

## **SOLUZIONE DEPONIA**

### **Capitolo 1 - Prima Parte**

Dopo il tutorial, sarà necessario preparare la fuga. Avendo esaminato la lista degli oggetti necessari, che comprende un tagliatore, uno spazzolino da denti, del cibo e dei calzini, cliccate sul cuscino accanto alla valigia, localizzando un calzino verde.

Cliccate dunque sul frigorifero, localizzando un calzino giallo. Recuperate i due messaggi, dunque prelevate un calzino blu che potrete trovare sotto al mantello, nei pressi del frigorifero. Dal bagno, prendete lo sturalavandini.

Esaminate la zona a sinistra del lavandino, notando un oggetto somigliante ad un incrocio tra un topo mutante ed uno spazzolino. Esaminate dunque il vicino armadietto per recuperare il tagliatore e il detergente. Procedete a destra del lavandino, entrando nella camera.

Esaminate la tana del topo, guardate la scena d'intermezzo - otterrete una trappola. Fuori dalla finestra potrete trovare dell'olio e un saldatore. A sinistra del lavandino potrete trovare una forchetta e una pentola. Riempite la pentola d'acqua, dunque copritela. Usate il vecchio olio in combinazione con la sedia, andando così a recuperare le noci di Wasabi.

Rimane ora necessario recuperare lo spazzolino da denti e i due calzini del medesimo colore. Posizionate una delle noci nella trappola per topi, dunque collocate la trappola nella zona ove è fuggito lo spazzolino-topo. Riuscirete così a catturarlo. Posizionate dunque la pentola (piena d'acqua) sopra il fornello, aprite il forno.

Combinare le note con il saldatore, posizionate le note nel forno e accendetelo usando il saldatore. Gettate dunque i calzini colorati all'interno della pentola, e recuperare un paio di calzini grigi usando la forchetta. Potrete ora tranquillamente fare la valigia; non disponete di sufficiente spazio per portare tutto, sarà dunque necessario lasciare a casa il tranciatore.

Vi troverete dunque di fronte al velivolo, ancora non ultimato. Apritelo, dunque aprite anche le batterie. Dopo la breve scenetta, recuperate la chiave inglese dietro l'arpione. Tornate all'interno della casupola, e procedete verso il suo retro. Usate la chiave inglese sulla cassetta della posta.

Tornate al velivolo, combinate la cassetta della posta con la "sedia" del velivolo per andare a recuperare le batterie. Dovrete dunque affrontare un breve mini-gioco di calibrazione dell'arpione: muovetelo a sinistra, poi alto, sinistra, alto, sinistra, basso/destra, alto, sinistra, alto. Usiamo ora il saldatore per unire i fusibili a destra, guardate dunque la scena d'intermezzo.

Recuperate la valigia e prendete sia i calzini, che il Wasabi. Rufus tenterà dunque di aprire la botola a sinistra, senza riuscirci. Bloccate dunque gli ingranaggi usando una noce. Combinare i calzini con la botola.

Ora aprite la botola, recuperate lo strumento e togliete la grata a sinistra. Procedete dunque lungo il nuovo percorso, arrivando al centro di controllo. Tirate la leva, guarda la scena d'intermezzo che seguirà. Vi ritroverete in un campo di cactus.

Superate la porta, procedete verso la zona centrale del villaggio. Esaminate dettagliatamente l'intera zona, cercando di estrarre anche delle informazioni dai soggetti che stazionano nei pressi del municipio. Otterrete un numero d'attesa. Dovrete dunque trovare un modo per anticipare la vostra udienza. Recuperate il magnete a sinistra del pannello.

Andate dunque a parlare con il dottore. Sarà necessario ottenere uno stimolante e/o un caffè molto forte, prima di poter procedere. Recuperate dunque i palloncini agganciati alla porta, che potrete vedere durante il vostro ritorno. Tornati al municipio, procedete lungo il vicolo laterale. Entrate nell'osteria, parlate con Lonzo.

Vi farà vedere la sua macchina per l'espresso, e vi verrà anche donata una ricetta. Recuperate dall'osteria la coperta rossa, la freccetta, e il cartello con la mucca. Uscite dal bar, entrate nella sala emergenze.

