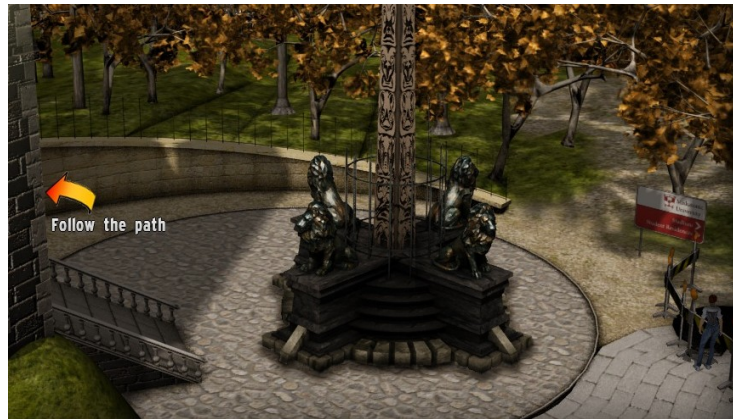


Miskatonic Parte 1

Parla con il preside di tutto e avrai una guida e un mappa. Vai a dx e osserva l'auto verde, usala e avrai una vanga. Avanza verso l'incrocio e sulla dx vedi dei lavori in corso, usa la vanga sul catrame in terra e poi vai a sx come indicato sotto.



Sei sotto l'arco del ponte, vai a dx per il lago. Vai alla dx della piattaforma circolare per il livello superiore, sei alla fontana, posiziona il mouse nella parte bassa a sx per il "Deanery" e vai. Entra e vai al tavolo in automatico e leggi il messaggio di Dean che andrà in inventario con la targhetta. Esci dalla schermata e parla con il ragazzo seduto sul divano. Bussa alla porta a fianco ma chi apre non ti fa entrare.

Torna indietro e sali le scale, parla con Sniffer (Twinger) e al termine vedrai un fumetto sulla sua testa, parlaci finchè non scompare. Parla con l'altra persona, Creepy (Steve) e continua a parlare finchè non scompare anche a lui il fumetto e in più danzerà. Vai sul balcone ma meglio tornare dentro, parla con la donna seduta a sx (Novak) che vuole ancora bere.

Scendi e vai al tavolo, prendi la targhetta "Michael Wang", esci dalla schermata, vai alla porta in fondo e bussa di nuovo. Quando l'uomo ti parla rispondi la penultima opzione riguardante la tua targhetta, non ti farà entrare ma avrai una bottiglia di gin.

Torna sopra e dai la bottiglia a Novak, parla di tutto.

Filmato.

Ora sei nel cortile, vai nell'entrata a dx e se in un corridoio con 4 porte e un orologio a pendolo, entra nell'ultima stanza in fondo a dx per il tuo ufficio (Aurinda's office).

Filmato.

Osserva la cenere nel caminetto e poi prendi il pezzo di carta. Esci e ritorna nel cortile, entra nell'arco a sx in alto e sei al fondo della scalinata, vai nel passaggio a sx (che hai fatto prima) e vai a dx per il lago. Parla con Novak che ti indicherà un edificio (sanitarium). Vai nel bosco in alto a sx, avanza e vedi una barca e un remo, usa la pala con il catrame sulla barca per ripararla e prendi il remo per andare al "sanitarium".

Sei sul pontile, vai nel traghetto a sx e osserva la porta di acciaio: ha un lucchetto. Risali e vai verso l'entrata del "sanitarium", entra e parla con la receptionist che non ti farà passare. Sul ripiano della reception osserva i fogli e prova a prendere la gomma da masticare. Esci e segui il percorso in pietre a sx, parla con il ragazzo sulla sedia a rotelle e con il suo tutore. Prova ad avanzare a dx ma te lo impedisce. Torna indietro fino davanti l'entrata del "sanitarium", vai a dx e sei davanti un cancello, avanza un po' a dx e vedi una falciatrice, osservalo e in terra prendi la lama arrugginita. Prendi il tappo del serbatoio, osserva la benzina che esce e poi esci dalla schermata. Vai verso il cancello, prendi il rastrello, osserva la catena e in particolare il alto la parte ormai quasi corrosa, usaci la lama e poi entra. Osserva lo specchietto retrovisore esterno del furgone e usaci la lama per avere lo specchio.

