

Secret Files 3

Questa soluzione è stata fatta sulla versione inglese del gioco, potranno esserci delle diversità sulla descrizione degli oggetti in inventario.

Alessandria

Dopo il filmato devi arrampicarti su un muro aggrappandoti alle feritoie, clicca il muro e sali. Non è difficile perché puoi sempre spostarti lateralmente o scendere sull'appiglio sottostante se sbagli percorso, comunque sempre in alto e poi segui il percorso a sx fino a fiancheggiare dei rami di un albero per arrivare sopra e saltare dall'altra parte. C'è una guardia. Sulla sx da dove sei clicca la borsa di pelle per averla in inventario, poi osserva la finestra e la scuderia. Sulle casse davanti clicca il serpente in terra per avvicinarti e poi usa su di lui la borsa in pelle per prenderlo. Torna dove eri prima e usa la borsa sulla finestra della scuderia, la guardia si allontanerà lasciandoti libero il passaggio: entra.

Ora hai la visuale dall'alto e sei sulla sx, clicca le travi e ci salirai, avanza in basso sulla trave e al primo incrocio vai a dx, vai in alto e avanza fino alla piattaforma. Prendi il panno di lino e avanza in basso sull'altra trave, all'incrocio vai a dx fino alla porta, in inventario unisci la corda con il rampino e poi con il telo di lino per attutire il rumore, usa il tutto sulla finestra in alto. Sulle pareti ci sono dei vasi di argilla, cliccali e fuggi in automatico creando un'esplosione.

Dopo il filmato del matrimonio tra Nina e Max avviene un'esplosione e Nina rimane sola.

Nina

Sulla fonte battesimale prendi il calice, usalo nella fonte. Sulle arcate a dx prendi l'abito del prete e in inventario avrai anche l'appendiabiti. Usa l'abito e bagnalo nella fonte, usalo sulle fiamme più a dx per spegnerle e puoi prendere ora un asse. Osserva il chiodo sulla colonna a dx dove hai spento il fuoco, usaci l'appendiabiti per prenderlo. Vai a dx verso la statua e sulla parete alla sua sx usa l'appendiabiti sul muro (hotspot molto piccolo), dalla feritoia creata usaci l'asse. Alla dx della statua prendi la scopa, osserva il dipinto sulla dx e poi usa la scopa sulle fiamme e poi sul dipinto per scoprire un muro di mattoni e una finestra in alto. Clicca la statua e seleziona il livello di difficoltà: con le frecce devi muovere la statua fino ad arrivare alla finestra.

Filmato.

Appartamento di Nina

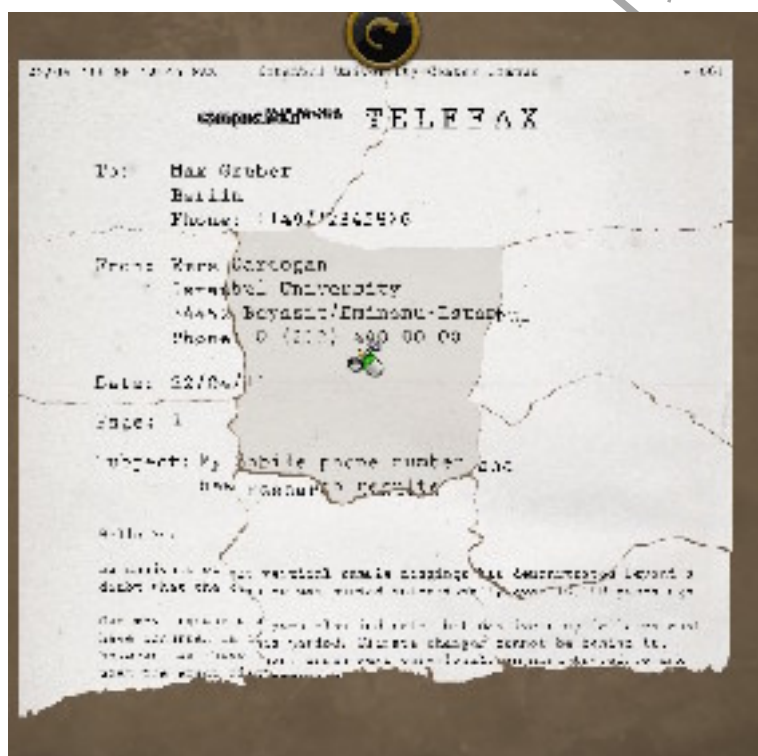
Osserva il mobile con i libri e poi prendi lo zaino in mezzo tra questo e l'altro mobile. Osserva la bacheca in alto e poi vai al passaggio a dx per la camera da letto. In inventario clicca col dx sullo zaino e avrai un libro, leggi cosa dice: capitoli 3,7,10, e 15, avrai delle bandierine e un documento, leggilo e osserva cosa è associato ai capitoli: 3-7-10 e 15: Adelaide – Brisbane – Broome e Hobart (Tasmania). Esci e clicca la mappa sulla parete dell'Australia, usa le bandierine su quelle località e si aprirà uno scomparto segreto: avrai delle chiavi.