Recuperate qui il bisturi e il trapano per i denti. Combinare dunque il gas per l'anestesia con il palloncino.

Tirate dunque la leva blu a sinistra, raggiungendo la stazione di polizia. Fate in modo che l'apparato di controllo elettronico (nei pressi del grosso mobile) sia rivolto verso il basso. Usate ancora l'interruttore, stavolta preferendo il colore rosso. Vi troverete nella stazione dei pompieri.

Recuperate i guanti anti-incendio, posizionate a terra gli estintori. Prendete dunque le specie di maniglie collocate ove si trovavano prima gli estintori.

Riposizionate la leva sul blu, otterremo così delle manette. Riposizionate l'interruttore sul rosso, tornando alla stazione dei pompieri. Posizionate le manette sul contenitore a destra. Interruttore sul blu, andate fino al tipico palo della stazione dei pompieri, usatelo per salire, entrate nella cella e recuperate il Dietrich. Riposizionate l'interruttore sul verde, posizionate il Dietrich nella cassetta medica, recuperando invece una siringa e uno stimolante.

Tornate dunque da Toni. Cercate di recuperare il buono regalo, discutendo con Toni; quando Toni si arrabbierà, prendete il bicchiere a destra usando l'uncino.

Vi ferirete, dunque Toni vi darà le chiavi per la farmacia di casa (assieme all'involontario uncino). Procedete dunque verso la casa di Wenzel, sempre in città. Parlate con lui di tutto e di più, dunque entrate nel bagno, recuperate la spugna in alto a sinistra.

Dopo la conversazione, scendete verso la cantina di Wenzel. Usate il trapano per i denti, creando due buchi nella grondaia. Tornate al bagno, combinate l'uncino al palloncino pieno di gas, posizionate questo nuovo oggetto nel caminetto.

Procedete dunque verso la tanica d'acqua. Entrate nel tubo, notando come la grondaia vada a dirigere il suo flusso direttamente verso la coperta del camino della casa di Wenzel.

Esaminate nuovamente la tanica d'acqua. Tornate da Wenzel. Guardate la scena d'intermezzo che si svolgerà in cantina. Recuperate dunque la bacchetta. Tornate al municipio, notando come ci siano ancora 3 persone davanti a voi. Il vostro obiettivo sarà ora far scattare l'allarme delle case di queste 3 persone, sicché vi lascino il posto.

Andate da Hannek (lo troverete davanti al bar), parlate con lui a riguardo del piano. Ottenuti i magneti, esaminate i capelli delle persone in attesa, così da capire quali esattamente siano le loro case; posizionati i magneti, potrete guardare la scena d'intermezzo e tornare al municipio.

Potrete ora parlare con il sindaco. Usate il bastone recuperato a casa di Wenzel sulla filigrana del tavolo del sindaco. Recuperate le chiavi che saranno rese visibili dall'apertura di uno scompartimento nascosto.

Esaminate dunque ulteriormente i dintorni, aprendo la sfera, recuperando il bicchiere da grappa, poi inserendo le chiavi nella serratura. Prendete la grappa. Procedete fino alla porta della cittadina. Lì troverete una macchina; il finestrino è completamente sporco, ma voi potrete usare la spugna e il sapone (recuperati dalla casa di Toni) per pulire il tutto.

Data la zona, è anche consigliabile occuparsi del toro. Usate la coperta rossa sul cartello, dunque la siringa sul toro, andando a riempirla (per metà) con della taurina, che servirà dunque per andare a creare la bevanda energetica. Tornate al vicolo, parlate con il vostro amico davanti al bar.

Ponetegli delle domande riguardanti le chiavi di Schnutzipu. Vi parlerà del suo colore preferito (il rosa) e del suo hobby preferito (il ballo).

Tornate all'auto, aprite la porta del guidatore, tirate la leva, aprite il cofano, fate un buco nella batteria e fate scivolare del liquido della batteria verso il bicchiere. Ora combinate la grappa con il liquido delle batterie, per ottenere un nuovo tipo di liquido.

## **Capitolo 1 - Seconda Parte**

Avrete così ottenuto quasi tutti gli ingredienti che stavate cercando. Vi manca tuttavia ancora qualcosa. Dirigetevi verso la capanna di Toni, e prendete i peperoncini usando i guanti anti-incendio che avete recuperato dentro la caserma dei pompieri. Dietro la capanna di Toni troverete uno strano oggetto antico.

