

## SOLUZIONE: CYBER



### Primo giorno:

Sei nel tuo ufficio. Esamina il pc sul tavolo e leggi l'e-mail.

Esamina il calendario, lo schedario e tutto il possibile.

Esci dall'ufficio, vai giù per le scale e ti trovi nella mappa di gioco.

Vai da Jake.

Esamina tutto, prendi il foglietto per terra: c'è un numero di telefono.

Torna al tuo ufficio, aprilo con le chiavi e clicca sul biglietto appena trovato.

Parte una telefonata, che ti indica una tavola calda. Esci e vai alla tavola calda.

Parla con il gestore, ma ti dice che devi ordinare se vuoi informazioni. Clicca sul portafogli, prendi una birra e avrai l'indirizzo di Meryl.

Vai dalla donna, parla di tutto con lei, dopodiché vai a casa tua ("Jason" sulla mappa) e clicca sul letto.

### Secondo giorno:

Sei nel tuo ufficio, devi andare all'obitorio, ma prima controlla le e-mail.

Esci e vai all'obitorio, esamina la guardia, cliccaci sopra e visualizza il suo nome.

Torna in ufficio e usa il telefono. Chiamerai per la vincita al concorso e fornirai il nome della guardia.

Esci e torna all'obitorio, ora vuoto. Clicca sul tavolo della guardia, e avrai una nuova meta da raggiungere: la Irotech.

Nella mappa clicca sulla Irotech, ma non puoi entrare per via di un robot K-X300.

Vai alla mappa e recati da Andy. Esamina il cestino, prendi la corda. Clicca sul citofono ma al momento non puoi suonare.

Torna in ufficio e prendi una penna dal tuo tavolo. Torna da Andy e usa la penna col citofono.

Sali e parla con Andy. Dagli la tua birra e lui ti darà un dispositivo anti K-X300.

Vai alla Irotech e usalo sul robot. Usa la corda sul muro e puoi saltarlo.

Entra nell'unica porta disponibile e nella nuova stanza leggi la nota sul tavolo.

Torna alla mappa e vai al molo 21.

Parla col pescatore, per sapere che devi recarti a Newport.

Vai all'aeroporto e parla con la signorina. Torna nel tuo ufficio, clicca sul tuo cappotto (nella tasca) e tira fuori la tua carta d'imbarco.

Torna all'aeroporto, clicca sulla carta d'imbarco, e infila l'uscita numero 9.

Sei a bordo dell'aereo, clicca nel mezzo dei due sedili davanti a te (dove il puntatore diventa a forma di ingranaggio) e visualizza i numeri sul cellulare.

Sei a Newport, esci fuori dall'aeroporto.

Vai al porto e parla con l'uomo nella guardiola. Devi andare a riposarti, fatti consigliare un albergo. Vai alla mappa e clicca sull'hotel. Entra dentro e parla con l'uomo al bancone. Clicca sul biglietto aereo e sali al primo piano. Clicca sulla chiave della stanza 109 ed entra. Clicca sul letto...

## **Terzo giorno:**

Sei sveglio, esci dalla stanza e vai al porto. Parla di nuovo con l'uomo nella guardiola. Torna in albergo, usa il telefono, e avrai una nuova locazione nella mappa: il Mahitè. Vacci. Entra dentro, e clicca sulle lampade nei tavoli: è possibile metterci qualcosa dentro. Esci. Vai nella tua stanza in albergo, e clicca sull'elenco telefonico nel tavolo: hai una nuova locazione nella mappa: Electro-Nick. Esci dall'albergo e recati proprio qui. Parla con il ragazzo dietro al bancone. Esci e recati al deposito merci. Parla con l'uomo, clicca sull'ordine di consegna e avrai un pacco di cimici in cambio. Torna al negozio di elettronica e consegna le cimici, ne avrai una in omaggio. Vai al Mahitè, usa la cimice sulla lampada del tavolo, quindi sali sulle scale in fondo. Senti la conversazione ed esci dal locale. Esci e torna al porto: parla ancora una volta con l'uomo. Adesso hai nuove informazioni. Nella mappa clicca sulla centrale nucleare. Entra dentro e poi clicca sul pannello attaccato al muro (di lato alla saracinesca numero 1). Vai a destra, e clicca sul pannello accanto all'hangar nr.4. Per rimuoverlo avete bisogno di qualcosa. Tornate indietro e rovistate nella cassetta degli attrezzi di color rosso: prendete il cacciavite. Usate quest'ultimo sul pannello, per aprirlo. Cliccate sul bottone rosso e poi sul filo a sx: adesso la saracinesca si apre. Andate dentro e cliccate sull'Olo-com di Jake. Leggete il messaggio. Uscite fuori da qui e andate alla prigione di Newport. Parla con la guardia, che ti dà un pass. Entra nella prigione e parla con il tuo amico. Esci e vai da Electro-Nick, parla con lui e ti darà delle batterie. Vai in hotel e clicca sul letto..