Museo

Apri il frigorifero e poi chiudilo, accendi la lampada sopra il frigorifero. Osserva tutto e sulle casse al centro in fondo prendi la spatola per lo stucco. Prova ad aprire il cassetto della scrivania ma è chiuso, usaci le chiavi in inventario, osserva il cassetto e prendi la mappa della città, le foto, il libro e sotto ci sono dei numeri: **0504** – Esci dalla schermata e usa la spatola per lo stucco sul frigorifero. Riprendi la spatola dal frigorifero usala sul condizionatore. Osserva e usa l'acquario, si aprirà uno scomparto dietro il quadro. Osservando i documenti avrai una visione e poi un cellulare in inventario. Cliccalo col dx e fai il numero letto nel cassetto: 0504 come pin e ascolta la registrazione.

Turchia

Prendi la catena tra i due blocchi a sx e poi avanza a dx verso le baracche, osserva il bidone dell'immondizia in alto e prendi il raggio di una bicicletta. Osserva la porta della prima baracca in basso e prova ad aprire la porta, ma è chiusa. Usa il raggio sulla fessura in basso alla porta per avere dei pezzi di carta, cliccali col dx in inventario e ricomponi il biglietto.



Usa il biglietto ricomposto con il cellulare e parlerai con Emre. Dopo il dialogo clicca col dx il cellulare e vedrai l'MMS di Emre.

Vai a dx verso le baracche e poi in alto verso gli scavi, apparirà una mappa.

Settore D

Clicca la macchina per trapanare la terra e memorizzare che c'è.

Settore B

In fondo c'è della terra rossa, prendine un pezzo.

Settore E

Osserva la pompa in fondo, la roccia davanti e l'albero. In inventario hai le parti del filmato che ti è stato mandato, quindi usa l'olio sulla chiazza di olio in terra alla pompa, il suono del motore sulla pompa, le radici dell'albero sull'albero. Usa la macchina trapano sulla roccia in terra per fare un foro, usaci la catena e avrai una chiave. Esci e vai al settore C.

Settore C

Usa la chiave sull'ascensore a dx. Prendi l'elmetto in terra, osserva la cassa a sx che è chiusa e poi prendila. Premi il pulsante per aprire la porta dell'ascensore e metti la cassa dentro. Premi il pulsante per far scendere l'ascensore, ripremilo per farlo salire e ora la cassa è rotta. Cliccala e avrai un martello, una bottiglia di plastica e una pinza. Fai scendere l'ascensore e risali. Osserva la pozza d'acqua e usaci la bottiglia di plastica per riempirla, ritorna all'ascensore e scendi.

Vai verso il tunnel a sx e arrivi a un crepaccio perché il ponte è crollato. Osserva il disegno sulla parete e poi il compressore davanti, usalo per accenderlo e capire che funziona. Usa le pinze sulla punta attaccata al tubo per prenderla. In inventario usa il martello sulla roccia per frantumarla e poi usa la sabbia ricavata sulla punta. Usa la punta con il tubo in terra per rimetterla dove era, cliccala e usala in alto nella fessura, accendi il compressore e poi torna indietro all'ascensore. Sali e vai nel settore D.

