

SOLUZIONE: SECRET FILES - IL MISTERO DI TUNGUSKA

Durante la scena d'intermezzo vedrete il padre di Nina condurre delle ricerche, quando la porta si apre di colpo. Lui segue la persona e l'ultima cosa che vediamo di lui è l'ombra proiettata contro il muro, dove cade a terra. Nina entra nell'ufficio e vede il caos in cui è stato ridotto.

Chaos

Berlino, il museo: Cos'è successo nell'ufficio del padre di Nina?

Andate sul lato sinistro della stanza a prendete il vaso di porcellana, poi prendete il sasso dalla stoffa sul lato destro del tavolo. Ovviamente dovrete chiamare la polizia. Prendete il telefono e chiamateli, ma sembra che non vi possano aiutare. Sulla sinistra della stanza troverete una foto.

Foto strappata.

Berlino, museo: Una foto del padre di Nina durante uno dei suoi viaggi. La scritta sul retro della foto dice: "1958: Vladimir Kalenkov un..." Originariamente un'altra persona aveva preso parte a questa spedizione, ma chi? E perché la foto è strappata?

Sulla destra della stanza troverete una grossa macchina con sopra una fiaschetta. Prendetela e combinatela con il pezzo di roccia. Lasciate la stanza, e

Nina noterà che della musica proviene dall'ufficio di un certo Max. Uscite dal salone per finire nella zona principale, con il T-Rex in bella vista. Dirigetevi sul retro e controllate la statua per trovare la porta segreta. Apritela e vedrete Eddy parlare di tizi in abito scuro. Lui se ne andrà ma lascerà dietro di sé una chiave, prendetela.

Tornate nel salone, prendete un pezzo della pianta e combinatela con il vaso di porcellana. Tornate nell'ufficio di vostro padre per un attimo e combinate il vaso di porcellana con lo sfianto del radiatore per ottenere un vaso d'acqua.

Tornate nel salone e usate la chiave sullo scrigno, poi interagite con esso per abbassare la musica nell'ufficio di Max. Andate fino al suo ufficio e parlategli. Max non sa cosa sia successo, per cui tornate nell'ufficio di vostro padre, dove troverete un detective che vi dice di togliervi dai piedi. Max e Nina si metteranno a parlare fuori dal museo, raccogliete i pezzi di vetro gialli e saltate sulla motocicletta per andarsene da lì.

Quando arriverete all'appartamento di vostro padre sarete storditi da uno sconosciuto. Quando vi sveglierete ci sarà una nuova parte del diario.

Ambush

Berlino, appartamento: Nina viene attaccata non appena entra nell'appartamento. A quanto pare le preoccupazioni su suo padre erano fondate. Ma cosa stanno cercando i ladri? E l'avranno trovato o torneranno di nuovo?

Guardate nell'acquario per vedere una chiave. Prendete il libro ed esaminatelo per scoprire che non si tratta veramente di un libro. Esaminate il tavolo e prendete la pizza dal piatto. Prendete anche la saliera e la matita, poi tornate nella stanza. Spostate il tappeto per rivelare un passaggio.

Prendete il mangianastri portatile ed esaminatelo per trovare delle pile.

Uscite, esaminate il bidone della spazzatura per trovare dei guanti di gomma e una maniglia. Controllate la bicicletta e prendete la pompa ad aria. La scatola vicino alla macchina contiene del nastro bi-adesivo e della colla. Usate la chiave ad anello sulla vostra motocicletta per prendere il cellulare e gli occhiali da sole.

Tornate nella stanza e usate la maniglia sull'apertura per prendere la cassetta. Controllate la scrivania e usate la cassetta sul registratore, poi ascoltatela, scoprendo la password per il computer.

Embassy

Berlino, appartamento: una delle cassette contiene uno strano messaggio di Vladimir "Il primo e l'ultimo sulla macchina, un quarto all'ingresso del mondo sotterraneo e, infine, i guardiani del mio lavoro.

Dirigetevi verso il museo e parlate con la ragazza sulla panchina. Ha rotto la sua bicicletta e la sua macchina fotografica l'altro giorno, quando ha visto delle strane persone, aveva paura di andare a casa e ha dormito lì.

Lisa

Berlino, museo: Lisa ha fatto qualche foto a dei tizi sospetti che si aggiravano nei pressi del museo. Anche Eddy, il custode, ha farfugliato qualcosa su dei soggetti misteriosi, per cui sembra che questo sia il primo indizio interessante.

Controllate la bicicletta per prendere la gomma sgonfia. Tornate di nuovo verso l'appartamento e usate il secchio per ottenere una maniglia. Combinare la colla con i guanti di gomma per creare un bell'oggettino.