Provate ad esaminarlo, usando il bisturi per "lavorarlo", ottenendo della polvere di colore nero. All'interno dell'inventario, combinatela prima con il saldatore, poi con l'imbuto. Entrate dunque nel negozio di Toni, ove è possibile recuperare una macchina per "creare" il caffè.

Riempitela con la polvere nera che avete appena lavorato, poi aggiungete anche sia il peperoncino, che lo stimolante. Usate dunque la leva, ottenendo la vostra speciale polvere per il caffè.

Procedete verso il bar, inserite la polvere per il caffè all'interno della macchina per il caffè. Mischiate dunque l'acqua con la taurina, inseritela nella piccola tanica dell'acqua collegata alla macchina per fare il caffè.

Parlate con Lonzo, ottenendo infine l'espresso. Dirigetevi dunque verso la sala dei ricevimenti. Provate subito a fornire l'espresso al dottore, che tuttavia non lo accetterà immediatamente, purtroppo.

Combinare dunque i cartoni con il saldatore, incendiandoli. Quando il pompiere giungerà in zona per spegnere il fuoco, voi dovrete chiuderlo dentro, chiudendo la porta.

Salite su e recuperate lo stetoscopio, e combinatelo con il sindaco. Lasciate dunque andare il vigile del fuoco, che accuserà il medico. Durante il dialogo seguente, avvicinatevi a Goal e - usando l'imbuto - fatele bere la "bevanda energetica" da voi appena preparata. Dopo il suo improvviso risveglio, vi tirerà un pugno.

Vi risveglierete dunque al pronto soccorso; cominciate a parlare con Goal, vi perdonerà. L'obiettivo sarà ora la localizzazione di Cletus. Anzitutto, riempite un nuovo palloncino con del gas. Procedete verso la posta. Pare che l'edificio non disponga di un orologio; deviate dunque verso l'ufficio del sindaco, recuperate l'orologio (nonché l'imbuto e il microfono), posizionate sul muro dell'ufficio postale.

Esaminate i dintorni dell'ufficio, aprendo gli scaffali. Non troverete tuttavia nulla di utile. Tornate dunque alla capanna di Toni, aprite la zona farmacia con le chiavi che avete recuperato in precedenza.

Prelevate il narcotico. Dunque chiedete a Toni di fornirvi i coupon dell'ufficio postale. Non acconsentirà: sarà necessario trovare un modo per aggirare la sua volontà.

Usate il narcotico con la freccia, dunque sfruttate l'imbuto per lanciare la freccia attraverso la finestra, andando a colpire Toni. Potrete così recuperare in tranquillità i coupon dal negozio di Toni, nonostante la sua volontà contraria.

Tornate nuovamente all'ufficio postale. Parlate con il robot, facendovi spiegare diverse cose riguardanti il campo magnetico terrestre. Vi parlerà anche del suo amore per la carta da regalo. Ora usate prima il narcotico sul gatto a sinistra, dunque date il buono al robot postale.

Verrà così preparato un pacchetto dal robot stesso, ma data la mancante consapevolezza del gatto, verrà applicato un numero eccessivo di francobolli. Date dunque l'espresso al gatto sulla destra.

Aumenterà ulteriormente il numero di francobolli; dovrete inoltre fornire un altro buono. Sarà ora necessario riuscire a raggiungere la tesoreria delle poste. Per farlo, bisognerà creare una situazione tale da obbligare il robot a lasciare la sua postazione.

Una possibilità consiste nel cercare di manipolare la volontà dei piccioni, risulta tuttavia necessario modificare il campo magnetico terrestre. Dirigetevi dunque verso l'ufficio del sindaco, combinate per una seconda volta il bastone da raddomante con il simbolo dell'acqua sulla scrivania. Spostate dunque il cuscino, trovando un macchinario per il controllo del campo magnetico terrestre.

Portate il macchinario verso il centralino di controllo dell'ufficio postale.

Sarà ora necessario programmare il macchinario, in maniera tale che il piccione di dimensioni più piccole sia posizionato nella gabbia media o grande, sicché durante il trasporto esso voli via, e tutto ciò che sta trasportando vada a cadere giù, causando la distrazione del robot - situazione che voi volete appositamente creare.

