

## **SOLUZIONE SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS**

### **Cambridge: Christ's College**

Dopo il breve filmato introduttivo mostrante l'assassinio di padre Wakefield, ci troveremo a comandare il Vescovo Parrey nella speranza di trarlo in salvo dalla squadra speciale incaricata del recupero della misteriosa pergamena medievale cifrata ora in suo possesso.

Dirigetevi dunque verso il tavolo della biblioteca, esaminatelo e raccogliete il libro collocato su di esso per poi usarlo con la sopracitata pergamena in modo da nascondere quest'ultima al suo interno.

Adesso avvicinatevi verso lo scaffale sulla sinistra ed osservatelo attentamente: noterete uno spazio vuoto tra i volumi disposti in fila sulle sue mensole, un posto ideale dove occultare definitivamente il manufatto in vostro possesso cosicché il nemico non lo trovi!

Una volta eseguito il compito vi ritroverete in un corridoio con due porte laterali: quella più vicina, collocata sulla destra, conduce all'ufficio della dottoressa di Storia Economica e Sociale ma risulta però chiusa. Dirigetevi pertanto verso l'altra presente in fondo a sinistra ed apritela col mazzo di chiavi per poi entrarvi.

All'interno dell'ufficio lasciate perdere casellario e scrivania ed ingrandite invece l'orario delle lezioni affisso sul muro alle vostre spalle: spostando la targhetta del Prof. Patterson di una casella in basso e collocando quella della Dott.ssa Forrester al suo posto, farete in modo che il primo possa ricevere il libro contenente la preziosa pergamena prima delle 12:00 sbloccando così il filmato di chiusura del prologo.

### **Mare del Nord: Nave Calypso**

Vi ritroverete così su di una nave da crociera nei panni della bella Nina Kalenkov, la quale non vede l'ora di godersi le sue meritate vacanze. Un fortuito scherzo del destino ha però voluto che la sua valigia contenente i bagagli personali venisse scambiata con quella di un tale... William Patterson!

Raccogliete il pattino ed uscite dalla stanza aprendo la porta sulla destra. Non appena fuori vi imatterete in un bizzarro passeggero con cui dovrete inevitabilmente scambiare due chiacchiere. Godetevi la conversazione e al termine della stessa chiedete informazioni sulla valigia e l'incidente al porto.

Dirigetevi in seguito verso il passaggio a pochi passi da voi e non appena imboccatolo raccogliete il remo affisso sul muro. Le tre porte presenti sono invece chiuse, quindi per il momento tornate indietro e salite le scale.

Adesso dirigetevi verso il bancone e prendete alcune patate di marzapane all'interno della terrina.

Suonate in seguito il campanello per richiamare l'attenzione del receptionist e notificargli così lo spiacevole inconveniente legato alla valigia: attirerete così l'attenzione dell'uomo vestito di grigio in piedi sulla destra che vi farà alcune domande per poi lasciarvi al vostro riposo.

Una volta svegli e nuovamente fuori dalla vostra camera, noterete un bikini estremamente familiare appeso vicino alle scale: appartiene a voi, ed al suo interno contiene un biglietto che vi invita alla ricerca degli altri bagagli.

Risalite le scale ed usate il pattino sull'ufo giocattolo in modo da poterlo spingere verso la finestra sul pavimento. Adesso imboccate l'uscita verso l'esterno della nave e dirigetevi al ponte di coperta. Prendete qui la coperta di lana vicino alla sdraio e fate lo stesso con il secchiello del ghiaccio. Raggiungete poi la piscina sull'estremità sinistra e riempite il secchio d'acqua.

Ora tornate alla lavanderia e combinate il dispenser con il secchio per immergervi un po' di sapone.

Abbinare poi a quest'ultimo remo e coperta in modo da crearvi un bel kit di pulizia fai-da-te che userete subito per pulire dal basso la finestrella su cui giace l'ufo giocattolo: svelerete al suo interno un bigliettino contenente l'ultimo indizio relativo alla collocazione della vostra benamata valigia!

In realtà il suggerimento è fallace, perché relativo al quadro della nave appeso in fondo al corridoio che conduce alla lavanderia: raccoglietelo ed usatelo contro il getto di vapore della caldaia per visualizzare meglio la foto in esso contenuta. Quest'ultima andrà in seguito abbinata alla porta dell'infermeria dopo averla evidenziata.

Dopo il breve intermezzo, passerete direttamente al mattino successivo. Aprite la valigia rossa e raccogliete gli abiti contenuti al suo interno. In seguito uscite ed imboccate il passaggio per il corridoio che conduce alla lavanderia.