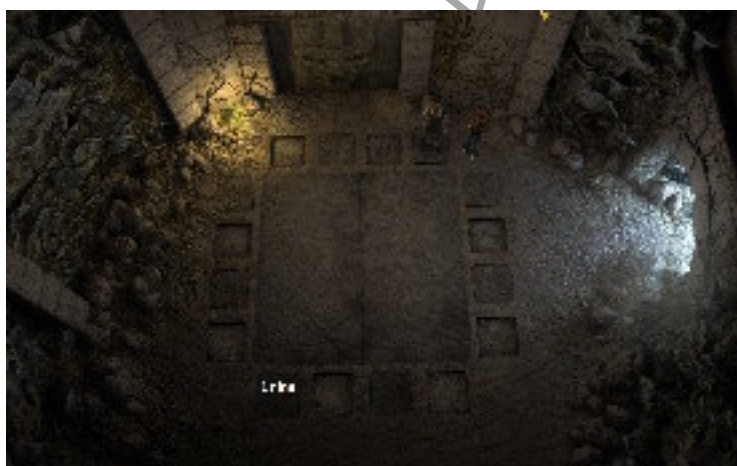
Settore D

Osserva il colore in terra dove c'è una fessura e in inventario usa il martello con la catena e usa il tutto sul colore, torna al settore C.

Settore C

Scendi con l'ascensore, vai al tunnel e usa la catena che penzola per saltare dall'altra parte: hai raggiunto Emre.

Siete in una stanza con delle piattaforme quadrate in terra e bisogna controllare i due personaggi facendoli muovere, segui lo schema sotto.



Muovi Nina su "1 nina" e poi su 1 e si sposta la lastra. Emre su 13 e uscite dalle zone con lastra che si richiude.

I numeri 1 e 13 sopra sono riferiti alle posizioni dell'immagine qui sotto.



Nina su A e poi su 1

Emre su 13

Nina su 8

Emre su 12

Nina su 7

Emre su 5

Nina su 9

Emre su 6

Il passaggio si aprirà e siete davanti a una cisterna.

Emre

Usa il coltello per prendere la radice sul bordo della cisterna e poi usa il contatore geiger con la radice e il tutto sulla cisterna.

Filmato.

Sei nella macchina dopo il volo dal burrone. Tra le mani in fondo c'è un pulsante, premilo per fare luce. Vicino alla mano a sx c'è il parasole, cliccalo per sollevarlo e poi cliccalo ancora per prendere il disco orario e il pettine. Sul cruscotto c'è il cassettino porta oggetti, usaci il pettine e prendi il metro, usalo sulla vaschetta del pranzo sul terreno per prenderla. Osservalo in inventario e avrai coltello e forchetta. Usa il coltello sulla cintura di sicurezza sotto il collo di Nina per liberarla.

Prendi la valigetta in terra e avrai degli oggetti: notebook, dei documenti di Emre e un panino o tramezzino. Osserva il notebook e avrai la schermata in primo piano. Vai su Email e leggila. Osserva i documenti di Emre in inventario.

Filmato.

Florence nel medioevo (sogno).

Dopo il filmato usa la porta in fondo ma la guardia non ti farà entrare. Avanza in basso verso la piazza e in terra vicino al carretto prendi il cuneo di legno che blocca la ruota: il carretto si muoverà. Clicca il cornicione sopra il carretto per salire, clicca il sacco per prendere del sale. Usa il carretto per scendere e clicca la ruota di legno sulla porta davanti, è gelata. Usaci il sale, gira la ruota e scenderà una piattaforma, clicca il balcone alla sx della piattaforma e salirai in automatico. Prendi la spada sulla statua e clicca il carretto per scendere. Osserva le casse a sx protette dalla rete e usaci la spada per toglierla, esci a sx e usa la spada sui barili in fondo, la guardia uscirà e potrai entrare.

Filmato.