Dovrete dunque superare un breve minigioco, la cui soluzione è la seguente:

- nodo centrale verso la colonna destra;
- due dei nodi sulla seconda riga da sopra verso la colonna centrale;
- nodo centrale verso la colonna sinistra;
- due dei nodi sulla seconda riga da sopra verso la colonna centrale;
- nodo centrale verso la colonna destra;
- due nodi dall'alto verso la colonna centrale;
- due nodi dal basso verso la colonna centrale;

Tornate dunque all'ufficio postale, provate a dare il buono per la spedizione, il vostro piano si dipanerà in maniera perfetta.

La carta avvolgente sarà a terra, sulla destra. Provate a pestarla a ripetizione, poi tornate all'ufficio postale, notando come il robot non sia più al suo posto di lavoro. Fate aprire a Rufus le "gabbie" dei due gatti, sicché li possa liberare e prenderli con sé.

Dietro il bancone, potrete notare un pezzo di carta bucato. Posizionate sopra le cassette della posta a sinistra, facendo emergere da ogni "foro" un numero a 3 cifre. Ogni foglio è contrassegnato ad un numero, esso indica quale cifra andrà presa per andare a comporre la password della serratura.

Avendo aperto la cassaforte all'interno della tesoreria, spostatevi in alto verso la radio e recuperate l'uccellino di carta. L'obiettivo è ora riuscire a connettersi alla radio; necessitate tuttavia ancora delle cuffie, recuperarle non sarà così semplice.

Tornate all'usuale vicolo che avete ormai innumerevoli volte visitato. Combinare il gas esilarante il pappagallo. Prendetelo con voi, dunque - dall'interno dell'inventario - combinatelo con l'espresso, riportandolo effettivamente in vita.

Posizionate dunque il pappagallo all'interno del bar di Toni, sull'apposito tubo. L'obiettivo è cercare di fargli imparare il tipico vocabolario di Toni. Procedete dunque verso l'ufficio del sindaco. Combinare i gatti con il telegrafo; sul "lato opposto" della linea ci sarà l'uccellino-sveglia, che batterà sempre la testa sul medesimo tasto.

Dopo la breve scenetta, tornate a prendere il pappagallo dal bar di Toni, posizionandolo accanto al telefono della sala di emergenza. Dirigetevi dunque all'ufficio postale, provate a parlare con il centralinista. E' completamente esausto, dunque voi potrete prendere le sue cuffie senza che egli riesca a protestare in maniera efficace.

Dirigetevi per l'ennesima volta verso la tesoreria. Combinare il microfono e le cuffie con la radio. Dunque usate la radio per ottenere un contatto con Cletus; riuscirete ad indicare un preciso punto di incontro.

Dirigetevi dunque verso il pronto soccorso, recuperate la ricevuta; purtroppo, Goal è già andata via, dunque voi dovrete ricominciare a cercarla. Combinare dunque il gatto con l'albero, per riuscire ad andarsene velocemente.

Dirigetevi velocemente verso la casa di Wenzel. Parlate con lui, dunque provate ad aprire la doccia.

Guardate la scena d'intermezzo seguente, dunque scendete verso la cantina e aprite l'armadio. Goal vi cadrà addosso. Gettatela sulla carriola, dunque usate il bastone da raddomante per bloccare la porta. Godetevi dunque la scena d'intermezzo che segna la fine di questo primo capitolo di gioco.

## Capitolo 2

Esaminate anzitutto gli immediati dintorni della zona iniziale. Analizzate con cura la gru, aprite il box di controllo, togliete il blocco di sicurezza difettoso che impediva il proprio funzionamento del meccanismo.

Tornati giù, procedete verso destra lungo il tunnel. Recuperate dunque la lampada dal carrello minerario. Continuando a procedere verso destra, potrete notare uno scheletro. Cliccate sul suo bacino, posizionate l'osso nell'inventario.

Recuperate dunque lo specchio a destra, aprite il box della lampada di segnalazione, dunque prelevate la lampadina rossa visibile al suo interno.