Combinare la pompa d'aria con la gomma sgonfia, usatela sul secchio per trovare il buco. Infine usate i guanti con la colla sulla gomma per sistemarla. Tornate dalla ragazza e combinate la gomma con la bicicletta.

Parlatele di nuovo e vi darà la macchina fotografica. Combinare le pile che avete preso prima e la macchina fotografica funzionerà perfettamente.

Photos

Berlino, museo: Le foto di Lisa non sono state utili come si poteva sperare. Che le vestire nere siano un segno d'appartenenza a una setta? E che dire dello strano amuleto che uno di loro indossa?

La ragazza vi darà una calamità, tornate all'appartamento e usatela sull'acquario per prendere la chiave.

Usate questa chiave sul libro cofanetto per trovare un'agenda e una nota. Leggete la note e usate la scrivania.

Accendete il computer, e dovrete immettere la password contenuta nella cassetta: 2342. Leggete la mail ricevuta dal padre di Nina, poi controllate il libro degli indirizzi. Nina troverà l'indirizzo di Oleg, per cui andate a casa sua. Prendete la sporta di plastica e andate alla porta, suonate il campanello e Oleg aprirà la porta...soltanto per chiuderla altrettanto in fretta.

Oleg

Berlino, Casa di Oleg: Oleg Kambursky non sembra essere un tipo molto socievole. Sta nascondendo forse qualcosa, o è semplicemente un tipo molto poco amichevole?

Andate sul retro e prendete il manico di scopa. Dopodichè sbirciate dalla finestra e guardate Oleg, che sta parlando ma non riuscite a sentire quello che dice. Tornate alla porta e vedrete un bel gattino. Usate la pizza sul piattino e attaccate il nastro bi-adesivo al vostro cellulare, poi usatelo sul gatto e usate il sale sulla pizza. Il gatto correrà in casa.

Controllate attraverso la finestra come si sta comportando il gatto, poi tornate in strada e usate la cabina telefonica per chiamare il vostro stesso cellulare.

Il gatto correrà sull'albero e lascerà il telefono su uno dei rami bassi. Usate la maniglia sulla borsa di plastica, poi usatela insieme al manico di scopa e allo scotch bi-adesivo. Usatelo sul cellulare per riprenderlo e ascoltate.

Bugging operating

Berlino, Casa di Oleg: Nina è riuscita a registrare una conversazione telefonica di Oleg. Proprio come nella mail che suo padre aveva mandato a Oleg, il soggetto della conversazione è "Tunguska". Forse Max può saperne qualcosa in più.

Quando cercherete di andare al museo, Nina vorrà prima fare un pisolino.

Fate due chiacchiere con Max, che dopo un po' scenderà a prendere degli articoli sull'incidente di Tunguska e vi lascerà liberi di fare quello che vi pare lì intorno. Controllate il totem sul palo e usate la maniglia e la goccia di vetro rosso.

Controllate il freezer per trovare una bottiglia d'acido e una sacca di cemento. Usate quest'ultimo oggetto sul vaso di porcellana per creare dello stucco. Usate la bottiglia di acido sulla fiaschetta per ottenere l'ametista. Infine usate lo stucco sul diadema.

Dirigetevi alla stanza principale e combinate il frammento di vetro con gli occhiali da sole per ottenere una lente verde. Combinatela con il diadema, con l'ametista e con la goccia di vetro rosso. Tenete il diadema davanti alla lampada e guardate il piano di fuga.

Vedrete che la stanza 8 è segnata sul piano, ma la stanno ristrutturando. Allontanatevi dal piano di fuga e Max si complimenterà con voi per lo spettacolo di luci. Scambiate due parole riguardo alla stanza e lui andrà in camera sua, dato che tutta la roba della numero 8 l'hanno sistemata da lui.

Catastrophe

Il mattino del 30 giugno 1908 nel cielo si poté assistere a un fenomeno di origine indeterminabile. Poco dopo un'esplosione di magnitudo superiore a 2000 bombe come quella di Hiroshima scosse il silenzio delle montagne Siberiane. Un inferno di fiamme ridusse tutto a macerie e cenere. L'onda d'urto spedì in aria i pastori e le loro renne che si trovavano a 20 chilometri dall'esplosione.

Una strana scoperta

Mentre stava scavando, il mineralogo russo Leonid Kulik scoprì una sostanza diversa da qualsiasi altro materiale presente sulla Terra. Kulik era già apparso sui giornali 11 anni prima, quando sostenne di aver trovato un gigantesco oggetto senza forma di un materiale sconosciuto, in mezzo a piante cresciute a dismisura nella regione di ricerca del Tunguska.