Sei nella prigione, prendi gli strumenti di tortura sul ripiano davanti e osserva in terra dove manca una mattonella. Mettici il cuneo di legno e poi esci. Vai alla finestra illuminata della prigione e usaci la spada, sopra la porta ci sono dei ganci, usaci la rete e poi clicca il tetto per salire. Usa la spada per tagliare il cavo e poi clicca la rete per scendere. Usa la spada per tagliare il cavo sulla parete dell'insegna, in inventario usa l'asta di tortura con la corda e poi lo strumento di tortura con i due beccucci sul cassone davanti, avrai della lavanda, della camomilla e una pianta di Henbane. Risali sul tetto dalla rete e usa la corda sul camino, cliccalo per salire, usa la pianta di Henbane nel camino, ritorna in basso sul tetto, recupera la corda e scendi. Entra nella prigione e le guardie ora sono narcotizzate. Osserva le guardie e poi la porta della prigione dove c'è An-Nasir, usa l'asta di tortura sulla porta della cella e userai il cuneo in terra per fare leva. Riprendi il cuneo di legno in terra, entra e osserva An-nasir in terra svenuto, prendi il secchio in terra e esci dalla prigione, usa il secchio sulla neve alla dx della porta, rientra e usa il secchio su di lui per farlo riprendere. Nel filmato lui scappa e lo perdi vista, ritorni indietro nel tempo e sei in

prigione con AN-Nasir ancora in terra. Esci dalla prigione e vai nella via a sx, osserva il segnale sul muro che dice: niente musica alla sera. Prendi gli avanzi di cibo in terra vicino alla panca, avrai una patata e un cavolo. Usa il cellulare sul cartello per attivare una suoneria e un cittadino ti butterà degli avanzi: prendili e avrai del pesce.

Torna indietro e poi in basso verso la piazza, dietro la fontana c'è un gatto, usaci la maschera di ferro ma non si smuove, dagli il pesce per farglielo annusare. Ritorna a sx alla prigione e usa il pesce su An-Nasir e in inventario usa il pesce con la maschera di ferro. Esci, vai in basso verso la piazza e usa la maschera di ferro con il gatto, stavolta lo prenderai. Ritorna alla cella e usa il secchio su di lui, scapperà. Sei di nuovo nel vicolo, usa la maschera con il gatto nel passaggio in fondo, seguilo ma lo perderai.

Torna indietro nel tempo nella cella. Esci dalla cella e clicca il cassetto della cenere sotto il fuoco, prenderai della cenere. Esci dalla prigione e vai a sx per il vicolo, vai nel passaggio in fondo, osserva in terra e usaci il secchio, appena si forma il ghiaccio avanza e prendi la scala in fondo. Torna indietro e ritorna davanti alla porta della prigione, usa il secchio sulla neve e poi su An-Nasir, lo segui e stavolta vedi dove va, entra nel passaggio. Nel cortile ci sono delle porte e non sai dove è entrato, quindi ritorni indietro nel tempo nella cella.

Esci dalla prigione, vai a sx nel vicolo, avanza nel passaggio e poi nel passaggio a dx dove ci sono le 3 porte. Usa la cenere su una e la metterai a tutte le altre in automatico. Torna alla cella e usa il secchio su di lui e sarai nel cortile con le 3 porte, osserva quella di sx dove ci sono le sue impronte sulla cenere, entra ma di nuovo non sai dove è andato. Torna indietro nel tempo e sei nella cella.

Esci fuori e ritorna al cortile con le 3 porte, vai in quella di sx, osserva la neve sopra il passaggio davanti e usaci la scala, clicca la neve per toglierla. Ritorna alla cella e usa il secchio su di lui e sei dove hai tolto la neve, osserva le impronte in terra e vai a dx, stavolta lo trovi. Dopo il dialogo sei nel laboratorio di Leonardo.

Laboratorio di Leonardo

Subito a dx prendi il martinetto, sul tavolino in fondo a dx prendi la pittura, dietro l'anfora prendi il bastone da passeggio. Alla sx della porta osserva e prendi il libro e nel piatto in primo piano prendi l'acciarino. Osserva l'anfora e i documenti a fianco, sul carretto in fondo osserva la lampada a olio, usaci l'acciarino e ci sarà luce. Usa il martinetto sul carretto per sollevarlo, osserva il pannello a sx della parete illuminata e prendi gli scalpelli. Osserva la grande bilancia sulla parete e poi l'estremità destra della stessa, prova a usarla. Usa gli scalpelli su quella estremità e la bilancia ruoterà. Osserva la parte a sx e avrai un cilindro, cliccalo col dx in inventario e avrai un enigma, bisogna creare una scritta ma non ci sono indizi. Esci dalla schermata e osserva il diploma in alto alla porta e ci sarà il nome del Verrocchio, maestro di Leonardo.