Prima di tornare da Doc, consigliamo di provare ad esaminare con attenzione il carrello minerario. In questo modo, potrete comunicare a Doc anche questa problematica, ottenendo così un invertitore di potenza che potrebbe servirvi per riportare alla normalità la situazione.

Tornate al carrello minerario. Purtroppo, provando ad usare l'invertitore sul carrello minerario, esso finirà verso la pila di spazzatura. Esaminatela. Dovrete ora risolvere un mini-gioco: troverete qui 3 parti centrali, 3 parti rotanti, 3 accoppiatori e 3 ruote dentate. Dovrete così cercare di costruire in maniera autonoma l'invertitore.

Andate a parlare dunque con Doc, che vi dirà come combinare in maniera esatta tutti i pezzi. Combinare anzitutto le parti rotanti con la parte centrale, dunque le ruote dentate, la flangia color smeraldo e dunque la presa filettata. Gli ultimi due pezzi rimanenti dovranno dunque essere uniti, nell'unico modo possibile.

Avendo costruito l'invertitore di potenza, potrete dunque utilizzarlo per cominciare a procedere, raggiungendo l'esterno.

Purtroppo, vi accorgete subito come la direzione di marcia sia errata - opposta rispetto a quanto richiesto. Premete dunque l'interruttore dietro di voi; verrete sparati in alto verso la sala di controllo. Non è tuttavia possibile - almeno per il momento - premere l'interruttore di colore verde.

Dirigetevi dunque verso il tunnel, nuovamente, e premete l'interruttore. Andrete a sbloccare un passaggio nascosto, sotto di voi. Utilizzate dunque la leva, facendo diventare rossa la lampada di segnalazione.

Tornate all'entrata del tunnel, riuscendo ora a recuperare le chiavi dal corpo dello scheletro. Posizionate dunque la lampada bianca verso la base della lampada destra, recuperando una specie di "flash". Posizionate dunque lo specchio sullo scheletro. Bevete tutto il contenuto rimanente della fiaschetta di grappa.

Asciugate poi la bottiglia con uno straccio, e usate il medesimo straccio in combinazione con lo specchio. Tornate alla casupola di controllo, dunque combinate le chiavi con l'apposito armadetto sulla sinistra.

Potrete così recuperare una chiave ottagonale. Fate ritorno da doc, dunque usate la chiave ottagonale in combinazione con la botola di manutenzione, recuperando così un componente di sicurezza. Posizionate dunque l'invertitore di potenza - che avete voi stessi recentemente creato - nei pressi del cartello.

Andrete così a creare una reazione a catena, causando (finalmente) la comparsa di luce all'interno del tunnel. Procedete verso la curva esterna, recuperate sia una leva che una bottiglia.

Tornate al tunnel, posizionate la leva all'interno dello slot appropriato, dunque utilizzatela. Il carrello verrà automaticamente trasportato verso il lato opposto dell'area mineraria, andando a scontrarsi con la gru che fu visibile durante la parte iniziale del secondo capitolo.

Potrete così raggiungere l'interno e/o i controlli della gru, conseguentemente cercare di far passare senza problemi Goal. Purtroppo non sarà possibile eseguire immediatamente il tutto, poiché Goal ha entrambe le mani impegnate.

Tornate dunque da Doc per chiarire una volta per tutte la situazione (cliccate con il tasto destro sull'orizzonte). Durante la spiegazione, combinate la bottiglia che avete nell'inventario con la grappa disponibile nel luogo di gioco, così da andare a riempire leggermente la bottiglia.

Tornati alla gru, posizionate la gamba dello scheletro sotto la seggiola, dunque cominciate a meditare - cliccando con il tasto destro sull'orizzonte visibile. Tra le varie scelte, dovrete poi preferire "Mumpi". Sarà così possibile trasportare Goal verso la carrozza mineraria.

Rufus farà dunque partire la carrozza. Procederà - come voluto - verso il centro di controllo. Sarà ora necessario sistemare il percorso in maniera tale che la carrozza vada a raggiungere i laboratori minerari.

Sfruttate dunque il pannello di controllo, e le leve ad esso collegate: la prima dovrà essere posizionata verso il basso, la seconda anche, la terza verso l'alto; dunque l'interruttore a sinistra dovrà essere di colore verde, mentre l'interruttore a destra di colore rosso. Dopo una breve sequenza di intermezzo, verrete trasportati verso il terzo capitolo.