## **Quarto 4:**

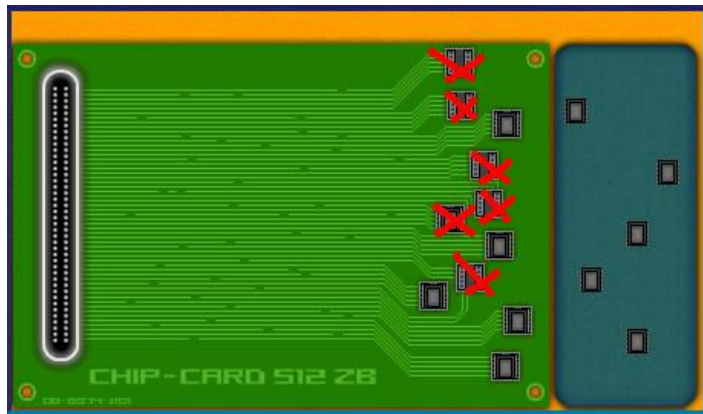
Esci dalla tua stanza e vai alla prigione. Usa il dispositivo antirobot sulla sentinella, ma ti serve un pass per entrare nella cella. Entra nella porta a dx, esamina tutto e apri l'armadietto. Dentro trovi una specie di cassaforte con una combinazione a 4 numeri. Clicca sulla foto alla dx dell'armadietto, girala (CLICCANDO NELL'ANGOLO) e leggi cosa c'è scritto. La data è il 15/03/2063, ma nel retro si parla di "una settimana prima"! La soluzione dell'enigma della cassaforte è dunque il seguente: 8-3-63. Prendete il pass, andate in prigione e liberate Jake usando il passepartout nel suo alloggio.

Siete ora nell'appartamento di Trevor, un amico di Jake. Parlate col vostro amico di tutto. Vi serve un Dreambox, uscite dal palazzo e andate da Electro-Nick. Cliccate sugli scaffari a dx e prendete ciò che vi serve, quindi andate via. Tornate da Trevor e cliccate sul Dreambox in inventario. Parlate ancora una volta con Jake, quindi cliccate sul Dreambox, per entrare nel Cyberspazio.

## **Cyberspazio:**

Palate col gruppo a sx, con la donna vestita da regina in fondo, e col ragazzo seduto per terra. Vai nella zona WAREZ e parla col ragazzo al centro della schermata, ti dice che per un virus devi recarti al GALAKTIXWORM. Si trova lì accanto, ma al momento on è accessibile.

Tornate nella schermata principale (quella con le 4 uscite) e parlate di nuovo col gruppetto sulla sinistra. Vi parlano di un chip. Andate nella prima uscita (porta a sx) e quindi entrate nel negozio che ha l'insegna in mezzo a due sfere rosse. Parlate con l'uomo, quindi cliccate nella zona alla sua dx, per risolvere un rompicapo. Si tratta di cliccare su alcuni dei chip tra quelli presenti, in base al numero di interruzioni che presentano nel circuito.



### I circuiti da cliccare..

Una volta risolto il rompicapo, otterrete un chip.

Uscite e cliccate il microchip nella locazione dove c'è il ragazzo per terra: vi darà il numero dell'abitazione dove andare: A385- x2- t71.

Andate nella seconda porta partendo da sx (quella degli alloggi) e cliccate sul tastierino numerico della porta al centro. Per entrare vi serve un codice. Uscite e andate in biblioteca, quindi leggete tutto il documento che riguarda il Cyberspazio.

Per ottenere la soluzione del rompicapo del tastierino numerico dovete così ragionare:

- 8169759 diviso 3 (un terzo del numero di utenti dopo un anno)
- Il risultato... X 25 (aumento di un quarto rispetto a quanto spazio veniva normalmente offerto, ossia: 20).

Andate di nuovo agli alloggi, e inserite questa cifra nel tastierino: 68081325. Premete sul pulsante di conferma ed entrate dentro.

Parlate con l'avatar tigre, dopodiché controllate nel retro.

Uscite e andate nella WareZone. Esaminate l'insegna del GalaktixWorm: alcune lettere sono sostituite da numeri. Andate alla porta del locale, esaminate il nuovo tastierino numerico e immettete il seguente codice: 4-1-0.