Torna all'enigma, ruota fino a formare il nome **VERROCCHIO**. Sillabato in: VER – RO – C – CHI – O

Avrai una pagina del diario di Leonardo che non puoi ancora decifrare.

Filmato.

In inventario usa la pittura con il bastone e quest' ultimo con al tela sul cavalletto in fondo, poi usaci la pagina del diario. In inventario unisci il libro con la pagina del diario e saprai di Lorenzo de Medici detto il Magnifico e di Madonna Benois. Ritorni alla realtà in aereo.

San Francisco - Museo

Dopo aver parlato con il poliziotto e osservato il cartello prendi la bottiglia in terra, alla dx della panchina prendi la rivista e più a dx il pezzo di vetro. In inventario usa il pezzo di vetro con la rivista per ritagliare un'etichetta e quest' ultima sulla pozza di acqua in terra per inumidirla e attaccarla alla bottiglia. Parla con l'edicolante e chiedi

qualcosa da bere e avrai del tè. In inventario usa il tè con la bottiglia per riempirla e poi mettila nell'espositore a dx. Parla con il poliziotto nell'auto e fai la prima domanda riguardo l'alcol, alla seconda domanda chiedi sempre la prima in alto riguardo all'alcol dell'edicolante che verrà chiuso per violazione della legge. Apri il bagagliaio dell'auto della polizia e prendi la tanica di carburante e il taglierino.

Vai al museo e poi alla porta metallica a dx del generatore, usaci il taglierino per aprirla, clicca il generatore ma non parte. Entra nel museo e osserva le nicchie a sx, sali le scale con il tappeto rosso e clicca la finestra in fondo per andare sul cornicione, avanza verso la finestra a dx e in basso alla sx del tavolo prendi gli occhiali. In fondo prendi l'annaffiatoio e poi prova ad aprire il cassetto del tavolo ma è chiuso. Usa sul cassetto gli occhiali per aprirlo, avrai una keycard. Esci dalla finestra e rientra nell'altra.

Scendi le scale e esci, in inventario usa la tanica con l'annaffiatoio e quest'ultimo con il generatore, accendilo e rientra nel museo. Scendi le scale più a dx e usa la keycard sulla porta, entra ma è buio, torna fuori e vai al pannello elettrico sul muro a dx e abbassa la leva in alto per metterla su ON. Esci e ritorna nella stanza che ora è illuminata. Prendi la lampada nello scaffale e poi avanza a dx, clicca il computer e poi osserva le prese di corrente in basso tra le casse di legno, usaci la lampada e poi torna fuori al pannello elettrico. Abbassa la leva in basso e rientra, ora c'è la lampada che illumina, usa il computer per accenderlo, usalo di nuovo e clicca su "Artisti", scegli Leonardo. Su "Titolo" scegli Madonna Benois e su "Anno" scegli 1477. Conferma e avrai un dipinto in inventario. Vai a dx e usalo sulla macchina a raggi X e avrai una visione.

Usa il cellulare sul computer per fare uno scan e apparirà: Cassandra.

Prigione

Osserva l'aria condizionata in alto a sx e poi il cavo che è fissato al muro. Sulla colonna davanti prendi l'appendiabiti e poi vai nella cella aperta, sulla sx osserva il cartello e sullo scaffale prendi il boccale o bicchiere. Osserva il muro rotto e in terra prendi i mattoni. Osserva il cartello sul leggio e poi il lavandino, usaci il boccale per prendere dell'acqua, osserva il poster al muro e poi prendi la coperta sul letto. In inventario usa la coperta con i mattoni e poi esci. Usa il boccale con l'acqua sull'aria condizionata e usa il taglierino sul cavo sul muro. Ritorna nella cella e usa il cavo con la coperta con i mattoni, clicca la finestra e usa il sacco di mattoni sulla finestra che vedi sotto in modo da posizionarlo sul cornicione.



Clicca il sacco e posizionalo in basso sul cortile, lo farà scendere per togliere le sbarre. Esci dalla finestra e sei sul cornicione, usa l'appendiabiti sul cavo per andare dall'altra parte.

Hai davanti un robot, entra nella porta a sx, osserva il robot e prendilo. Sulla dx prendi un lanciafiamme, una sega circolare, un trapano e un taser: arma elettrica di difesa. In inventario usa il lanciafiamme sul robot e poi esci.

