

## **SOLUZIONE: SECRET FILES – SAM PETERS**

### **BALI, INDONESIA**

Sulla spiaggia di Bali, troverete un gommone sgonfio; a questo punto inizierà il tutorial di gioco classico; ogni informazione potrà essere consultata nuovamente in ogni istante tramite il diario.

Controllate i dintorni e il vulcano, quindi date un'occhiata più vicina al gommone; noterete così che è presente un foro di proiettile nella parte frontale; controllate quindi la cassa di Max; analizzate la serratura, noterete dei fori marchiati con le lettere "M", "A" e "X".

Per risolvere questo puzzle, dovrete accoppiare i bottoni contrassegnati da un numero nel seguente modo: "1" nel buco con "M"; "11" in quello con "A" e "111" nella "X"; la cassa si aprirà, permettendovi di raccogliere degli stivali di gomma, dei calzini e dei pezzi per la pompa d'aria.

Controllate nei pressi della grossa pietra a sinistra per trovare e raccogliere un granchio morto; raccogliete quindi il messaggio in bottiglia sulla spiaggia a destra della barca; aprite l'inventario e cercate di aprire la bottiglia, fallendo nel tentativo.

Usate quindi questa sulla pietra a sinistra per spaccarla; raccogliete i cocci da terra e leggete il messaggio all'interno dell'inventario, questo sarà scritto in indonesiano o in malese; sempre all'interno dell'inventario, combinate i cocci di vetro con gli stivali di gomma per ottenere degli stivali tagliati e dei pezzi di gomma; lasciate la spiaggia passando dal lato destro dello schermo.

Una volta giunti nella nuova area, controllate la disposizione delle rocce per notare che formano una freccia; controllate quindi lo scheletro d'animale per ottenere un osso; prendete il sentiero che scende in fondo allo schermo, passando oltre i resti animali; noterete una colata di lava e un cespuglio in fiamme.

Aprite l'inventario e combinate il pezzo di gomma con la chela del granchio morto; usate quindi l'oggetto ottenuto con l'osso animale per poi scaldare il tutto sul cespuglio in fiamme e ottenere della gomma appiccicosa; fate infine ritorno alla spiaggia.

Portatevi davanti al gommone; ripulite il foro di proiettile con il calzino e tappatelo con la gomma appiccicosa; ora esaminate i pezzi della pompa dell'aria all'interno dell'inventario.

Posizionate il corpo del tubo sulla base gialla a sinistra; chiudete con tappo a vite, quindi disponete il piccolo tubo verticale il cima; inserite la grossa manopola orizzontale sulla sommità del tubo piccolo; unite il beccuccio all'altra estremità del tubo per ottenere una pompa d'aria funzionante da usare nella parte frontale del gommone.

### **BERLINO, GERMANIA**

Il cancello per l'istituto sarà chiuso, il Prof. Hartmann sarà partito per la spedizione e la guardia non vorrà darvi nessuna informazione aggiuntiva. Aprite l'inventario ed estraete dal portafoglio la foto della nave da sogno, due euro, la chiave dell'armadietto all'aeroporto, dove è chiuso il vostro bagaglio ed infine una carta di credito.

Esaminate le lettere all'interno della casella postale a destra del cancello; imparerete che i rifiuti di carta sono ritirati prima di quelli biologici, e l'ingombrante sarà ritirato il giorno seguente.

Notate il camion della raccolta carta, quindi esaminate da vicino i tre cassoni della raccolta differenziata; raccogliete il tappeto da quello dei rifiuti ingombranti; esaminate quindi il muro a destra del cancello; usateci sopra il tappeto appena raccolto, Sam vi informerà di attendere per via della telecamera.

Controllate il marciapiede di pietra davanti al cancello; spostate il cassone arancio sopra di esso; pochi minuti dopo giungerà il camion della spazzatura; in questo momento posizionerete automaticamente il tappeto sulle punte del muro per oltrepassarlo.

Una volta davanti all'ingresso interno dell'istituto, controllate la porta d'entrata; esaminate da vicino la cassetta degli attrezzi di plastica, messa sulla panchina a sinistra della porta; da questa raccogliete le cesoie da giardiniere e i guanti.