Tutti i tentativi di prelevare dei campioni di quella roccia fallirono a causa della durezza del materiale, e alla spedizione successiva l'oggetto era misteriosamente svanito.

Nella stanza di Max controllate il disco e soprattutto la moneta, che dovrete prendere. Andate nell'ufficio del padre di Nina e mettete la moneta nel punto bianco, poi dovrete risolvere il puzzle delle monete.

Ci sono quattro tipi di moneta, e possono comparire solo una volta in ciascuna riga, diagonale, o colonna. Da sinistra a destra, dall'alto in basso, l'ordine è il seguente:

Bronzo, grande, 10, oro,
Oro, 10, grande, bronzo,
Grande, bronzo, oro, 10,
10, oro, bronzo, grande.

Nina troverà degli appunti segreti di suo padre riguardo un suo progetto in Russia, ne parlerà con Max e insieme usciranno dall'ufficio, solo per essere sorpresi da quella specie di detective.

Oleg farà la sua comparsa e metterà il detective al tappeto. Una volta tornati all'appartamento del padre di Nina, Oleg spiegherà come stanno le cose e aggiungerà qualcosa riguardo a un treno. Oleg possiede un aereo e conosce un tizio di nome Sergej che può organizzare alcune cose in Russia.

Volerete fino a Mosca e Sergej vi aiuterà a trovare un buco sul treno. Ma quando arrivate il tipo che doveva aiutarvi viene arrestato e toccherà a voi salire sul treno e fare il resto del lavoro.

Leggete le nuove note che sono comparse nel diario riguardanti gli eventi accaduti al museo, dopodiché iniziate a ispezionare il treno.

Controllate il cestino e troverete una noce e un oggetto irricognoscibile. Controllate la borsa e troverete un sacchetto di pane. Guardateci dentro e troverete del pane e burro e una benda di gomma. Combinare quest'ultimo oggetto con quello irricognoscibile e otterrete una fionda. Usate la noce per ottenere una fionda carica.

Prendete i mattoni e usateli sulla macchina, poi usate il pane e burro sulla macchina per prenderla.

Parlate con l'uomo e girate l'angolo per parlare con il sergente, che ha un giornale ma non vuole darvelo. Prendete un sasso, poi usate la fionda carica sulla lampada.

Ora, se parlate con il sergente, vi darà il giornale.

L'uomo non possiede il numero giusto, ma usando la matita su di esso potete darlo all'uomo delle fogne e se ne andrà.

Prendete la manichetta e la ringhiera, divisa tra sbarre di metallo e nastro da palizzata. Chiedete al sergente quanto è forte per farvi ridare le sbarre di metallo leggermente deformate. Scendete nelle fogne, prendete i fiammiferi e usate il jack per la macchina sulla porta per aprirla.

Usate le sbarre di ferro sulla salita per crearvi un passaggio verso l'alto.

Nel bagno guardate sotto la porta di sinistra e parlate con l'uomo. È il pilota del treno ma gli è caduta la chiave nella tazza.

Tornate indietro e connettete la manichetta al rubinetto, poi mettetela nell'urinale e aprite il rubinetto. Uscite dalla stanza di sinistra per origliare una conversazione. La donna può fare una pausa per fumare, ma deve aspettare un altro po'. Tornate dal sergente e chiedetegli una sigaretta.

Tornate nella stanza di prima, accendete la sigaretta usando i fiammiferi e mettetela sul piatto. In questo modo libererete la stanza.

Aprite l'armadietto di destra e all'interno troverete delle calze, una radio, una busta e un'uniforme.

Tornate alle fogne, nel punto in cui si trova la porta. Usate le calze sulla tubatura e stringetele usando il nastro da palizzata. Tornate nell'altra stanza delle fogne e girate la ruota. Prendete le calze e datele al pilota del treno.

Tornate nella stanza e parlate con l'uomo vestito di nero. Uscite e parlate con il soldato.

Tornate fino al sergente e parlate anche con lui, vi darà il nome di due agenti. Usate la radio su Nina e usate il codice 1548 per sbarazzarvi di loro.

Entrate nella porta dove si trovavano e controllate il corpo per prendere le piastrine di riconoscimento dei militari. Ispezionatele e troverete il codice 31545 che vi servirà per aprire il medaglione. All'interno troverete una licenza. Datela al soldato e vi farà salire sul treno.

Dopo essersi nascosta sul treno per parecchie ore, Nina può sgattaiolare di nuovo in giro.