Usa il robot sull'altro robot e apparirà un a schermata di combattimento: attacco e difesa.

In attacco hai due icone e in difesa tre.

Attacco seleziona la prima a sx e in difesa le due laterali, poi combatti.

Attacco seleziona quella di dx e in difesa le ultime due a dx.

Al termine del combattimento mantiene tutto come è e combatti.

Seleziona in difesa la prima a sx e combatti.

Ritorni nella stanza perché così non vincerai. In inventario usa il taser sul robot e poi il robot con il trapano.

Ritorna fuori e usa il robot con l'altro robot.

Seleziona la prima a dx di attacco e le due estreme di difesa poi combatti.

Seleziona la prima a sx di attacco e non toccare quelle di difesa, combatti. Cassandra è libera.

Filmato.

Alla domanda rispondi con l'opzione in basso.

Base aerea navale - Cadiz

Sei in una stanza buia con una grata e una luce verde, cliccala e avrai uno spray di vernice fosforescente. Clicca la grata ma non puoi toglierla, in inventario unisci lo spray con la keycard per verniciarla e poi usala sulla grata in modo da avere un po' di luce. In basso quasi a centro schermo c'è il cellulare, prendilo e sulla dx prendi il bicchiere di plastica. Sulla dx prendi la barra sulla parete e usala sulla grata per toglierla. Esci dal passaggio, osserva tutto e vai in fondo a sx al pannello, prendi lo scanner e gli appunti. Leggi gli appunti in inventario e poi vai alla porta a dx sopra la scala in ferro.

Sulla dx osserva la lampada e sali la scaletta in ferro, sulla sx prendi i guanti sopra la valigia e più a sx lo strumento di misurazione e un cacciavite. Sull'aereo sotto l'ala c'è del grasso, usaci il bicchiere per prenderlo. Esci a dx per ritornare all'esterno della nave, usa il cacciavite sulla lampada per avere i due pezzi, il portalampe e il vetro rosso. In inventario usa il vetro rosso con il grasso. Ritorna dentro e usa il vetro con il grasso sul container centrale.

Filmato.

Il container non c'è più e puoi andare verso la porta del container vicino, ora il passaggio è libero. Usa la barra sulla porta per aprirla, osserva dentro e hai minigioco in cui puoi scegliere il livello di difficoltà: devi ruotare i pezzi e posizzarli in cerchio in modo che le estremità combacino.



Filmato.

Sei una stanza con Max. parla con lui e poi vai a dx all'armadio bianco alla parete, clicca la parte bassa e Max sarà vestito. Osserva tutto poi vai all'armadio bianco e clicca la parte sopra che è chiusa, osserva la camera di raffreddamento dove era Max, gira per la stanza finché la porta non si apre per essere portati via da una guardia.

Devi sottoporli ad un esperimento per trovare il Guardiano.

La fine del mondo

Sei in un corridoio con diverse porte, avanza sempre fino alla luce in fondo, apri la porta e si ritorna nel laboratorio con Nina su un lettino e poi di nuovo nel sogno. Osserva il simbolo grande sul muro a sx, in terra prendi il peluche e poi apri la portiera dell'auto. Togli il freno a mano e spingi l'auto in avanti. Prova ad aprire la grata in terra ma serve qualcosa, osserva le macerie davanti alla porta del palazzo a dx e prendi una pietra, osserva la vetrina e usaci la pietra per romperla ma è infrangibile, riesci solo a incrinarla, prendi un'altra pietra e riprova finché non riesci a romperla. Prendi la macchina fotografica e usala sul palazzo alto in fondo per vedere dove è il guardiano.

Nel frattempo un palazzo è crollato sulla strada, avanza verso le macerie sulla strada e dalla ringhiera prendi una barra di ferro. In inventario unisci la barra con il peluche e poi prendi un'altra barra, vai alla grata dove c'era l'auto e usa la barra per aprirla. Scendi.