Di fronte all'ingresso di questa troverete un giapponese con cui scambiare due chiacchiere: vi dirà che sta aspettando il suo bucato, per cui entrate dentro ed usate la chiave elettronica gialla con il campanello per staccarne una parte. Prendete poi il panno di stoffa ed uscite.

Dite ora al giapponese in attesa che il campanello è rotto, costringendolo a tirar fuori dalla lavatrice i suoi abiti in modo da permettervi di dare una ripulita ad accappatoio e calzino. Attenzione però, poiché dovrete centrifugarli in contemporanea per dare un tocco di colore (sbiadito) al primo! Indi asciugateli usando la ventola d'areazione sita sul ponte superiore della nave.

Risalite ora in direzione del piano superiore per avvisare il receptionist della scomparsa della vostra borsetta ed entrate nel ristorante.

Dopo aver assistito alla predica televisiva raccogliete le rose e l'apribottiglie sui rispettivi tavoli e dirigetevi verso l'esterno della nave in direzione del ponte di coperta.

Scambiate qui due chiacchiere con il barista, prendete CD, stuzzicandenti e salvagente, poi combinate quest'ultimo con le rose per ottenere una bella ghirlanda da abbinare ulteriormente al panno in vostro possesso: avete così creato un istrionico cappello finto.

Avvicinatevi ora alla Signorina Jordan per insinuare il suo coinvolgimento nella sparizione della borsetta: negherà tutto, per cui fate qualche domanda in merito anche ad Oskar (è il bimbo che gioca a ping-pong).

Avvicinatevi adesso alla piscina e parlate con il passeggero sulla sdraio: vi consegnerà il suo tubetto di crema solare vuoto chiedendovi di cercarne dell'altra per la sua abbronzatura.

Tornate quindi verso l'interno della nave dove ad attendervi ci sarà il misterioso uomo vestito di grigio, il quale fisserà con voi un appuntamento al ristorante per le 8 della sera stessa promettendovi di svelarvi alcuni particolari riguardo gli strani eventi accaduti di recente.

Ridiscendete quindi le scale in direzione della lavanderia ed una volta dentro usate il tubetto di crema con il dispenser per riempirlo di sapone.

Una volta fatto questo consegnatelo al passeggero di cui sopra, il quale si metterà a pancia in giù poggiando i suoi occhiali da sole sul tavolino di fianco: prendeteli e combinateli con il cappello finto.

Rifate la cosa con l'accappatoio stilizzato... et voilà: il travestimento è pronto per essere abilmente indossato. Il cambio d'abiti andrà però fatto di fronte al bar, in modo da presentarvi al barista e reclamare il possesso delle chiavi di Jordan. Quest'ultimo non ricorda però il numero della sua stanza!

Per scoprirlo precipitatevi immediatamente alla reception, usate il campanello sul perno ed azionatelo con l'apribottiglie. Il receptionist si precipiterà immediatamente da voi pronto a rispondere ai vostri quesiti.

Chiedetegli della borsetta e della Jordan e si offrirà di consegnare un regalo a questa posizionandolo di fronte alla porta della sua stanza: è il momento giusto per dargli il poster in vostro possesso. Usate adesso il CD con il bancone per vedere in che cassetta il receptionist ha messo il poster (si tratta della numero 2).

Tornate dunque al ponte di coperta, cambiatevi di nuovo d'abito ed avvicinatevi al barista per farvi consegnare la chiavi: è finalmente giunta l'ora di entrare nella stanza della Jordan.

Al suo interno troverete la vostra borsetta! Prendete anche la rivista sul pavimento e precipitatevi immediatamente dalla stessa Jordan per chiedere spiegazioni sul furto.

Quest'ultima, prima di seguirvi dal comandante, desidera bere un Bloody-Mary, per cui correte al bar ad ordinarlo e portateglielo... per assistere sorpresi al suo svenimento! Il cocktail era probabilmente avvelenato...

Correte ora al ristorante per l'appuntamento. Dopo il breve intermezzo filmato vi ritroverete di fronte all'oblò della cabina numero 5 (quella del medico di bordo) nel tentativo di far luce sull'identità della persona precipitata misteriosamente in mare: al suo interno noterete un'uomo dall'aria sospetta.

Correte immediatamente al ponte superiore e bussate alla porta del comandante per render nota la cosa. Questi si rifiuterà categoricamente di credervi in mancanza di prove per cui vi tocca procurarvele.

Scendete dunque al ponte di coperta. Qui, noterete che il receptionist ha preso stranamente il posto del barista. Chiedetegli dei bonghi e dei clienti e parlate con Oskar cercando di interrompere la sua rumorosa sessione di tamburi.

Naturalmente si rifiuterà, per cui dovrete convincerlo in altro modo. Tornate adesso alla reception ed intrattenetevi con il giapponese cercando di ottenere, per il momento invano, la sua polaroid.