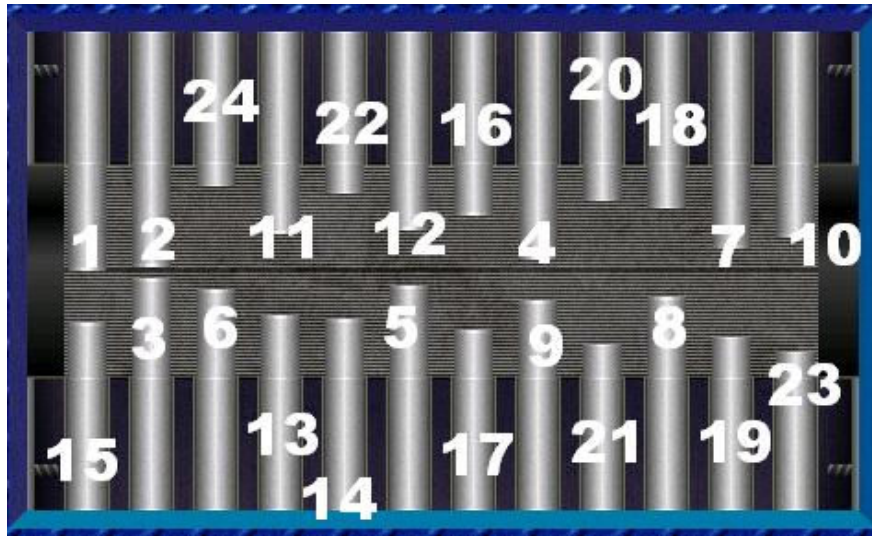
Entrate dentro e parlate col tizio all'interno. Uscite fuori, andate nella zona degli alloggi, quindi entrate nella Metro, che si trova sulla sinistra.

Vedete gli uomini, sulla sx, voi andate sulla dx. Adesso ce li avete di fronte, tornate sulla sx e sarete colpiti e catturati. Siete stati catturati e dovete scappare da questa cella.

Cliccate sulla crepa alla sx, e cadrà il cilindro metallico. Cliccate su di esso e si sposterà alla dx dello schermo.

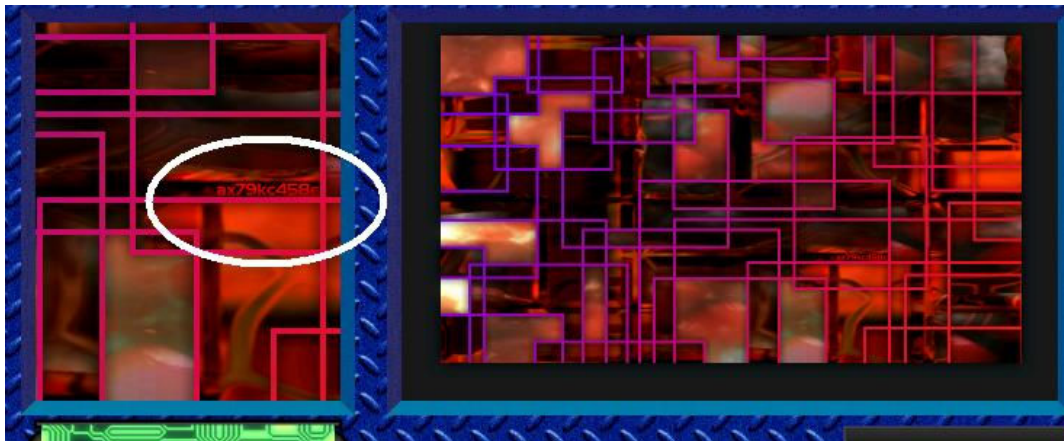
Cliccate sulla tavola di legno, poi ancora una volta. Esaminate la grata sopra al blocco di pietra, e prendete il pezzo di filo. Usate il filo sulla serratura della porta, e partirà un nuovo rompicapo.

Bisogna far abbassare tutte le aste metalliche della serratura, in un determinato ordine, ossia da quello più basso a quello più alzato.



### Soluzione dell'enigma della serratura...

Adesso potete uscire fuori dalla cella e tornate da Galaktixworm. Cliccate sul tastierino accanto alla porta, dunque entrate dentro, ma lui non c'è più. Esaminate il foglietto sul tavolo (con la scritta: Per Jason: il quadro), quindi cliccate sul quadro che c'è dietro alla scrivania. Cliccate su un punto del quadro per evidenziarlo, e più precisamente andate nel punto dove si vede un codice.



Cliccate sul pc nella scrivania, e quando vi richiede la pass cliccate ancora sul monitor. AdSystemBot è la voce da premere. Un disco fuoriuscirà dal vicino schedario: prendetelo. Uscite fuori, andate nella zona degli alloggi, poi nel retro della casa dell'avatar tigre. Cliccate sul link, quindi sarete in una nuova postazione. Aprite il cassetto del cd che si trova in basso, usando il pulsantino rosso, e infilateci dentro il virus. Cliccate sul pc, quindi nell'icona della posta elettronica. Cliccate sul documento, poi sullo stemma dell'allegato e quindi scegliete il virus. Mandate l'e-mail e...  
...ci si rivede per Cyber 2?!

## Fine

Soluzione di **Bandy** per [www.jointheadventures.com](http://www.jointheadventures.com)