Prendete la frutta secca, il succo d'arancia e la lampada. Entrate nella porta di sinistra per accedere alla cucina. Prendete il miele e versatelo nel vaso, poi aggiungete la frutta secca e il succo d'arancia.

Uscite ed entrate nell'altra stanza dove incontrerete uno scienziato. Parlate con l'assistente che vi dirà che il professore è irritabile perché non ha il suo pane e marmellata.

Prendete due fette di pane bianco e tornate in cucina, usate una fetta sul barattolo con la marmellata e datela allo scienziato, che vi permetterà di dare un'occhiata in giro e vi dirà qualcosa riguardo alla lista dei passeggeri del treno.

Parlate con l'assistente che vi darà qualche informazione riguardo alle ricerche che stanno conducendo.

Entrate nell'altra stanza e vi ritroverete in un salone senza altre vie d'uscita. Afferrate la lampadina da 100 watt, poi riempite la bottiglia vuota usando il rubinetto e avvicinatevi al soldato addormentato. Mettete la lampadina da 100 watt dove si trovava l'altra lampada e accendete l'interruttore.

Quando tornerete indietro la borsa sarà in un'altra posizione e potrete aprirla per prendere l'olio di ricino.

Mescolate quest'ultimo oggetto con la marmellata e combinate il tutto con il pane. Date questo miscuglio mortale allo scienziato che se ne andrà per un po'. Usate la bottiglia con l'acqua sullo sfogo di corrente per liberarvi anche dell'assistente. Prendete il bicchiere sul tavolo e quello lì accanto. Apriteli entrambi e combinate le piante, poi rimettetele nei bicchieri e metteteli sul tavolo piccolo.

L'esperimento che stava facendo avrà successo e tutti correranno nella stanza, per cui sgattaiolate nell'ufficio di Sidorkin e controllate la sua scrivania. Controllate i documenti per scoprire qualcosa di più su tutta la questione.

Quando vi allontanerete dal tavolo verrete scoperti...e messi in gabbia. [Torna al Sommario](#)

Max scoprirà altre cose riguardanti i documenti ritrovati da Nina, e potrete leggere le informazioni nel diario di Nina.

Dalla gabbia prendete il guinzaglio e la carne congelata. Mettetele nel bicchiere e usatelo sulla gabbia. Prendete l'osso per il cane. Sul lato destro della stanza troverete un aspirapolvere, afferrate la manichetta e il tubo poi usate l'osso sull'aletta per aprirlo.

Controllate quello che si trova all'interno e troverete il sacchetto dell'aspirapolvere. Combinare il guinzaglio con il tubo per ottenere un guinzaglio con tubo.

Usatelo per due volte sul portello e arrampicatevi. In cima al treno camminate fino alle tubature di destra e controllate il sacchetto dell'aspirapolvere, dove troverete del pelo animale e uno Speld.

Usate il pelo animale sul tubo di destra e connettete la manichetta a entrambe le tubature. Il professore aprirà la finestra e uscirà. Prendete il guinzaglio con il tubo e usatelo sulle tubature per entrare nella stanza.

Girate le tre statue in modo che guardino verso sinistra. Prendete il vaso di fiori e controllate la scrivania. Usate la speld sul cassetto per ottenere la quarta statua. Fate guardare anche questa verso sinistra per aprire una stanza segreta.

All'interno troverete un libro sulla sedia. Prendetelo e usatelo nell'altra stanza, sulla libreria. Controllate la nicchia nella stanza segreta per scoprire che lì non c'è niente.

Tornate di nuovo nell'altra stanza e prendete il teschio, che dovrete sistemare nella nicchia per rivelare il vero segreto.

Prima però dovrete distruggere la cassaforte, e lo scopo è quello di spegnere tutte le luci. Usate la sezione di suggerimenti nel vostro diario se non riuscite a immaginare come fare.

Troverete alcuni documenti, dopodichè il treno si schianterà.

Max riceverà una chiamata da Oleg che gli racconterà le brutte notizie dell'incidente. Insieme andranno all'ospedale a liberare Nina, per cui ora giocherete nei panni di Max. Ma, prima, leggete le nuove scritte sul diario.

Prendete la borsa sulla panchina e controllate la bibita. Combinateli e dateli a Oleg, poi controllate l'ambulanza e chiamateli per poter entrare. Controllate la lampada e vedrete che contiene una chiave. Prendete le pinze da chirurgo e usatele sulla lampada per raggiungere la chiave, dopodichè usatela per aprire la porta.

Controllate la radio che si trova sul tavolo e otterrete un'altra nota nel diario.