### **Capitolo 3 - Prima Parte**

Parlate con tutti i presenti all'interno del negozio di caramelle. Prelevate una sardina dalla macchina automatica visibile sulla destra. Dunque, fatela mangiare al nostro protagonista, usando un veloce click destro.

Prelevate anche una gomma da masticare dall'apposito distributore automatico visibile sulla sinistra, dunque spostate lateralmente verso destra lo scaffale di colore verde. Il connettore e le prese verranno liberate, dunque sarà possibile collegare in maniera corretta la macchina per le caramelle.

Usando la leva potrete dunque recuperare diversi tipi di caramelle; potrete poi "unire" le caramelle al loro contenitore, andando a posizionare direttamente nell'inventario le varie caramelle.

Consigliamo di recuperare le caramelle al fosforo. Esaminate dunque le altre zone di gioco. Anzitutto, provate ad analizzare i dintorni dell'entrata, andando a localizzare una piccola alcova sotto un specie di botola.

Annotata la presenza di tale alcova, procedete verso la torre. Non riuscirete tuttavia a raggiungerla, il percorso è bloccata. Tornate all'entrata, e procedete verso la sala della stazione.

Esaminate il mosaico per localizzare un'alta specie di botola segreta, che conduce ad una specie di alcova. Potrete recuperare alcuni pezzi di mosaico, recuperateli tutti inserendoli nel vostro inventario.

Spostatevi dunque completamente verso destra, raggiungendo l'ascensore. Aprite dunque l'armadietto delle pulizie accanto all'ascensore, recuperando dal suo interno un mocio, un secchio e del sapone. Tornate dunque alla sala della stazione, combinate lo zucchero a velo con la lampada, lo zucchero comincerà ad illuminarsi.

Combinare dunque il mosaico con lo zucchero a velo luminoso (più specificamente, la nicchia del mosaico con lo zucchero a velo luminoso), cominciando effettivamente a studiare il mosaico stesso.

Ripetete l'intera procedura anche per il mosaico che avete precedentemente visitato nei pressi dell'entrata. A destra, rimane ancora un mosaico, questo tuttavia completamente sporco. Forse varrebbe la pena di pulirlo - ma nonostante si disponga degli attrezzi necessari, manca ancora l'acqua.

Procedete verso la zona anteriore rispetto alla torre, e cominciare a riempire il secchio usando il barile pieno d'acqua. Recuperate anche il sapone, tornate al mosaico sporco. Combinare tutti gli oggetti di pulitura con il mosaico stesso, sicché Rufus lo vada effettivamente a pulire. Aprite dunque nuovamente l'alcova, posizionate lo zucchero a velo nella nicchia.

Esaminate ancora il mosaico, notando come manchino alcuni pezzi. Dovreste averli nell'inventario, avendoli recuperati in precedenza, durante una delle vostre prime visite al mosaico in questione.

Dunque, prendete i vostri pezzi, combinateli con la gomma da masticare che avete recuperato in precedenza, e combinate il tutto al mosaico. Apparirà ora una specie di mini-gioco: non preoccupatevi della sua risoluzione, è impossibile - godetevi invece la scena d'intermezzo che inevitabilmente seguirà.

Usate dunque il pannello di controllo, inserite la password "Rufus" (modificandola rispetto alla precedente), collegata all'ascensore. Una lampadina portatile apparirà all'interno del vostro inventario.

Dirigetevi verso l'ascensore - la password verrà inserita in maniera automatica - dunque guardate la scenetta. Recuperate la bandiera blu dalla piattaforma.



Procedete verso sinistra, recuperate il pezzo della ringhiera. Combinare il pezzo della ringhiera con la gomma da masticare, andando a creare una fionda.

Dirigetevi verso la stazione, ascoltate la conversazione che lì avverrà, recuperando anche le pietre in zona. Vi verrà ora in mente che sarebbe forse possibile ricreare un sosia di Cletus. Andate verso l'ascensore, aprite il contenitore dell'olio, inserite al suo interno il mocio. Lo potrete dunque utilizzare a mo' di parrucca.