Torna indietro e vai all'entrata del "sanitarium", prendi la stradina sterrata in basso a sx e in terra prendi la tazza di caffè, dai mozziconi di sigarette prendi l'accendino. Osserva la pietra vicino al muro per spiare il paziente e l'assistente. Esci dalla schermata e ritorna all'entrata del "sanitarium", vai a dx alla falciatrice e esaminala di nuovo. Usa la tazza sulla benzina che gocciola, esci dalla schermata e supera il cancello. Osserva il cofano del furgone, usaci la tazza con la benzina e poi l'accendino, osserva il motore, usalo e avrai una chiave inglese.

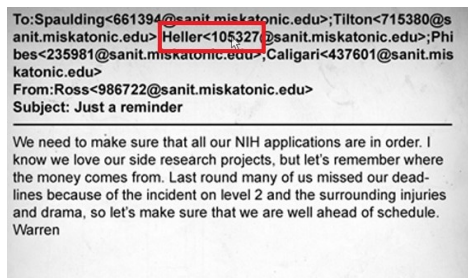
Torna indietro e vai al molo, vai al traghetto, osserva l'armadio con il lucchetto e con la chiave svita il bullone, avrai un impermeabile. Nell'inventario usa lo specchio con l'impermeabile e il tutto con il rastrello, torna all'entrata e vai nella strada sterrata in basso a dx, usa il rastrello che hai unito allo specchio e impermeabile sul muro in alto sopra la pietra.

Filmato.

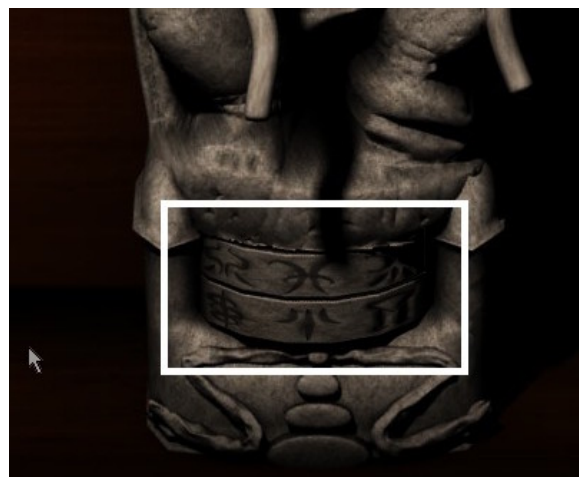
Ritorna all'entrata e vai a sx, vedrai la carrozzella, vai a dx e entra. Sulla scrivania osserva la cartella, leggi i documenti e osserva le foto, in particolare la seconda con delle scritte sul muro.



Esci dalla schermata e osserva gli altri fogli sulla scrivania e in special modo il foglio singolo con dei nomi (interessa Parvati). Osserva la bacheca e specialmente il foglio in basso a dx che parla della nuova password di sicurezza. Chiudi e osserva il calendario, al 9 di agosto è il compleanno di Parvati, quindi mese=08 Giorno=09. Esci dalla schermata e osserva la serratura della porta: una combinazione. Per ora hai solo mese e giorno: 0809 mancano i numeri dell'ID. Per saperla ritorna alla reception e rileggi le mail e in quella superiore vedi: Heller105327 che unito a 0809 diventa: **1053270809**



Esci e ritorna alla porta con la combinazione, prima di aprirla SALVA IL GIOCO e osserva la statua nella libreria a dx in basso osserva i due cerchi e inizia dal primo in alto posizionando come vedi sotto e poi premi l'occhio destro. Ruota il disco inferiore come vedi sotto e premi poi l'occhio destro.



La zanna sinistra si sposterà, prendila e avrai una strana chiave.