Scorrete l'archivio dei file per trovare...nulla. Be', almeno nulla che riguardi Nina. Prendete il ventilatore portatile e le bottiglie d'anestetico, dopodichè dirigetevi alla stanza successiva.

Qui prendete la siringa, il gas d'ammoniaca, lo stetoscopio e il bisturi. Usate lo stetoscopio sulla porta ed entrate, la guardia è ipnotizzata davanti alla TV. Tornate all'esterno e andate e sinistra per ritrovarvi davanti all'ospedale. Usate le pinzette da chirurgo sulla parabola per romperla.

Tornate nel corridoio e usate lo stetoscopio sulla tubatura per scoprire che conduce alla stanza in cui si trova Nina. Dopodichè usate il gas d'ammoniaca sulla tubatura, poi il ventilatore portatile. Nina si sveglierà e riprenderete a giocare nei suoi panni.

Prendete il tappetino fatto a mano, il vaso e la piccola roccia. Poi usate il tappetino fatto a mano sul pezzo di coccio per ottenere del filo. Combinatelo con il sasso per ottenere un sasso legato. Usatelo con lo scarico e ora potete scambiarsi piccoli oggetti con Max (e, naturalmente, viceversa).

Attivate Max e date a Nina il bisturi. Tornate nei panni di Nina e usate l'oggetto che avete ricevuto sul materasso per ottenere della gommapiuma, che dovrete dare a Max. Inoltre usate il bisturi per prendere la gamba della sedia, dopodichè date anche quella a Max.

Nei panni di Max combinate la siringa con la gamba della sedia per creare una cerbottana. Combinatela con l'anestetico per ottenere un'arma mortale. Dirigetevi nella stanza delle guardie e afferrate il cuneo.

Combinare la gommapiuma con il piatto e controllate la bacheca per prendere delle puntine da disegno. Unitele all'anestetico per ottenere delle puntine avvelenate. Infine usate la cerbottana sullo spioncino per mettere a nanna la guardia.

Tornate da Nina e datele la gamba della sedia e la gommapiuma. Combinare il filo con la gommapiuma scadente, poi il vaso con la gamba della sedia e infine la trappola per topi

con la gommapiuma legata. In questo modo creerete la trappola per topi definitiva. Usatela sul buco per trappole.

Prendete la trappola per topi e date il topo a Max. Tornate nella stanza delle guardie e salite le scale. Usate il ratto sulla guardia, poi usate la puntina avvelenata sulla sedia. Così avrete messo a riposo anche la seconda guardia. Ispezionatene il corpo per trovare la chiave della cella, usatela sulla porta per liberare Nina.

Arrivata all'aeroplano Nina vuole andare all'accampamento del padre, ma non c'è tempo. Scatta l'allarme e i soldati iniziano a cercare Nina, che riesce a fuggire a bordo di un'automobile.

Controllate il camion e prendete il ketchup e il kit di pronto soccorso. Ispezionate quest'ultimo oggetto per trovare della vodka. Entrate nella tenda e parlate con l'uomo, che ha bisogno del vostro aiuto. Prendete il cucchiaio di legno, la tazza, la graticola, la nappa (per ottenere dello spago) e le forbici.

Andate all'esterno e prendete la vanga dal retro del camion. Usatela sulla cassa e sull'albero. Prendete la cassa distrutta e la corteccia. Andate a destra e prendete la roccia appuntita.

Usate la vanga sulla genziana sulla destra. Mettete la graticola sopra al buco e affilate le forbici usando la pietra appuntita.

Mettete la corteccia vicino al contenitore d'acqua e togliete il tappo. Usate le forbici sulla renna per prendere un po' del suo pelo. Usate lo spago sul pelo di renna per creare un ciuffo di pelo. Infine usate il cucchiaio di legno sul di esso per creare una spazzola.

Usate la tazza sulla resina e usate quest'ultima sulla bacinella d'acqua per riempirla. Mettete la tazza sulla graticola, poi risollevatela. Usate la spazzola sulla tazza per ottenere la spazzola con la resina. Entrate e usate questo oggetto sui pezzetti di pergamena.

Usate la cassa distrutta sul caminetto e metteteci sopra la graticola. Usate i fiammiferi sulla cassa distrutta per creare un falò. Date la pergamena a Evenk (l'uomo di prima) e lui vi ricompenserà con una fiala. Mettete la fiala vicino allo schiaccianoci e usate la genziana su di esso. Riprendete la fiala e aggiungete vodka e ketchup.

Uscite e usate la fiala sulla bacinella d'acqua, poi mettetela sulla graticola. Riprendetela e datela a Evenk, che vi dirà come raggiungere l'accampamento di vostro padre.