In terra prendi le scarpe da donna e più a dx il tablet. Osserva la benzina sul muro alla sx dell'arco e usaci il peluche con la barra per assorbirlo e poi esci a sx. Vai al fuoco in fondo a dx e usaci il peluche per avere una torcia. Ritorna sotto e usa il peluche sulla benzina sul muro per far cadere il veicolo sopra. Clicca il palazzo dietro l'autobus appena caduto e lo usi come passaggio. Ora sei dal guardiano. Sulla dx prendi il cavo arrotolato e usalo sulla ruota nella spaccatura del muro a dx, prendi l'estremità del cavo in terra e usalo sull'altro cavo in terra. Usa la ruota per far abbassare il cartellone e parlerai con il guardiano. Ti risvegli.

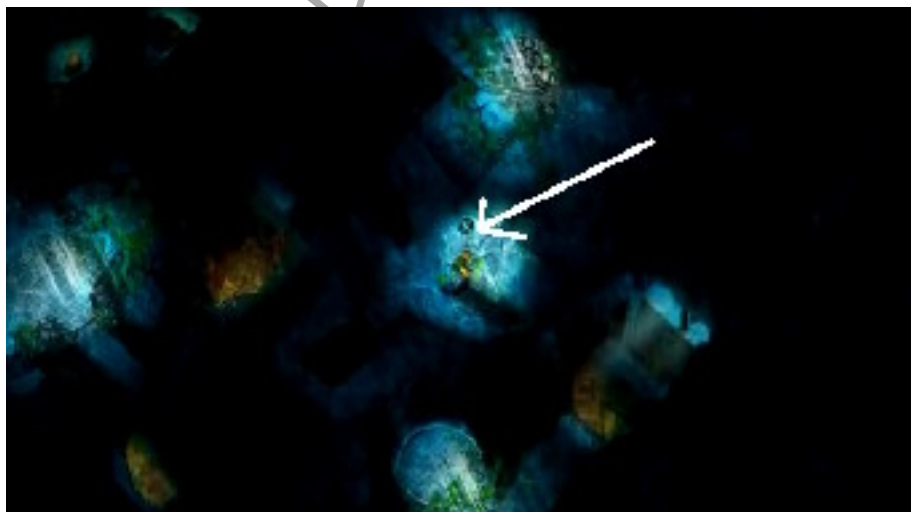
Dopo il dialogo hai il controllo di Max.

Max

Clicca il tavolino a sx e prendi carta e penna, usa il tutto su Nina che scriverà delle coordinate. Vai al computer terminale, usa il foglio con le coordinate nella barra di ricerca e poi clicca la lente del cerca: Santorini.

Santorini

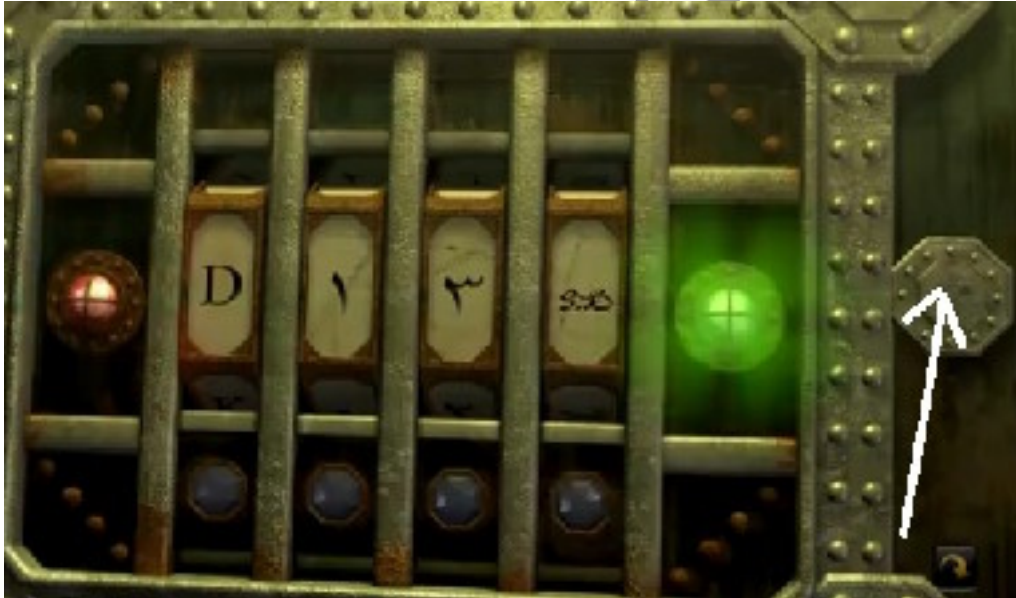
Hai un minigioco in cui sei sotto l'acqua, scegli il livello di difficoltà e devi trovare il percorso. Devi trovare 4 cristalli verdi e posizionarli nel punto che vedi sotto. Non posso aiutare nel percorso e ci va un po' di pazienza.