Entrate poi nel ristorante, raccogliete il pezzo di alluminio sul pavimento ed iscrivetevi al gioco a premi parlando con il passeggero che lo supervisiona.

Inserite poi la rivista nella cornice vuota e tornate dal giapponese dicendogli che a bordo della nave c'è George Clooney in persona facendo riferimento alla finta foto appena creata e mostrandogli il misterioso uomo della cabina 5. Tuttavia ciò non basterà ancora per ottenere la sua polaroid.

Usate intanto il pezzo d'alluminio con le patate e gli stuzzicadenti e combinate questi ultimi in modo da ottenere una riproduzione in miniatura dell'Atomium di Bruxelles.

Consegnate il manufatto al passeggero responsabile del concorso ed otterrete una pallina per il sorteggio: datela ad Oskar ed avrete i suoi bonghi.

In questo modo potrete prendere in prestito dal nuovo barista il suo lettore MP3, il quale va usato con il microfono della reception: complimenti, l'uomo della cabina 5 è pronto per essere immortalato in un grande scatto, per cui tornate dal giapponese e portatelo di fronte all'oblò. Consegnate infine la foto ottenuta al capitano della nave e godetevi i vari filmati.

## **Indonesia: Giungla**

Nei panni di Sam, fatevi una bella chiacchierata con la guardia e raccogliete in seguito la canna di bambù con filo di ferro annesso. Prendete poi tre arance dalla fruttiera ed agganciatele a quest'ultimo. Abbinare ora la frutta infilzata così ottenuta a canna di bambù e bengala per ottenere un bel lanciarazzi mobile da usare con la rampa a pochi centimetri di fianco.

Adesso tocca a Max! Prendete subito da terra la bandiera blu, la teiera vicino al falò, alcuni fiori di Ibisco dal cespuglio, dei paletti dalla tenda distrutta, ciambella, lattina di birra e bastoncini luminosi dallo zainetto, l'elmetto giallo a pochi passi, i documenti e la penna di pavone. Fate in seguito cadere dall'albero all'estrema destra una papaia e raccoglietela assieme al bambù ed alla recinzione lì vicino.

Adesso usate i fiori di Ibisco con la teiera e mettete quest'ultima nel fiume assieme alla recinzione rinforzata ottenuta abbinando alcuni paletti della tenda alla recinzione stessa. Appendete poi la bandiera blu al ramo per pescare il pesciolino saltellante nelle vicinanze e poggiare la lattina di birra in vostro possesso sul giardino in basso a destra.

Similmente, adagiate la teiera contenente i fiori galleggianti sul falò per crearvi un gustoso infuso di Ibisco dentro cui andrà inzuppata la papaia fatta cadere dall'albero: datela immediatamente alla scimmia e potrete finalmente uscire a farvi un bel giretto nella giungla guidati dalle sue impronte colorate.

Finirete dritti dritti dalle parti di Sam, pronti naturalmente a trovare una soluzione per liberarla. Tornate intanto verso il retro del tempio e mettete la ciambella nel buco vicino all'alveare per togliervi dai piedi le fastidiosissime api ronzanti nei paraggi.

Usate poi il bambù con l'alveare per farlo vostro, raccogliete la Rafflesia presente sulla sinistra dello schermo e adagiatela, tornando indietro, sulla pietra piatta bagnata dal fiume: così facendo, catturerete la rana lì vicino. Prendete anche la lumaca dalla lattina di birra posta sul giardino (dovrebbe essersi annidata lì nel frattempo) e tornate nuovamente all'ingresso del tempio.

Usate qui la bandiera blu con il rampicante: in questo modo, quando tornerete sul posto, il ragno avrà posizionato la sua ragnatela nello spazio dove ondeggiano le lucciole imprigionandole al suo interno. Prendetele, proseguite in direzione della radura dove è imprigionata Max e raccogliete alcuni esemplari di bacche bianche.

Adesso usate la Rafflesia sulla guardia e spostatela poi di qualche passo tramite i paletti della tenda: potrete così raccogliere la Venus acchiappamosche, completando il set di manufatti utili alla risoluzione dell'enigma presente sulla destra dell'ingresso del tempio.

Dirigetevi pertanto qui, evidenziate l'iscrizione e collocate dall'alto verso il basso i seguenti oggetti in senso antiorario:

Venus

Lucciole

Pesce

Alveare

Lumaca

Penna di pavone

### **Mare del Nord: Nave Calypso**

Tocca di nuovo a Nina! Raccogliete intanto il busto sul pavimento e fate rinvenire il soccorritore in modo da parlargli. Evidenziate ora il pannello elettronico sul fondo della cassettera ed immettetevi il seguente codice per sbloccare il meccanismo: 7475.