Arriverete alla palude, ora è il momento di scoprire la verità. O almeno una parte.

Entrate e prendete il coccio e lo straccio. Ispezionate il caminetto e prendete foglio di alluminio. Uscite e imboccate il sentiero.

Prendete la lampada a olio e la manichetta. Entrate ancora di più nella foresta e controllate la ruota per recuperare due dadi. Usate la manichetta sulla tanica, poi usate la vodka per riempirla di carburante.

Tornate indietro e usate il carburante sul generatore. Poi usate entrambi i dadi sulla bobina per magnetizzarli.

Usate lo straccio sulla lampada a olio per pulire l'esterno delle finestre della capanna. Entrate e ispezionate il caminetto, usate i fiammiferi sulla lampada a olio per fare un po' di luce.

Usate lo straccio sul caminetto per trovare le lettere '7.5 - 3 - 10.5 - 6'. Combinare il foglio di alluminio con il frammento, dopodichè controllate la bussola.

La bussola ha quattro buchi per i vostri dadi: nord, sud, ovest, est. Mettetene due a sud e a ovest, poi premete il pulsante. Toglieteli e mettetene uno a est, e premete il pulsante. Toglietelo, mettetene uno a nord e uno a est e premete di nuovo il pulsante. Infine toglieteli e mettetene uno a sud.

Premendo il pulsante aprirete una parte nascosta della stanza. All'interno Nina troverà dei documenti e una pellicola.

Usatela sul proiettore, poi usate la lente di vetro modificata su quest'ultimo e sedetevi a guardare il filmato. Nina sentirà un'esplosione e andrà a vedere ma sarà attaccata dai tizi vestiti di nero. Arriveranno anche dei soldati che si getteranno all'inseguimento della nostra eroina, che proprio all'ultimo momento riesce a fuggire grazie all'aiuto di Oleg e Max.

Ora è il momento di andare a Cuba e in Irlanda per proseguire con le indagini.

Durante questa parte del gioco potrete cambiare da Max a Nina in qualunque punto, ma è del tutto inutile. Completate prima la storia di Nina, poi cimentatevi con quella di Max.

Parlate con il custode del cancello, poi entrate e parlate con l'infermiera. Prendete un giornale dal portariviste, poi entrate nella stanza di destra. Prendete gli occhiali e parlate con l'uomo. Non potrete copiare fino a quando non avrà finito il suo castello di carte.

Uscite e andate verso il cortile. Parlate con l'operaio, che tornerà al lavoro quando vedrà del fumo nero uscire dal comignolo. Prendete i cappi e andate in cucina.

Prendete il mestolo da zuppa, i pesi, le pinze da salsiccia, la forchetta da carne e le cipolle. Poi (in quest'ordine) usate sulla stufa questi oggetti: ceppi, giornale, occhiali e pinza da salsiccia. In questo modo otterrete del carbone e dal comignolo uscirà del fumo.

Parlate con l'operaio all'esterno, che vi dirà di non poter andare in pausa finché non uscirà del fumo nero. Parlate con il custode del cancello e dategli il carbone.

Andate nella stanza in cui l'uomo sta costruendo il castello di carte e usate i pesi sul registratore per rallentare la registrazione, poi tornate a parlare con il custode del cancello. Sta facendo un disegno in una borsa. Fatelo vedere all'infermiera e separerete il disegno dalla borsa.

Andate in cucina e usate la borsa sulla stufa per far uscire del fumo nero dal comignolo. Uscite e partirà una specie di terremoto, che farà cadere l'uomo.

Entrate in questa stanza e prendete l'orsacchiotto, poi usate il paining sulla fotocopiatrice, e date le copie all'infermiera. A questo punto le vi lascerà andare a trovare Manuel Perez.

Entrate nel salone e nella stanza in fondo a destra (a sinistra per Nina).
Controllate il materasso per trovare un documento.

Controllate tutti gli oggetti che si trovano nella stanza, come il sangue e la macchina fotografica, poi parlate di nuovo con l'infermiera. L'uomo incaricato delle celle dice che va tutto bene, per cui andate nel giardino e vedrete Ramone che porta fuori il bucato.

Usate la forchetta da carne sul disegno e usate l'oggetto che otterrete sullo stipite della porta. La prossima volta che la porta si aprirà potrete entrare, fatelo non appena possibile. Controllate il disegno, poi andate alla cassaforte.

Dovrete introdurre il numero delle gambe che hanno le persone/creature ritratte nel disegno, per cui il codice è 1428. Prendete la videocassetta e usatela sul videoregistratore.

Ramone entrerà, ma vi aiuterà a trovare Manuel Perez, dal momento che ha commesso un crimine.