Prendete quindi il rastrello appoggiato al cartello sull'angolo; controllate il tubo per notare che il suo morsetto è fissato molto bene e per questo è impossibile estrarre il tubo stesso.

Controllate la finestra al piano superiore dell'edificio; prendete la scala pieghevole sulla sinistra e controllate il cartello sull'albero a sinistra per notare che è fissato con quattro diverse viti, provate a svitare queste con la moneta da due euro.

Utilizzate la scala appena aperta sulla finestra del piano superiore; scoprirete che purtroppo è troppo corta perché raggiunga la vostra alta meta; usate quindi le cesoie sulla scala stessa per rimuovere la catena.

Provate nuovamente a raggiungere la finestra per scoprire che ora il problema è la fragilità; tagliate quindi il tubo da giardino con le cesoie e combinatelo con la scaletta; raggiungerete così con successo la tanto agognata finestra al piano superiore.

Una volta all'interno dell'edificio, controllate la porta dell'ufficio del Prof. Hartmann per notare che è chiusa; cercate di forzare la serratura utilizzando la carta di credito, non solo non aprirete la porta, ma spezzerete anche la preziosa carta!

Controllate quindi la macchina degli snack; introducete un euro al suo interno per ottenere dei cracker e un cent di resto.

Tornate all'esterno dell'edificio e recatevi davanti all'albero con il cartello; svitate le sue viti con il cent ricevuto in resto dal distributore automatico; questa volta riuscirete a completare il lavoro; tornate quindi all'interno dell'istituto e davanti alla porta dell'ufficio; utilizzate il cartello appena ottenuto con la porta per aprirla ed entrare.

Esaminate il tavolo e la scrivania; controllate da vicino il secchio della spazzatura per raccogliere della carta straccia; aprite l'inventario ed esaminatela meglio.

Riunite tutti i pezzi per scoprire che si tratta di un fax inerente la spedizione del Prof. Hartmann, una spedizione per trovare una nuova forma di vita; l'unico dato sensibile è utile per conoscere il luogo preciso è un numero di riferimento, GHN-7531.

Controllate quindi i raccoglitori nella libreria; individuate la sigla GHN in fondo al mobile di mezzo; esaminate il raccoglitore all'interno del vostro inventario per scoprire che la vostra destinazione sarà il Ghana e più precisamente il Lago Bosumtwi nella regione dell'Ashanti.

Questo particolare lago è nato nel cratere di un meteorite caduto circa un milione di anni fa sulla Terra; girate quindi la pagina per apprendere qualcosa di più sull'ecosistema della regione.

## **PRESSI DEL LAGO BOSUMTWI, GHANA**

Una volta davanti alla capanna nei pressi del Lago, all'interno dell'inventario, troverete il fax, il cellulare, una macchina fotografica, un coltello tascabile, un accendino e un registratore vocale.

Esplorate la baracca e raccogliete le vecchie batterie, il megafono e la limonata; controllate quindi il palo portante della tenda e raccogliete la copertura in cima; usate il coltellino per svitare l'appendiabiti; guardate il gatto assieme alle casse di legno.

Spostatevi sul sentiero a destra della tenda per entrare nella palude; avanzate in mezzo ai fitti alberi per incontrare un facocero; utilizzate il megafono su di esso per emettere il verso del gatto, tuttavia questa azione non porterà a nessun risultato; fate ritorno alla tenda e registrate il miagolio del gattino con il registratore vocale.

Tornate dal facocero e combinate il registratore con il megafono, quindi il tutto con il facocero; nemmeno in questo modo otterrete una reazione; usate quindi le vecchie batterie con il registratore attaccato al megafono per ottenere le batterie di quest'ultimo oggetto; usate quindi nuovamente il tutto sull'animale per farlo scappare.

Avvicinatevi al tronco e rimuovetene un pezzo per agitare le formiche sotto di esso. Avanzate all'interno della giungla fino a giungere a un ponte sospeso; la corda di destra sarà decisamente fragile; controllate la borsa degli attrezzi sulla parte destra della rupe.

Usate il coltellino con la copertura per ottenere un filo; aprite l'inventario e al suo interno unite il pezzo del tronco al filo appena trovato.