Il codice si ricava dando un'occhiata alla data presente sulla foto della nave nelle vicinanze: potrete così aprire uno dei cassetti per trasformarlo in un gradino utile al raggiungimento del piano superiore. Prima di salire però, usate il busto sul portello in alto a destra per verificare l'eventuale presenza d'acqua al suo interno.

Una volta su, raccogliete la sbarra sul pavimento e fate lo stesso con i documenti posizionati sotto al bancone.

Usate poi uno dei due bonghi con il getto d'acqua per riempirlo e tornate al piano di sotto in modo da notificare all'uomo vestito di grigio l'avvenuto recupero della lettera.

Usate in seguito l'acqua presente nel bonghetto sulla conduttura e tirate verso sinistra la leva di fianco facendo così scendere la catena dalla stanza superiore. Adesso agganciate quest'ultima alla trave metallica, usate la sbarra su di essa e tirate nuovamente la leva questa volta verso destra: complimenti, il vostro misterioso soccorritore è finalmente libero!

Ora mettete l'altro bongo (quello vuoto) sotto la conduttura e versate ancora una volta dell'acqua al suo interno in modo da procurarvi un pò d'olio. Fate immediatamente defluire quest'ultimo sul portello circolare in basso a sinistra per aprirlo e precipitarvi finalmente fuori dalla nave Calypso.

### **Francia: Costa**

Vi ritroverete novelli naufraghi su di una piccola costa francese in compagnia del misterioso uomo vestito di grigio, il quale però soffre di diabete ed ha immediatamente bisogno di zuccheri e glucosio!

Prendete nel frattempo i seguenti oggetti sparsi sul terreno: valigia (vi cambierete così d'abito), sassolini, ruota, giubbotto salvagente, lastra metallica, fucile subacqueo, batteria per auto, cassetta degli attrezzi, pompa antincendio, valigetta nera (contiene dei documenti inutili ed un dolce), borsetta rosa, appendiabiti e rastrello.

Riempite adesso la borsetta con dei sassolini e lanciate il tutto contro il kit di pronto soccorso sull'alto-sinistra dello scenario affinché cada magicamente ai vostri piedi assieme a due secchi vuoti. Ora esaminate il suddetto kit: vi troverete all'interno delle garze, le quali vanno avvolte in uno dei già menzionati secchi (l'altro va invece appeso all'appendiabiti).

Combinare in seguito rastrello e lastra metallica in modo da crearvi una pala improvvisata. Usate il fucile subacqueo con il palo della corrente da cui pende il cavo elettrico (dovrete selezionare i tre punti evidenziabili col mirino) ed aprite la scatola degli attrezzi abbinandola alla batteria d'auto in vostro possesso.

Usate poi la scatola aperta sul palo per togliervi il flusso di corrente e posizionate i documenti inutili sotto il cavo dell'alta tensione.

Riattivate quindi la corrente e raccogliete il fuocherello con la pala per poi combinare quest'ultima con il barile a pochi passi e dare origine ad un piccolo falò.

Ora raccogliete un po' d'acqua di mare tramite il secchio con le garze e versatela in seguito nel secchio appeso all'appendiabiti. Collocate poi quest'ultimo sopra il fuoco e metteteci dentro il dolce per ottenere finalmente del liquido dolcificato da dare al salvatore di Nina.

Dopo l'esauriente conversazione vi ritroverete dall'altro lato della spiaggia. Chiacchierando con il vostro compagno scoprirete che l'unica possibilità di lasciare il posto per raggiungere Gatineau è rappresentata dalla vecchia barca ormeggiata sulla riva.

Prendete quindi la borsa da moto, la quale contiene al suo interno una mappa, ed usate il giubbotto di salvataggio sulla barca trasformandola in una sorta di hovercraft.

Ora servitevi della cassetta degli attrezzi per aprire la valigia gialla sulla sinistra dello schermo: al suo interno troverete un abito scuro ed una macchina fotografica.

Date il primo al signor Korell e scavate con la pala sulla frana in modo da rinvenire un'elica dell'alternatore. Avvolgete in seguito la pompa alla ruota ed inserite quest'ultima nella moto per poi spostarla verso la barca.

Adesso non vi resta che utilizzare la cassetta degli attrezzi sulla moto per prelevarne il motore e piazzarlo sulla barca assieme all'elica: il veicolo di fuga è praticamente pronto.

Prima di imbarcarvi però, tornate dall'altro lato della spiaggia e scattate una foto al cartello. Esaminate quindi la mappa in vostro possesso per schiarirvi geograficamente le idee e dite a Korell che siete pronti per salpare in direzione di Gatineau.