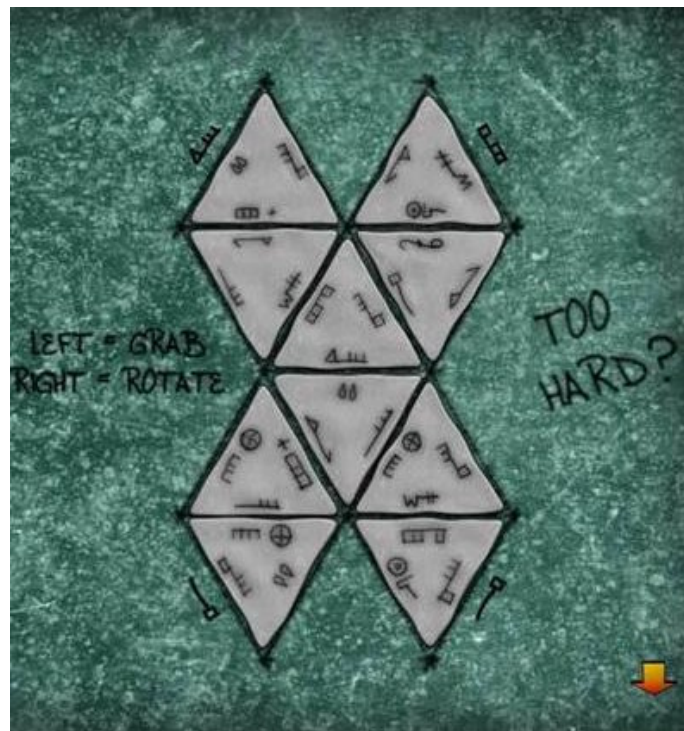
Esci dalla schermata e osserva il cassetto in basso della scrivania, osserva i giornali e poi usa la chiave nella serratura, prendi il vecchio libro. Leggilo in inventario e alla fine, dal risvolto piegato, prendi un foglio con dei simboli. Esci dalle schermate e vai alla combinazione della porta, inserisci **1053270809** e poi premi **"Enter"**.

Entra e leggi e poi prendi la nota sulla parete. Prova a parlare con l'uomo e poi apri la cella al centro, parla con Norden e dagli la carta bruciata. Osserva il disegno sul pavimento, sembra un puzzle ma mancano i 10 pezzi che sono da trovare. Ritorna in corridoio e avanza verso dx per la porta di uscita ma non uscire, osserva il triangolo sulla porta e prendilo. Vai a sx e sul tavolino usa la lampada per accenderla, si evidenzia sul muro sopra la lampada un altro triangolo, prendilo. Guarda sotto il tavolino e prendi un altro triangolo. Osserva i cuscini sul divano e posiziona il cursore come vedi sotto per prendere un altro triangolo.



Osserva il quadro e prendi il triangolo sul colletto della camicia. Usa la tenda a sx della finestra di destra e avrai un altro triangolo. Usa la tenda a dx della finestra di sinistra e avrai un altro triangolo. Usa il ripiano della tv per un altro triangolo. Usa la fontana e avrai il nono triangolo.

Manca un triangolo, parla con la ragazza alla finestra (Penny) che ti darà un indizio per l'ultimo triangolo. Esci e ritorna alla reception, dai la "clipboard" alla receptionist, appena si allontana osserva il ripiano e prendi la gomma da masticare. Ritorna dentro la porta a combinazione e dai la gomma da masticare all'uomo (big quiet) e raccogli in automatico l'ultimo triangolo. Vai nella cella centrale da Norden e usa i triangoli sul disegno in terra. Usa il documento "Vinca" in inventario per capire come risolvere il puzzle, di seguito l'immagine della soluzione.