Parlate con Perez, che però non vi sarà di grande aiuto. Tornate nel cortile e prendete di nuovo il disegno. Prendete altro carbone e date entrambi gli oggetti a Perez, che vi disegnerà un simbolo.

Adesso è il momento di giocare nei panni di Max. Prendete il segnale, la bandiera, ed entrate nel pub.

Parlate con il barista per scambiare due chiacchiere amichevoli. Prendete il boccale dal tavolo e uscite. Scendete le scale e incontrerete un pescatore, parlategli e vi dirà che è disposto a scambiare la sua barca con una bottiglia di whiskey. Prendete la pietra e un pesce. Usate la bandiera e il boccale nell'acqua.

Mostrate il pesce al barista per non ricevere alcun aiuto in cambio. Mettete il pesce sul segnale e tenetelo sopra al caminetto. Usate la bandiera bagnata per venderlo al cliente, che vuole del limone da mettere sul suo nuovo pesce.

Parlate ancora con il barista, poi usate il boccale pieno d'acqua sul comignolo e toglietelo per ottenere del sale. Uscite e usate la bandiera sul cartello stradale. Entrate e un camion si schianterà, per cui andate all'esterno e in mezzo alle casse troverete un limone. Già che ci siete riprendetevi pure la bandiera.

Date il limone al barista che lascerà il suo posto, ora potete usare il sale sul suo boccale e, quando se ne sarà finalmente andato, prendergli la chiave. Andate nel punto in cui si trova il pescatore e usate la chiave sulla porta per entrare in cantina. Prendete la torcia e il whiskey, date quest'ultimo al pescatore per farvi dare la nave, che dovrete usare per raggiungere il castello.

Una volta che sarete arrivati scoprirete che Morangie è intrappolato nel pozzo, per cui dovrete andare a salvarlo. Prendete la spada e la saracinesca. Entrate nella porta all'estrema sinistra e prendete il filo.

Ci sono tre uscite: una conduce all'estero, una nella stanza delle torture e una nella stanza da letto.

Entrate in quella delle torture e prendete le pinze e la catena di ferro. Nella stanza da letto ispezionate i cassetti e prendete la moneta d'oro. Usate la spada e la saracinesca sulla statua.

Tornate nel cortile e prendete la porta al centro. Salite le scale e prendete la lampada a olio e le punte di lancia. Ispezionate i libri se volete scoprire qualche retroscena aggiuntivo.

Tornate di nuovo nel cortile, prendete la porta di destre e usate la torcia su quella già accesa per accenderla a sua volta. Combinare le pinze con la moneta d'oro, poi usate la torcia sul caminetto nella stanza delle torture e usate le pinze + moneta d'oro sul caminetto, poi usatele sulla vergine di ferro.

Tornate all'esterno e usate il boccale sull'acqua, poi le pinze sul boccale per ottenere un anello d'oro. Entrate in cantina e usate le pinze sull'asse. Usate le punte di lancia sulla morsa, poi usate l'asse per accorciarle. Andate al pub e prendete la grondaia.

Tornate alla stanza delle torture e usate la grondaia sul tavolo, poi andate alla camera da letto e usate l'anello d'oro e la grondaia sulla statua. Tornate in soggiorno e usate l'asse sul panchetto, poi mettete la pietra sull'asse. Andate al piano di sopra e tirate la leva.

Andate nel cortile e prendete il copri comignolo. Usate quest'ultimo oggetto sulla statua che si trova nella stanza da letto, poi controllate le tende, scoprendo un nuovo passaggio. Controllate la nicchia che c'è qui per trovare una chiave. Andate alla bara e versate l'olio della lampada sopra di essa. Usate la torcia per darle fuoco e si aprirà un'apertura. Usate la chiave e prendete l'amuleto.

Tornate ancora una volta alla camera da letto e usate il filo e la catena di ferro sull'amuleto, poi usatelo sulla statua. Seguite ancora una volta il passaggio segreto fino a che non troverete una grossa porta rotonda. Apritela per salvare il prigioniero, che vi dirà quello che volete sapere.

Max chiamerà Nina per dirle di incontrarsi in Germania...Nina non è ancora tornata quando Max arriva, e lui riceve una chiamata. Va al museo e lì scopre che Kanski è stato ucciso.

Oleg insinua in Nina il dubbio che Max l'abbia solo usata e ora vuole che lei vada con lui in Cina, senza Max, e lei accetta.

Controllate il messaggio nel vostro inventario, soprattutto l'ultima pagina, vi servirà più avanti. Prendete il teschio e il piolo. Entrate nel passaggio e usate il piolo nella roccia in modo da far salire l'acqua. Prendete la borsa e controllatela per trovare un osso.