### **Indonesia: Giungla**

All'interno del tempio, usate l'elmetto con torcia su Max per illuminare l'ambiente circostante ed avvicinatevi all'antico pannello sulla sinistra per risolverne l'enigma confrontando l'affresco posto di lato all'elenco dei pianeti presente nel vostro inventario. Ragionandoci sopra, noterete che i simboli da premere sono questi:

Venere

Giunone

Nettuno

Ora, sempre nei panni di Max, date a Sam bacche bianche e bambù e, prendendo il controllo di quest'ultima, usate la canna di bambù appena ottenuta con la fruttiera alle spalle della guardia.

Abbinare poi il lampone alle bacche bianche per avvelenarlo, lanciatelo all'interno della fruttiera e chiedete alla guardia di consegnarvelo: nel farlo, lo annuserà sperimentandone da subito gli effetti allucinogeni. Ordinate quindi a Max di usare rana e bastoncini luminosi sulla brutta faccia in modo da farla fuggire terrorizzata!

### **Francia: Gatineau**

Dopo i vari filmati, passerete ad utilizzare nuovamente Nina e David Korell, i quali hanno finalmente raggiunto le rovine di Gatineau. Fate intanto alcune domande al supervisore ed incamminatevi in seguito verso il sentiero sulla sinistra.

Raccogliete qui alluminio e bicchiere di carta, combinateli e premete il bottone sul cartello informativo per ascoltare un po' la storia del luogo ed alcuni aneddoti inerenti gli scavi.

Prendete poi quattro biscotti nel recipiente sul banchetto di ristoro e continuate a percorrere il sentiero verso sinistra.

Ora raccogliete lo specchio appeso sul prefabbricato e fate lo stesso con i seguenti oggetti collocati sul tavolo: coltellino tascabile, livella, cavo dell'alta tensione e borsetta in stoffa.

Abbinare in seguito lo specchio con il cavo ed usate il coltellino sui biscotti per rinvenire e leggere i messaggi contenuti (nascondono all'interno dei suggerimenti per il proseguo dell'avventura). Imboccate quindi ancora una volta il sentiero sulla sinistra.

Finirete di fronte ad una statua con una targa posta ai relativi piedi (si tratta del Santo menzionato nella lettera di Suor Elise): David Korell vi aiuterà a decifrarla, ma nel frattempo vi toccherà cercare altri indizi. Tornate di conseguenza al cartello informativo ed usate qui la borsetta dell'acqua calda su una delle collinette di terra per riempirla.

Tornate in seguito verso il punto di partenza ed usate il coltellino sul cartello del pericolo frana per staccarlo dal relativo palo: correte a posizionarlo al posto del cartello del parcheggio dietro il prefabbricato.

Staccate quindi, sempre usando il coltellino, anche il masso di plastica dall'insegna Lazare Construction e mettetelo all'interno dell'auto da rottamare dopo averlo usato per graffiare il fuoristrada nelle vicinanze.

Ora tornate dal supervisore degli scavi e riferitegli del fuoristrada conducendolo in loco: purtroppo per voi però, il tizio si rifiuterà di credere alla storia della frana ed avrete bisogno di convincerlo con prove più evidenti.

Precipitatevi dunque verso la statua, esaminatela da vicino e collocate la livella sopra il suo braccio sinistro per innescare il laser: seguendolo, vi accorgete che punta dritto verso il cartello di fronte al prefabbricato, il quale può essere ruotato a piacimento.

Spostatelo più volte verso sinistra in modo che risulti perfettamente allineato con il braccio della statua, quindi riprendetevi la livella e posizionate la proprio sul cartello in questione.

Avvicinatevi in seguito al banchetto di ristoro e consegnate al cinese assopito i biglietti in vostro possesso in modo che vi prepari altri quattro biscotti della fortuna. Questi ultimi andranno naturalmente dati al supervisore con il fine di rendere disastroso il suo oroscopo: non appena si mostrerà preoccupato, potrete così condurlo verso la frana da voi improvvisata e fargli spostare finalmente la sua auto.

Adesso parlate nuovamente con il cinese per dirgli che il supervisore è andato via: fuggirà assieme al suo furgoncino lasciando campo libero al raggio direzionale. A questo punto però, il laser scomparirà inaspettatamente dalla vista!

Per ripristinarlo, aprite il pannello del cartello informativo con il coltellino, prendete le batterie in esso contenute ed usatele con la livella sostituendole alle precedenti (ricordatevi di toglierla e poi ricollocarla sul cartello).

Ora usate lo specchio con il gancio ed appendetevi in seguito la borsetta di stoffa contenente il terriccio: direzionerete così il laser verso la collinetta in basso a destra.