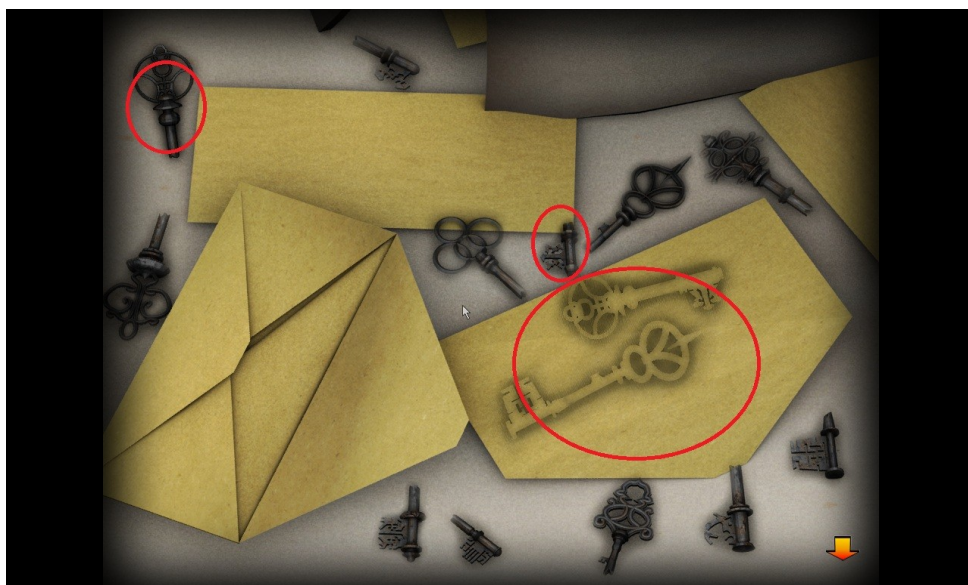
Ora sei sul molo, usa la barca a remi per tornare indietro, vedrai Novak in terra e con Chan che l'aiuta, alla domanda rispondi con la prima opzione "do you really want to know?".

Vai a dx e usa la libreria per prendere un libro, sul tavolo prendi la forchetta dalla vaschetta dell'insalata. Osserva il quadro, usalo e cadrà, usa la forchetta sui chiodi al muro per prenderli. Esci dalla schermata e osserva la porta del boss, ritorna fuori. Usa la forchetta con i segnali per prenderli e usali in inventario con i chiodi. Usali ancora col l'albero e sui segnali usa il libro, usa il tronco per salire. Fine della storia.

Esaurisci i dialoghi con Chan.

Segui il sentiero in alto a dx e prova ad aprire la porta a sx prima del ponte con l'arco, è chiusa. Oltrepassa l'arco del ponte e poi vai in alto verso il duomo. Osserva la cupola in alto, esci dalla schermata e osserva la porta, c'è un simbolo. Gira intorno a sx per posizionarti dietro, prendi la bottiglia di birra, usa la ruota della bicicletta e avrai la camera d'aria. Osserva la presa di corrente sulla colonna. Torna davanti e poi indietro, osserva il fumo in fondo e vai lì. Parla con Steve e prendi della cenere. Torna indietro e vai alla casa in alto, parla con la persona che ripara il trattore e poi entra in casa.

Sul tavolo prendi le cesoie, usa il pronto soccorso in basso e avrai dei cerotti, usa la scatola e prendi gli 8 globi. In terra a sx prendi lo spray. Nella casetta degli uccelli prendi il piccolo forcone. In inventario unisci i cerotti con la camera d'aria, le cesoie con la tela in terra a sx. Osserva la scatola sopra l'armadio e usa con quest'ultimo la camera d'aria, sulla camera d'aria usa lo spray per sollevare l'armadio. Osserva le chiavi in terra e usa la cenere con la busta in basso a dx in modo da capire quali parti bisogna prendere delle chiavi per formare quelle evidenziate dalla cenere. Prendi i due pezzi evidenziati.



In inventario usa i cerotti con la parte alta della chiave e poi la parte bassa della chiave con il pezzo che ha il cerotto. Esci, torna indietro e vai al duomo, osserva la porta e usaci la chiave. Sei dentro.

Osserva l'armadietto a sx, prendi il libro e usalo in inventario per leggerlo. Sulla dx osserva le batterie e poco più in alto a sx il cablaggio. Esci e vai dietro l'edificio, usa le cesoie con la ruota della bicicletta per tagliare un raggio. Ritorna davanti e poi indietro, vai nel percorso a sx e usa il piccolo forcone per aprire la porta alla sx dell'arco. Entra e parla con la bibliotecaria, sul tavolo a dx osserva il calendario e poi prendilo. Prova a usare un computer ma non ti è permesso. Dai il calendario a Monroe che ora ti permette di usare i computer. Osservane uno qualsiasi, premi enter e in "academic journal database search" digita: "pleromic syzygy" e poi premi "search". Leggi l'articolo di Henrikson, scorri le pagine e soffermati sul paragrafo 3) e ricorda il nome: Hosea Washburne. Chiudi l'articolo e nella sezione "Periodical Database Search" digita "Hosea Washburne", premi "search", leggi l'ultimo articolo in basso pubblicato il 10 aprile 1892 – Nell'articolo viene menzionato che martedì 12 ci sarà un allineamento. Chiudi tutto e esci.