Combinare dunque la fionda con le pietre che avete appena recuperato alla stazione. Sparate verso la lampada, causando la caduta della specie di paralume che protegge la lampada in questione.

Combinare dunque il pezzo di ringhiera con il bastone di legno che va a comporre il mocio, ottenendo in tal modo una specie di uncino, che potrete combinare con il paralume della lampada.

Combinare dunque il paralume, la bandiera blu e il mocio inzuppato d'olio. Cliccate sul nuovo oggetto usando il tasto destro, sicché Rufus vada a vestirsi completamente. Provate dunque a testare il tutto con il personaggio a sinistra, dunque procedete verso il binario.

### **Capitolo 3 - Seconda Parte**

Parlate con Cletus, recuperando i dati. Dopo l'ennesima scena d'intermezzo, procedete verso il negozio di caramelle, in cerca di Goal. Goal sarà scomparsa, e il negozio si troverà in preda al caos più totale.

Prendete un pesce-caramella, combinatelo con il liquido al fosforo nella parte bassa della zona di gioco, ottenendo una specie di esca.

Sfruttate dunque la lampada tascabile per seguire le tracce di fosforo, che vi conducono all'esterno, poi a destra, entrando nella torre. Purtroppo, paiono finire nei pressi di un vicolo cieco. Esaminate tuttavia i dintorni, andando a localizzare una cannuccia.

Cercate dunque di sollevare la grata usando il gancio che avete usato fino a prima. Provate ora a procedere all'interno - non riuscendo tuttavia a fare molta strada. Potrete tuttavia notare una...balena. Combinare la lampada tascabile con l'esca, dunque l'esca con la balena. La balena si getterà contro le barre della grata, andando a liberare il passaggio.

Procedete dritti, fino ad essere interrotti da una scena d'intermezzo. Dunque, fornite i dati a Doc. Nonostante i contatti non siano particolarmente funzionanti, consigliamo di provare utilizzando i dati di backup.

Goal si risveglierà, ma non si può dire che stia proprio bene. Esaminate i dati, notando come i contatti siano abbastanza polverosi.

Recuperate lo scopino accanto al divano, recuperate anche le chiavi, dunque uscite fuori. Aprite la cassa usando le chiavi, andando così a recuperare un pulitore per i fili e uno sgrassatore.

Ora, sarà necessario ripulire in maniera perfetta il contenitore dei dati:

- combinate la spazzola anti-polvere con i contatti;
- combinate la spazzola con il chip;
- combinate la spazzola con la testina;
- combinate lo sgrassatore con i contatti, il chip e la testina;
- combinate la spazzola con i contatti e il chip;
- combinate la spazzola con la testina;
- usate la spazzola pesante su tutte le componenti, pulendole così in maniera completa.

Combinare dunque il macchinario archivia-dati con Goal, parlate con lei - si ricorderà ora tutto (o quasi). Dopo la scena d'intermezzo, uscite da questa zona di gioco. Procedete verso la torre, posizionatevi subito davanti ad essa.

Usate lo straccio sulla vicina pozza. Procedete verso sinistra, raggiungendo una finestra. Apritela, dunque guardateci attraverso e inserite la forchetta nel corno, dunque sollevatevi verso l'alto.

Recuperate l'animale imbalsamato, dunque tornate indietro e posizionate l'animale imbalsamato sotto la scrivania. Procedete dunque verso la gru. Usate la leva, che andrà ad "attirare" i nemici, liberandovi la strada per procedere verso l'interno.

Guardate la scena d'intermezzo, procedendo dunque verso il binario, per andare a cercare Cletus. Dopo la conversazione, esaminate la borsa per recuperare un secondo costume.

Cliccate con il tasto destro per procedere alla vestizione. Durante la scena seguente, rubate i pantaloni a Cletus. Altra scena d'intermezzo, dunque prendete la base di dati da Goal. Ennesima scena d'intermezzo, poi uscite all'esterno procedendo verso la ferrovia, andando a recuperare i dati dalla distributrice automatica.

Verrete ora circondati da tutti i lati, dovrete lanciarvi verso le maniglie dei monitor per scampare ai vostri assalitori. Dopo l'atterraggio, troverete Bonzo ad attendervi: scegliete liberamente una delle risposte, godendovi dunque la scena finale!