Adagiate quindi l'alluminio su quest'ultima e seguite la traiettoria del raggio arrivando di fronte alle macerie: piazzateci il bicchiere d'alluminio e dite in seguito al supervisore d'aver trovato un calice d'argento tra i massi per fargli sgomberare la zona. Cliccate infine sull'anello di ferro magicamente spuntato per scovare una stanza segreta oltre le rovine! Al suo interno troverete ad attendervi ben due enigmi.

Per risolvere il primo esaminate i tre dischi sul muro, i quali vanno ruotati pigiando i relativi bottoni in basso: dovrete fare in modo, faticando un po', che i buchi presenti si sovrappongano perfettamente al centro rivelando un anello.



Prendetelo, evidenziate il pannello sulla botte e mettetelo nel foro dentellato sbloccandone il meccanismo: arriverà improvvisamente Korell notificandovi l'avvenuta trascrizione della targhetta sotto la statua, la quale rappresenta nientemeno che San Austrebert de Rouen. Si tratta del nome che dovrete immettere nella pulsantiera, una lettera per volta, aiutandovi con il disegno in vostro possesso. Di seguito la soluzione del rompicapo:

A      terza riga dall'alto  
U      quarta riga  
S      quarta riga  
T      vertice alto  
R      quarta riga  
E      quarta riga  
B      terza riga  
E      quarta riga  
R      quarta riga  
T      vertice alto

### **Francia: Parigi**

Raccogliete la pietra blu ai piedi della colonna e finirete cadendo all'interno di un crepaccio. Cliccate in alto verso il passaggio ed un uomo, esperto di Storia, verrà in vostro soccorso permettendovi di risalire.

Dopo la breve chiacchierata vi ritroverete all'esterno delle rovine: frugate nella pila di concime e troverete al suo interno un bastone ed una candela. Addentratevi in seguito all'interno del cimitero, dove dovrete cercare di scovare la tomba del delegato del Cardinale Coubertin conosciuto come "Michel". Per trovarla rapidamente seguite le indicazioni sottostanti:

Tombe dal 1670  
Tombe dei poveri  
Tombe di chi è morto anziano  
Tombe delle donne

Una volta di fronte ad essa, annotatevi in un foglio il nome sulla lapide stando attenti a trascriverlo per bene e tornate verso la crepa all'interno delle rovine.

Esaminate qui l'emblema da vicino e ruotate le lettere S, F ed A seguendo l'orientamento di quelle presenti sulla lapide di Michelle de Saint-Maillefert: aprirete così facendo il passaggio sulla sinistra. Una volta imboccatolo, esaminate il mosaico sul pavimento e collocatevi la pietra blu in vostro possesso.

Per sbloccarne il meccanismo risolutivo dovrete però rinvenirne altre quattro, ragion per cui dovrete tornare all'esterno e chiedere informazioni al senzatetto: vi indicherà sulla mappa dove cercare.

Iniziate dal ponte, dove rovistando tra i rifiuti troverete 5 centesimi ed un ciuccio. Parlate poi con lo spazzino e prendete il sentiero che porta alla Metro. Chiedete qui al passante della pietra blu ed entrate all'interno dell'edificio, dove raccoglierete i seguenti oggetti: orsacchiotto, cartello ed ombrello.

Esaminate in seguito la finestra vicino all'orologio e collocate la candela sulle lancette di quest'ultimo. Quindi attivatelo e godetevi la scenetta.

Finirete nel parco di Parigi. Dopo aver consolato il signor Rossi, prendete hula-hoop, pallina da tennis e quotidiano nelle vicinanze ed andate dal senzatetto (è sulla panchina all'estrema sinistra) per parlare anche con lui: vi dirà che la fontana è utilizzata per esprimere desideri e che lo Zoo ha appena aperto ed è quindi raggiungibile.

Una volta di fronte al suo ingresso, raccogliete la lattina di acqua tonica e lo smalto per le unghie ai piedi della statua.

Avvicinatevi in seguito verso il custode, il quale vi dirà che una delle pietre blu si trova nei pressi della zona del cocodrillo. Imboccate quindi il sentiero sulla destra.

Non appena arrivati fate vostri scatola e richiamo e tornate indietro proseguendo verso la gabbia delle scimmie. Andate poi dal custode e chiedetegli della scimmietta: vi dirà che è possibile addestrarla per mezzo di un bastone. Usate quindi quello in vostro possesso sull'animale per prenderne di riflesso il controllo, mettete l'hula-hoop nella fessura sul pavimento e passateci attraverso: la scimmietta vi seguirà.

Piantate in seguito il bastone nella crepa, adagiatevici sopra la lattina di acqua tonica e lanciategli contro la pallina da tennis: la scimmietta farà lo stesso con la sfera rossa all'interno della gabbia, permettendovi di raccogliere la lattina di noccioline.

