanza e clicca i numeri **3-2** sul **vestito rosso** per due volte finchè non dice i numeri. Vai a dx, avanza e clicca il pannello ma non ci sono indizi. Esci dalla schermata e voltati a sx, abbassa lo sguardo e clicca l'elmetto e poi i numeri che vedi **2-1** su **elmetto giallo**. In terra sotto l'elmetto prendi la ciotola infilata nel terreno. Alza lo sguardo e vai a sx, avanza e poi a dx, vai verso le lattine in fondo, abbassa lo sguardo e prendi il solvente spray. Alza lo sguardo e voltati, vai a dx, avanza una volta e voltati a dx verso la parete con la vernice **Blu**, usaci il solvente e vedrai **1-1**, cliccali. Voltati e avanza in diagonale a dx, vai verso il bidone **verde** e clicca i numeri **4-3**. Voltati a dx e abbassa lo sguardo, in terra prendi il bastone, prova a entrare nel cunicolo e nella sua parte bassa a dx prendi l'accendino. Alza lo sguardo e vai al pannello visto che ora abbiamo tutti gli indizi.

Enigma del pannello con i led

Prima di cliccarlo per averlo in primo piano osserva il rettangolo inciso in alto: se noti ha una piccola tacca a sx e significa che quella è la partenza e a seguire a dx, in basso a dx e poi sx. Quindi le posizioni iniziando in alto a sx sono: 1-2-3-4



Ricapitoliamo i colori e i numeri visti prima:

3-2 sul vestito rosso

2-1 su elmetto giallo

1-1 su vernice Blu

4-3 su bidone verde

Se guardiamo bene la serie di numeri si nota che non possono essere riferiti alle posizioni dei led, perché le manopole hanno 3 tacche e su una serie manca il 4 di conseguenza sono riferiti alle manopole: essendo speculari si sa anche a quale led è riferito. I numeri a sx son riferiti alla posizione delle manopole (riferito al rettangolo numerato sopra con 4 posizioni) e i numeri a dx alle tacche in quanto va da 1 a 3 (manca il 4).

Ora vediamo al soluzione:

Numero a sx 1 blu tacca 1 – numero a sx 2 giallo tacca 1 – numero a sx 3 rosso tacca 2 – numero a sx 4 verde tacca 3.



Si aprirà un passaggio.

Entra e avanza una volta, voltati a dx e osserva i bidoni di liquido infiammabile. Torna indietro e avanza verso la porta naturalmente chiusa, funziona a pressione. Clicca le leve del pannello ma sono bloccate e il foglio non è interagibile.

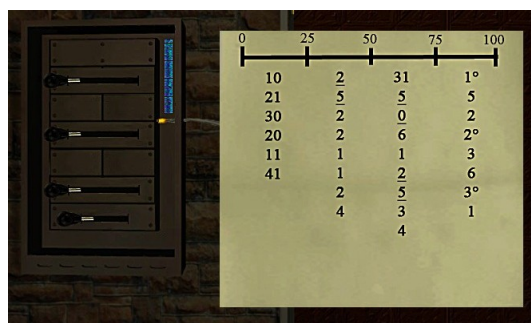
Ritorna indietro e vai alle lattine in terra, usa la ciotola sulla pozza d'acqua e poi il coltello con il sapone per avere delle scaglie da mettere nella ciotola in modo da avere dell'acqua saponata. Ritorna alle leve e usa la ciotola per sbloccarle. Clicca il foglio c'è lo schema per l'enigma delle leve.

Enigma delle leve

L'enigma è abbastanza complesso e ci va una buona dose di materia grigia.

Ci sono 4 leve posizionate tutte a sx, quindi quella è la posizione iniziale, quindi la posizione 0. Ogni 3 movimenti sbagliati l'enigma si resetta oppure se si esce dalla schermata.

Sul pannello vi è l'indicatore della posizione che assumerà il liquido interno e vi sono 4 segmenti come nello schema sul foglio. Le leve si conteggiano con 1-2-3-4 dall'alto in basso.



I quattro segmenti vanno da 0 a 25 – da 25 a 50 – da 50 a 75 – da 75 a 100

Ogni segmento ha dei numeri in colonna che sono la risoluzione di quali leve muovere per far salire il liquido in quel segmento.