Unite l'attaccapanni trovato nella capanna per ottenere un aggancio lungo; usate questo sulla borsa degli attrezzi, quindi esaminatela per raccogliercela assieme alla chiave, al nastro di misura, il pennello e la matita.

Tornate alla pista d'atterraggio e controllate da vicino il filo al quale è legata la banderuola; usate la chiave con il connettore della corda; fate ritorno al ponte e controllate da vicino la corda, usate quindi il connettore appena raccolto su di essa; iniziate posizionando il corpo, quindi coprite il tutto con la parte perforata, infine stringete i dadi.

Proseguite verso il campo per trovare questo distrutto; il tetto dalla capanna sarà crollato; guardatevi in giro per notare una cassa appesa all'albero; controllate sotto la tenda per trovare le tavole marce, usateci sopra la chiave per spaccarle.

Raccogliete il tubo di metallo sulla destra. Esaminate quindi la cassa e l'argano che la tiene sospesa per notare che manca la manopola; usate la chiave al suo posto, ma non avrete comunque abbastanza forza per attivare il meccanismo.

Aprirete quindi l'inventario e unite la chiave con il tubo di metallo; usate l'oggetto ottenuto con l'argano ed abbassare finalmente la cassa; controllatela per ottenere un sacco a pelo, un chiave piccola, un modulo solare, un sensore da centoventi e uno da settantacinque.

Fate ritorno alla parte inferiore della tenda, usate la piccola chiave sull'armadietto caduto e ottenere il portatile, un sensore da novanta, un kit medico e una lettera.

Esaminate il portatile per notare che la batteria è scarica, controllate il modulo solare, cliccate con il pulsante sinistro per alzare le varie parti, quindi posizionatele in modo che la freccia sia in cima allo schermo, quindi cliccate su di essa.

Posizionate il cavo di connessione a destra e il cavo adattatore in fondo, sistemate l'alimentatore alla fine del cavo adattatore; quindi il cavo di potenza sotto l'alimentatore; disponete il pannello solare con la manopola nera sul cavo di connessione.

Sistemate infine gli altri pannelli in modo che siano connessi tra di loro; facendo tutto questo otterrete una batteria alimentata a energia solare. Unite il portatile scarico con la batteria appena ottenuta e posizionate il tutto sulla roccia calda sullo sfondo; accendete il terminale per scoprire che vi serve una password.

Utilizzate il coltellino sull'adesivo in basso a sinistra dello schermo, vedrete in questo modo degli anelli. Leggete la lettera trovata nell'armadietto, è una missiva per Hartmann da parte di sua moglie per il loro ventiduesimo anniversario, questa sarà datata 2 aprile 2008; con un rapido calcolo scoprirete che la data precisa del matrimonio è 2 aprile 1986; accedete nuovamente al portatile e inserite 020486 come password, premete invio.

All'interno del terminale, leggete tutti i documenti riguardanti strane creature vampiriche; studiate quindi la mappa del campo per annotare la posizione dei sensori di movimenti; controllate quindi quella seguente per individuare la missione menzionata da Hartmann sulla sinistra, infine buttate un occhio alla musica e alle mail.

Raccogliete del legno da ardere sotto la capanna; posizionatelo sul falò e usate l'accendino per appiccare il fuoco; usate la mappa come guida e iniziate a installare i vari sensori nella sabbia intorno al campo.

Posizionate il sensore da centosessanta in basso al centro, quello da centoventi sulla sinistra, quello da novanta a sinistra della capanna (sarà già posizionato), un altro da novanta nel retro e infine quello da settantacinque a destra della pietra calda. Fatto questo, Sam deciderà di dormire.

Sarete svegliati da uno strano rumore, noterete immediatamente due orribili occhi rossi che vi stanno fissando, estraete immediatamente la vostra macchina fotografica e scattate una foto con il flash; il giorno dopo farete la macabra scoperta, un vampiro della leggenda vi stava osservando da un albero.

## **LA CHIESA DELLA MISSIONE**

Uscite dalla giungla ed incamminatevi verso ovest per raggiungere la missione; bussate alla porta e parlate con la suora al suo interno; vi sarà detto che il gruppo è per il momento in quarantena e non potete accedere alla chiesa stessa.