Tornate verso la zona del cocodrillo e mettete qui alcune noccioline nel nido vicino all'elefante: quest'ultimo, per mangiarle, colpirà l'albero con la sua proboscide creando inaspettatamente un passaggio verso l'interno della recinzione.

Adesso gettate l'orsacchiotto nello stagno attirando il cocodrillo verso di esso, accendete il motore della barca sulla sinistra allontanando ulteriormente la bestia feroce dalla sua postazione originaria ed entrate per mettere finalmente le mani sulla seconda pietra blu: troverete invece la terza sul ponte di Parigi, per cui andate immediatamente a prenderla aiutandovi con la punta dell'ombrello.

Adesso dirigetevi alla Metro, riprendetevi la candela ed usate lo smalto rosso con l'auto per dargli un'aggiustatina.

Tornate in seguito al parco e dite al signor Rossi della fontana dei desideri cercando di convincerlo ad esprimerne uno: si rifiuterà categoricamente, per cui gettateci dentro la moneta da cinque centesimi in modo da indurlo a sperare che la sua auto torni nuova.

Al termine dell'esilarante scenetta innescata, tornate alla fontana e riprendetevi la vostra moneta assieme a quella del mitico signor Rossi. Questi 10 centesimi andranno naturalmente usati con il distributore all'interno della Metro per ottenere una gomma da masticare.

Ora tornate al ponte di Parigi ed usate il richiamo per attirare le anatre verso di voi. Ripetete la stessa operazione di fronte al castello nel parco e le vedrete inaspettatamente arrivare.

Proseguite infine in direzione della zona del cocodrillo all'interno dello Zoo e fischiate nuovamente per esaudire la richiesta del custode, il quale vi darà in cambio una baguette: inzuppatala nel latte lì vicino e datela al senzatetto per ricevere in cambio la bevanda alcolica.

Dirigetevi in seguito verso la prigione e non appena entrati esaminate le porte delle due celle: scoprirete che sono destinate agli ubriachi e che nella seconda si nasconde un'altra pietra blu.

Usate dunque la gomma da masticare sulla serratura della porta più vicina e chiedete alla poliziotta di farvi visitare le prigioni: negherà la richiesta poiché vi giudicherà sobri, ragion per cui...scolatevi la bevanda alcolica e fatele sentire il vostro alito.

Vi sottoporrà ad un test etilico, prelevandovi del sangue prima di scomparire con il suo cellulare nell'altra stanza: versate immediatamente un pò d'alcol nella siringa prima che torni e scopra il trucchetto!

Una volta al fresco, raccogliete il pallone bucato ed il cucchiaino all'angolo. Usate poi quest'ultimo sulla pietra blu tentando invano di toglierla dalla sua posizione e interagite con il muro della cella per intrattenervi con l'altro detenuto, chiedendogli di continuare a suonare la sua armonica. Quest'ultimo soddisferà la vostra richiesta a patto che risolviatelo un indovinello. Di seguito la soluzione:

Primo Numero	5
Secondo Numero	9
Terzo Numero	6

Potrete così finalmente tirar fuori la pietra senza che la poliziotta se ne accorga. Per uscire invece, bussate alla porta della cella e dite alla guardia di esser tornati sobri. Tornate quindi al parco ed usate il pallone con la fontana per raccogliere un pò d'acqua, la quale andrà gettata nella fontana spenta della Metro abbandonata.

Adesso non vi resta che collocare ciuccio e candela al suo interno in modo da chiuderne alcuni fori ed attivarla: il getto d'acqua toglierà via l'intonaco dal soffitto rivelando l'ultima pietra blu. Prendetela usando l'ombrello e tornate alle rovine per risolvere l'enigma del mosaico attenendovi alle indicazioni sottostanti:

Re Nero	prima casella della riga IV
Pedone Nero	quarta casella della riga II
Cavallo Bianco	prima casella della riga I
Torre Nera	seconda casella della riga I
Re Bianco	quarta casella della riga I

### **Francia: Castello**

Userete di nuovo Max. Raccogliete la mela sul pavimento e lanciatela contro il bastone prensile in modo da farlo cadere ed afferrarlo. In seguito usate quest'ultimo sul portello della stufa: innescherete così l'arrivo di due guardie che vi condurranno da Pat Shelton al cui cospetto ritroverete nientemeno che Nina, anch'essa fatta prigioniera.

Dopo esservi goduti dialoghi e filmati, riprenderete il gioco sempre alla guida di Max miracolosamente salvo. Prendete quindi vanga e vaso sulla tomba del cane ed imboccate il passaggio sulla destra.

Adesso usate la vanga sulla trappola per topi ottenendo del formaggio e proseguite verso la finestra.