Da 0 a 25: I numeri a sx sono le leve in quanto è progressivo da 1 a 4, i numeri a dx sono le posizioni. Leva a sx 0 leva a dx 1, on off, quindi prendiamo la serie:

10

21

30

20

11

41

10 = leva 1 non si tocca - 21= leva 2 a dx - 30=leva 3 non si tocca - 20=leva 2 a sx - 11=leva 1 a dx - 41=leva 4 a dx quindi si toccano le leve: **2 su on e ancora 2 su off poi 1 su on e 4 su on** sale liquido a 25 e leva a zero.

Da 25 a 50: I numeri 2 e 5 sottolineati stanno ad indicare che si deve fare riferimento alle posizioni dei numeri al livello 25 e non si conteggiano per il movimento delle leve.

2

5

2

2

1

1

2

4

2 rif. al 21 quindi leva 2 a 1 – altro 2 rif. al 20 quindi leva 2 a 0 – 1 è riferito al 10 quindi non si tocca – altro 1 rif. a 11 quindi leva 1 a 1 – 2 rif. al 21 quindi leva 2 a 1 – 4 rif. al 41 quindi leva 4 a 1, quindi: **2 su on – 2 su off – 1 su on – 2 su on – 4 su on.** Sale liquido a 25 e leva a zero.

Da 50 a 75

Il riferimento dei numeri sottolineati è ai livelli 50 e 25 – al livello 50 vale la stesa regola che è riferito al 25

31

5

0

6

1

2

5

3

4

31= **leva 3 su on** – poi abbiamo un 5 e 0 sottolineato, quindi riferito al livello 50, quindi:

6 che è il sesto numero del 50 quindi 4 che corrisponde al 41 del primo livello, **quindi leva 4 su on**.

1 è riferito al 2 quindi al 21, quindi **leva 2 su on**

Poi 25 sottolineato quindi il riferimento è al livello 25, quindi:

3 riferito al terzo numero del 25 che è 30, quindi **leva 3 su off**

4 riferito al quarto numero del 25 quindi 20, **leva 2 su off**. Sale liquido a 75 e leve a zero.

Da 75 a 100

1°

5

2

2°

3

6

3°

1

1° primo livello, 5 e 2

5 corrisponde a 11 quindi **1 su on** – 2 al 21 quindi **2 su on**

2° livello 3 e 6

3 corrisponde a 1 che essendo il primo corrisponde al 10 del 25 quindi **1 su off**

6 corrisponde al 4 che su 25 diventa **4 su on**

1 corrisponde al primo che è 31 quindi **3 su on**. Sale liquido a 100, leve a zero e si apre porta.

Ricapitoliamo:

Da 0 a 25: **2 su on e ancora 2 su off poi 1 su on e 4 su on**

Da 25 a 50: **2 su on – 2 su off – 1 su on – 2 su on – 4 su on**

Da 50 a 75: **leva 3 su on - leva 4 su on - leva 2 su on - leva 3 su off - leva 2 su off**

Da 75 a 100: **1 su on - 2 su on - 1 su off - 4 su on – 3 su on**

Avanza e sei in un vicolo, prova a uscire ma giustamente bisogna avere un qualcosa per riaprire la porta in caso si dovesse ritornare e anche una mappa. Voltati completamente e clicca la pompa sul muro e poi l'attacco speciale (tondino nero sulla sx): serve la sua leva.

Iniziamo dalla cosa più semplice: la mappa. Devi ritornare sopra nella prima stanza, vai nello sgabuzzino, sposta il quadro e prendi la mappa poi ritorna sotto.

E ora di entrare nel cunicolo che ha bisogno di luce.

Posizionati davanti al vestito rosso e usa il coltello nella parte bassa a dx per tagliarne un lembo. In inventario uniscilo al bastone, in questo modo hai un legno con stoffa: torcia rudimentale. Vai nella stanza delle leve e posizionati davanti ai bidoni di liquido infiammabile a dx, osserva il tappo di quello a dx, in inventario unisci il martello col punteruolo e il tutto sul tappo per toglierlo. Usaci il legno con stoffa per inzupparlo di liquido infiammabile e poi vai al cunicolo buio. Appena sei posizionato davanti, in inventario usa l'accendino con il bastone inzuppato e potrai entrare nel cunicolo.