Tornate nell'altra stanza e usate l'osso nel buco più in basso, poi tornate nel passaggio dove potrete entrare in una stanza segreta. Controllate la nicchia e troverete un puzzle. L'ultima pagina del messaggio che avete controllato contiene la soluzione.

Una volta che avrete ottenuto la combinazione di pietre, qualcosa si aprirà. Controllatelo e uscite dalla schermata. Oleg entrerà e vi metterà KO.

Oleg tenta di congelarvi, ma l'acqua non sta scorrendo e per vostra fortuna non hanno tempo di ripararla ora.

Prendete lo stura lavandini e la carta igienica. Uscite dalla stanza e controllate l'arsenale per trovare un tapper, un pezzo di qualcosa e del silicone. Piegare il pezzo di qualcosa, poi prendete la chiave a la placca metallica. Usate il trapano per far partire un piccolo incendio. Combinare il pezzo di qualcosa piegato con la chiave e usateli sulla carta che brucia. Usatela sulla porta per uscite.

Andate a destra e prendete il bastone da pesca. Tornate indietro verso sinistra e usate per due volte il bastone da pesca sulla piattaforma. La prima volta otterrete dei vestiti, la seconda una palla di bucato.

Andate a sinistra per entrare nella control room.

Controllate l'arsenale per trovare dell'esplosivo. Andate all'esterno e scoprirete di essere finiti all'Antartide. Prendete il secchio e andate a destra. Usate la palla di bucato sul barile e controllate il giubbotto per trovare una fiaschetta tascabile.

Andate per due volte a sinistra e prendete il segnale, poi guardate nell'abisso e vedrete un corpo.

Tornate dal trapano all'interno e usate la fiaschetta tascabile su di esso per estrarne il sughero. Andate nella stanza da cui siete partite e usate il sughero sulla vasca da bagno.

Nella stanza centrale lasciate cadere la palla di bucato, che avete messo nel barile usando l'olio, sulla piattaforma. Andate a destra e usate il secchio sul sale. Uscite e andate a destra, dopodichè usate il secchio con il sale sul buco nel ghiaccio.

Trovate il pinguino e usate l'esplosivo sul buco, dove si trovava il segnale. Scendete e ispezionate il corpo: troverete un amuleto, un accendino e un diario. Se volete potete leggere il diario per ottenere delle informazioni aggiuntive.

Combinare il bastone da pesca con l'accendino e rientrate. Trovate l'incubatrice e usate lo stura lavandini e l'amuleto su di essa per ottenere uno strano uovo. Trovate il buco nel ghiaccio e usate il bastone da pesca + esca per prendere un pesce. Date il pesce al pinguino e scambiate l'uovo con quello strano.

Tornate all'interno e restate nella stanza con il sale. Usate l'uovo sulla macchina per far scorrere di nuovo l'acqua. Usate la vasca da bagno e riempitela. Togliete l'uovo dal macchinario e tornate di nuovo nella stanza con la vasca.

Ora potete stare in piedi sul ghiaccio e usare la macchina fotografica per ottenere un nastro. Quest'ultimo lo potrete vedere nella control room usando il videoregistratore. Notate il codice '2513'. Usatelo sul pannello nella stanza principale per entrare in una nuova stanza.

Controllate i fuochi artificiali e prendete un segnale e dei fiammiferi. Controllate il radar per scoprire che nelle vicinanze c'è un aereo. Andate all'esterno, verso la nave. Usate il segnale sul barile, poi sull'arpione.

Max atterrerà e vi spiegherà alcune cose, poi resterà bloccato nella control room e toccherà a Nina porre fine a tutto questo macello. Max vi darà il suo cellulare.

Scendete usando l'ascensore. Usate il tapper sulla valvola, poi usate il segnale per ottenere il ghiacciolo. Entrate nella stanza successiva, qui prendete la chiave inglese e il dado. Usate il silicone sul segnale di pericolo, poi combinate il ghiacciolo con la catena. Dopodichè usate questi oggetti sulla tubatura.

Tornate nella stanza precedente e usate il dado sulla valvola. Usate il segnale sulla chiave inglese, e questa sulla valvola. Controllate il termosifone.

Tenete lo stampo davanti alla macchina fotografica, seguita dall'accendino. Oleg farà la sua comparsa e vi condurrà alla stanza finale. Dategli l'uovo e se ne andrà. Lanciate il cellulare nel macchinario. Infine puntate la macchina fotografica verso il macchinario e poi verso la cassa per completare il gioco.