Ritorna al duomo e entra, sali le scale a sx e in cima sei davanti a degli anelli, sono 9 e hai solo 8 globi. In inventario usa il libro di Capwell che mostra la posizione dei pianeti.

Ogni cerchio ha un bullone dove vengono inseriti i pianeti denominati con un numero, #1, #2....

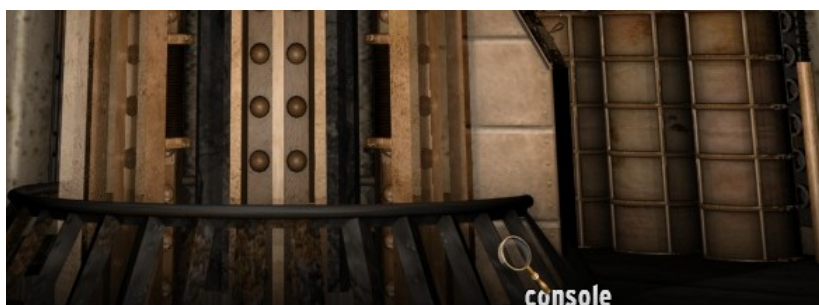
Inserisci secondo questa sequenza meno Uranus che non abbiamo.

- 1: Mercury
- 2: Chthon
- 3: Venus
- 4: Neptune
- 5: Saturn
- 6: Jupiter
- 7: Uranus
- 8: Yuggoth
- 9: Mars

Manca il bullone 7 che ci andrebbe Uranus, in sostituzione metti la bottiglia di birra.



Ricontrolla di averli inseriti nei bulloni giusti e poi scendi. Osserva la console.



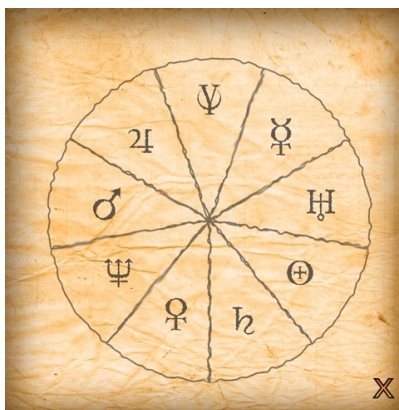
Bisogna inserire una data e se ricordi bene abbiamo letto che avverrà il 12 aprile 1892, inserisci come sotto.



Non abbassare ancora la leva a dx perché non c'è corrente nelle batterie.

Esci dalla schermata e inserisci il filo che hai in inventario nel cablaggio sopra le batterie, osservalo e saprai che non c'è ancora corrente. Esci e torna indietro, avanza verso il fumo in alto, parla con Steve. Torna indietro e ritorna al duomo, non entrare ma osserva la cupola, vedi Steve che danza con delle code di lupo appese. Esci dalla schermata e vai dietro al duomo. Vedi le code che pendono, usale e in automatico le metti nella presa di corrente. Entra nel duomo e vai alla console, abbassa la leva a dx e premi il pulsante centrale.

Si accenderanno le luci illuminando i pianeti e avrai un disegno della proiezione dei pianeti.



Esci dalla schermata, esci fuori e dalla mappa seleziona il lago (lake). Vai a dx e usa il pezzo di tela (canvas rag) con l'acqua della fontana. Usa la mappa e vai al "pentagle", entra nell'edificio a dx e osserva l'orologio a pendolo. Vedi che tutti i pianeti sono allineati e bisogna disporli come il disegno sopra, SALVA IL GIOCO e poi fai così:

Mercury dial 1 volte

Uranus dial 2 volte

Earth dial che è bloccato, usaci lo straccio bagnato.

Earth dial 3 volte

Saturn dial 4 volte

Venus dial 5 volte

Neptune dial 6 volte

Mars dial 7 volte

Jupiter dial 8 volte



Se hai posizionato giusto si apre lo scomparto in basso, prendi pacco e fine primo capitolo.

Soluzione di Giuseppe