Una volta all'interno della stanza raccogliete il ghiaccio spray, i sacchi, la macchina fotografica, il gancetto appendiabiti, il Gamegirl ed il televisore sui rispettivi tavoli; quindi uscite percorrendo a ritroso il cammino fino ad arrivare in cortile.

Ora usate il ghiaccio spray sul termometro lì vicino e tornate verso il corridoio nel cui fondo è presente la trappola per topi: esaminando la finestra a sbarre sulla sinistra, entrerete in contatto con Nina prendendone il controllo.

Interagite quindi con la porta della cella richiamando l'attenzione della guardia e, dopo aver chiacchierato del più e del meno, ditele che sentite freddo cosicché si precipiti a controllare la temperatura e vi dia la sua tonaca.

Assumete in seguito nuovamente il controllo di Max ed usate il bastone prensile su Nina per toglierle il nuovo abito di dosso facendolo vostro; quindi indossatelo e riavvicinatevi al cortile.

Prendete qui dell'aglio selvatico e mettetelo nel vaso assieme al formaggio. Avvicinatevi poi alla guardia e riempitela di domande sul prigioniero e sul suo precedente lavoro per poi consigliarle di cambiare posizione togliendovela così momentaneamente dai piedi. Adesso scattate una foto verso la panchina, abbinatela al Gamegirl e correte a farla vedere a Nina per decifrarne i contenuti.

Rientrate in seguito nella stanza del televisore, abbinare quest'ultimo al gancetto appendiabiti, collocatelo sul leggio ed accendetelo. Ora uscite dalla porta di destra e dite nuovamente alla guardia di andare a farsi un giro: non la vedrete più tornare, poiché intenta a godersi la sua bella partita di calcio!

Entrate dunque immediatamente nella prigione ed immetete il seguente codice numerico per aprire la porta della cella, ovvero 711666, il quale si ricava collegando logicamente le parole decifrate da Nina sul Gamegirl ai titoli dei libri e della rivista presenti nella stanza del televisore.

Dopo aver liberato la Kalenkov, chiudetela in un sacco e tornate ancora una volta nel cortile: lo troverete colmo di guardie, tra cui quella da voi sbeffeggiata (e vecchia conoscenza del primo episodio...).

Parlate con entrambe schiarendovi le idee sul da farsi ed imboccate il passaggio sulla sinistra. Ora esaminate la cuccia carbonizzata ed usatevi la pala per farla a pezzi. Raccogliete in seguito le macerie con il sacco, abbinare quest'ultimo a quello dove avete rinchiuso Nina e consegnate quindi il carico alla nuova guardia.

Nei panni della protagonista ora, raccogliete carbone, elmetto, bottiglia di vino e tovaglioli di stoffa; quindi fatevi passare da Max il vaso con gli ingredienti.

Ora versate il contenuto della bottiglia nell'elmetto ed abbinare quest'ultimo al vaso per ottenere una bella zuppa al formaggio istantanea. Date in seguito i tovaglioli a Max in modo che possa unirli con la macchina da cucire

ricavandone un lenzuolo da combinare con il bastone prensile. Quest'ultimo andrà naturalmente posizionato da Nina sulla gabbia per zittire il pappagallo.

Adesso, sempre usando Nina, raccogliete le medaglie d'oro appese al muro, mettete il carbone nella stufa, versate l'intruglio nell'elemetto e fate cuocere il tutto. Riversate poi nuovamente un po' di zuppa nel vaso e passatelo a Max assieme a medaglie e bastone in modo che possa offrirlo alla guardia depressa.

Dirigetevi in seguito verso la finestra della cella (quella che avete usato per conversare con Nina), evidenziatela e gettate le medaglie nella paglia. Tornate quindi dalla guardia che sta mangiando, distraetela con la storia degli oggetti preziosi e suonate l'allarme.

Gettate la zuppa addosso a Shelton e dopo aver preso il controllo dell'apparato elettronico disattivate l'allarme premendo il tasto viola, un numero a caso ed Enter. Quindi innescate l'autodistruzione premendo il bottone rosso e digitando il nome di ZANDONA (9152551) sulla pulsantiera.

Una volta scesi di due piani per la fuga, raccogliete in fretta il barattolo d'olio e risalite in cima tramite la tromba dell'ascensore fino a tornare alla sala comandi. Usate qui il barattolo con la finestra sulla sinistra: le guardie all'esterno spariranno al barattolo bucandolo.

-Non vi resta che versare l'olio sulle scale vicino alla statua, far cadere quest'ultima sul portello ed il gioco, in ogni senso, è fatto!

In caso Shelton vi raggiunga prima delle vostre azioni, vi basterà risalire usando i cavi dell'ascensore e ritentare l'impresa.