Torna leggermente indietro e nel punto scuro a forma di botola sei arrivato.

Jane

Sei all'entrata e hai 4 colonne: Terminale, geroglifici, ornamenti indiani e le figure di pietra. Vai alla colonna dei geroglifici e osservali, alcuni sono ripetuti nelle varie righe meno uno. Vai alla colonna indiana e osservali, alcuni simboli sono mancanti e se segui la sequenza si capisce quali mancano. Vai alla colonna delle statue di pietra e noti che ognuna ha delle lettere meno una. Vai alla colonna del terminale e premendo i pulsanti in basso i simboli cambiano, inserisci come da disegno e poi premi il pulsante indicato.



Entra nella porta ora aperta. Filmato.

Nina

Vai a sx e osserva l'immagine in alto e posiziona i simboli come vedi sotto.



La porta si apre.

Filmato.

Sei davanti alla console, cliccala e devi scegliere se salvare Max o salvare il mondo, scegli l'opzione in basso di salvare il mondo e per evitare il minigioco molto semplice in cui devi spostare i tasselli e unire i tasselli rossi con l'icona rossa a dx. Se scegli di salvare il modo vai all'uscita e hai un dialogo con Jane che ti colpirà e prenderà il controllo attivando la console. Se scegli di salvare Max fai minigioco e vai all'uscita, qualsiasi opzione scegli dovrai dare l'antidoto a Max e il seguito sarà uguale.

Esci e sulla dx prendi la borsa, osservalo in inventario e usa l'antidoto su Max.

Filmato.

Salvare il mondo

Nina

Clicca il cassetto della scrivania e avrai un modello di UFO. Sempre sul mobile clicca il posacenere e avrai un sigaro, dal cestino a sx prendi la matita e dei pezzi di un poster, in inventario uniscili all'UFO e poi esci dalla porta a sx. Dopo il dialogo vai dove ci sono i camici appesi e avrai una chiave-accendino, un rossetto e uno specchietto. In inventario unisci le chiavi con il sigaro per accenderlo e usalo sul ripiano a sx in modo da vedere i raggi laser.

In inventario unisci lo specchietto con i pezzi del poster e usa il tutto sui raggi laser. Usa l'UFO sui raggi laser e specialmente nel punto centrale sul ripiano dall'altra parte. Dialogo e poi Max.

Max

Prendi la keycard dalla pulsantiera e usala sul pannello in alto, sali. In terra prendi il chiodo o pezzo di metallo, l'ascensore si muove, usa il chiodo nel freno a sx in basso.

Nina

Usa la keycard sulla console davanti per togliere i raggi laser, usa la keycard nella porta a dx e poi entra. Vai all'armadio bianco a dx e usa le chiavi nel portello in alto, avrai degli oggetti: bende di medicazione, disinfettante, puntatore laser e un defibrillatore. Esci e poi vai nel corridoio ora libero dai raggi laser, ci sono delle guardie. Osserva il getto antincendio sopra le loro teste e usaci il laser, una guardia andrà via, posiziona sulla pozza di acqua ai tuoi piedi il defibrillatore per abbattere la guardia. Entra nella porta e l'assistenza cercherà di aprire una porta, usa il defibrillatore sulla vetro antincendio a sx per rompere il vetro e da dentro prendi l'ascia. Usa l'ascia sul tubo sopra la porta che stordirà la guardia che entra.

Max

Sali la scaletta, prova a entrare nella porta in fondo a sx ma è chiusa, usa il walkie-talkie sulla porta e parlerai con Nina. Sulla porta clicca il pannellino e usa la keycard per togliere le viti, osserva la sigla di identificazione stampata in basso, esci e usa il walkie-talkie comunicando la sigla di identificazione.

Nina

Filmato.

Fine.

Soluzione di Giuseppe