Imparerete così che il professore è stato preso durante l'attacco; la suora vi consegnerà quindi il diario di Padre Samuel; leggetelo senza esitare per conoscere particolari aggiunti sulle strane creature e la loro malattia; quindi sull'antidoto per questa; una pagina cadrà dal diario.

Raggiungete il cimitero a sinistra della missione e leggete le pietre tombali; troverete così quella di Padre Samuel, non troverete nessun epitaffio e nessuna data di nascita o morte; ma solo nove simboli.

Usate il foglio di carta ottenuto da poco sopra la pietra tombale per ricalcare i simboli stessi; quindi raccogliete la ciotola d'argilla lì vicino. Usate il coltellino sulla carta per tagliarla; unite quindi tutti i pezzi per ottenere la mappa che conduce alla caverna.

Recatevi nell'area erbosa a destra del sentiero per la missione; raccogliete un giglio, una pianta Goethe, un alisso, un giacinto e dell'erba rosa. Tornate al campo e accendete il falò; all'interno dell'inventario.

Unite la limonata con la ciotola d'argilla; quindi posizionate il tutto sul fuoco per ottenere la ciotola piena di sciroppo; recatevi nuovamente alla palude; aprite l'inventario una seconda volta e unite la ciotola piena con il pennello.

Controllate da vicino il tronco e con il pennello catturate cinque formiche; aprite il kit medico per svuotarlo (e mantenerlo vuoto) e ottenere un'aspirina, dell'alcool puro e una benda.

## **LA CAVERNA**

Raggiungete la caverna e guardatevi in giro; usate il giglio, la pianta di Goethe, l'alisso e il giacinto sulla ciotola a sinistra dell'entrata; aggiungete quindi l'alcool, le cinque formiche e lo sciroppo contenuto nella ciotola d'argilla; accendete il tutto con l'accendino, quindi spingetevi all'interno.

Noterete immediatamente una strana creatura che si allontanerà da voi; prendete il passaggio a sinistra quindi quello al centro; raccogliete il pezzo di resina e andate a destra.

Raggiungete un murales, inserite la resina all'interno della ciotola in alto e accendete il tutto con l'accendino; sarà illuminato il disegno dell'uomo con il bambino; proseguite a sinistra, due volte al centro e una a destra.

Inserite la resina all'interno della ciotola e accendetela per vedere il disegno dell'uomo con le braccia lunghe; incamminatevi verso destra, tre volte a sinistra, raccogliete il pezzo di resina e proseguite nella stessa direzione.

Raggiungerete un altro murales, inserite la resina nella ciotola e illuminate i disegni per vedere quello dell'uomo con la ciotola; prendete il passaggio al centro, quindi a destra, raccogliete la resina e proseguite sempre a destra.

Prendete per tre volte il passaggio a destra dalla stanza con i cinque disegni, raggiungete il murale, seguite lo stesso iter della resina per illuminare il disegno dell'uomo che entra nella caverna.

Prendete quindi il passaggio centrale, quello a destra e raccogliete la resina davanti al vicolo cieco.

Uscite, imboccate tre passaggi verso destra; una volta giunti all'ennesimo murales, accendete la ciotola per vedere il disegno dell'uomo con l'arco; passate per il passaggio al centro, quindi tre volte a sinistra, al centro e due volte a destra per tornare alla stanza con i cinque disegni.

Controllate da vicino il pannello a destra della porta chiusa; girate i disegni in modo che partendo dall'alto siano: l'uomo con i bambini, l'uomo che entra nella caverna, l'uomo con l'arco, l'uomo con la ciotola e l'uomo con le braccia lunghe; premete il bottone per aprire la porta.

Usate la fotocamera con la creatura sopra il professore, consegnategli quindi l'aspirina e curate la sua ferita con la benda; quindi cliccate sopra di lui per portarlo fuori da questo orribile luogo.

Parlate con Hartmann, ascoltate la sua teoria inerente il virus e l'Asanbosam; salvate il gioco e prendete la vostra decisione per terminare il gioco!