Cunicolo buio

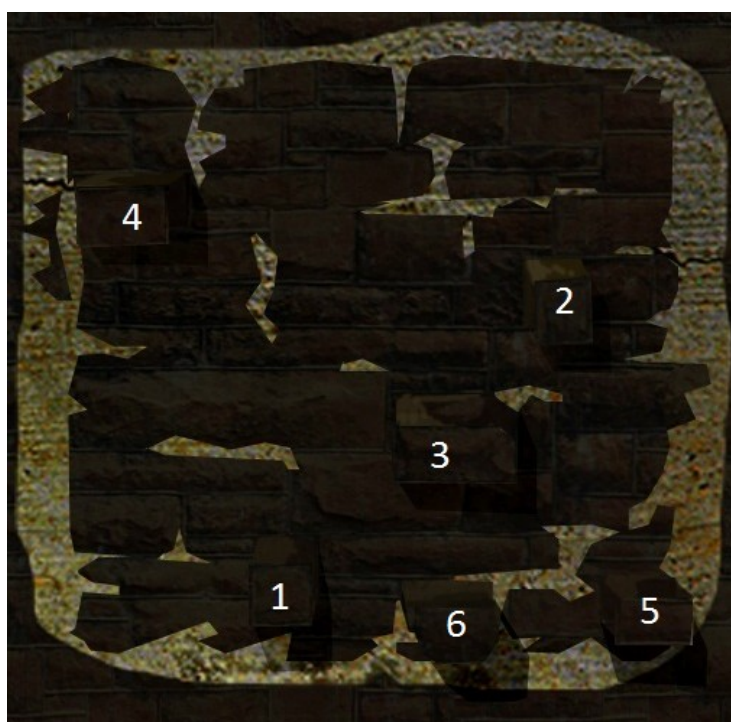
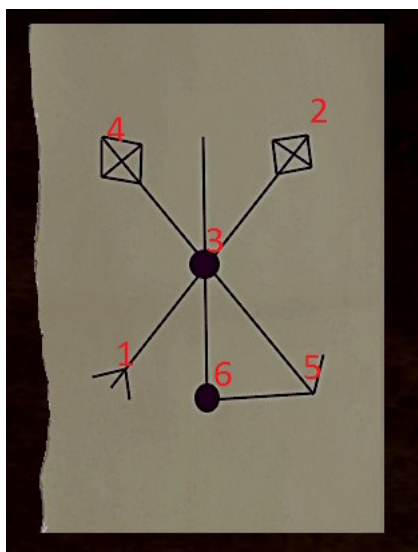
Avanza e alla prossima apertura prendi il cavo elettrico. Avanza per uscire dal cunicolo, prova andare avanti ma è troppo buio. Vai a dx per due volte e vedi una presa sul muro. Cliccala per 2 volte fino a vederla in primo piano, usaci il cavo elettrico e disponi come sotto. Per posizionare i cavi basta selezionarli e cliccare in una delle 4 prese fino a trovare la sequenza giusta.



Ora hai la luce. Prima di avanzare voltati completamente e clicca il macchinario sulla mensola. Sequenza. Sulla mensola prendi lo scalpello, abbassa lo sguardo a sx e prendi la pagina con lo strano disegno che andrà in documenti. Alza lo sguardo, voltati completamente e avanza. Osserva la piattaforma e poi vai verso la chiazza di cemento sul muro. Avanza fino a salire sul ripiano, in inventario unisci il martello con lo scalpello e usa il tutto sul cemento per toglierlo. Scatteranno in avanti 5 mattoni da premere in una certa sequenza mostrata dal foglio preso prima.

Enigma dei mattoni

L'enigma si risolve da questo disegno. La partenza si risolve da questo schema. La partenza è sul punto 1 che ha freccia direzionale. Prosegue passando dal centro al punto 2, torna indietro (doppia freccia) al punto 3, poi al punto 4 che ha doppia freccia per tornare al 5 e quindi al 6.



Premi i mattoni secondo la sequenza 1-2-3-4-5-6

La piattaforma si abbasserà, scendi e prendi la leva. Passa dal cunicolo e ritorna nella stanza delle leve, esci dalla porta, voltati completamente e metti la leva nella sua sede, spostala per chiudere la porta e poi prendila. Voltati, esci in strada...

Sequenza finale Ep.1

Soluzione di Giuseppe