

L'aggiustatutto

Guida

Introduzione

Space Rescue è un'avventura **"punta e clicca"** per adulti, in cui **si impersona Keen**, un giovane meccanico che ha appena ottenuto il suo primo lavoro su un'astronave "Rescue & Relax". Il compito di Keen è semplice: effettuare riparazioni ovunque sia necessario. Tuttavia, lungo la strada, i suoi numerosi e attraenti compagni di equipaggio iniziano a innamorarsi di lui e quello che di solito inizia come un semplice lavoro di riparazione, sembra sempre trasformarsi in una situazione piuttosto **"appiccicosa"**!

Il gameplay principale di Space Rescue consiste nel seguire i dialoghi, trovare gli oggetti e utilizzarli punti giusti per proseguire la storia.

Nota; **Space Rescue: Code Pink** è ancora in fase di sviluppo.

Con ogni aggiornamento, il codice di gioco cambia, quindi **non è possibile utilizzare i vecchi salvataggi** nelle nuove versioni di
il gioco.

Premete invece **"start"** nel menu principale e **scegliete il capitolo** che avete giocato per ultimo per tornare in pista. (Tenere premuto **ctrl** per velocizzare il testo).



Promemoria sul gioco di base

(si tratta di una copia della guida al gioco presente nel menu principale)

Ricerca e interazione

Muovete il mouse sullo schermo. Se si trova qualcosa, il cursore del mouse cambia forma a seconda di cosa si tratta. Se poi si fa clic su quell'oggetto o persona, si interagisce con esso.

(Utente del telefono? Dito scorrevole!)

State giocando a SRCP sul vostro telefono? Allora *fate scorrere* il dito sullo schermo per trovare gli oggetti. Se hai trovato qualcosa, solleva il dito e interagisci automaticamente con esso. Questo modo di giocare è più facile che cercare di toccare ogni punto dello schermo.

Muoversi all'interno della nave

È possibile spostarsi da una stanza all'altra. Muovete il mouse sullo schermo finché il cursore non diventa un'icona di uscita. Fare quindi clic per passare alla stanza successiva o alla mappa della nave.

(mappa della nave)

Non tutte le stanze sono collegate. Utilizzate la mappa della nave per andare direttamente in una stanza. Se è possibile accedere alle stanze, queste vengono evidenziate quando si passa sopra con il mouse. Altre stanze saranno disponibili man mano che si prosegue l'avventura.

Dialoghi

Parlando con i personaggi, si sbloccheranno gradualmente altri punti di conversazione nel menu di dialogo. Assicuratevi di parlare di tutto per progredire nel gioco.

(Richieste)

Le finestre di dialogo spesso terminano con una richiesta. Questa richiesta spesso significa che è necessario fare qualcosa prima che la finestra di dialogo continui, *come trovare un oggetto o effettuare una riparazione*.

(Promemoria)

Se avete dimenticato cosa fare, tornate dalla persona con cui avete parlato, che vi ricorderà cosa fare.

Reperimento di articoli e inventario

Muovete il mouse sullo schermo finché il cursore non si trasforma in una "mano". *Fare clic* per scegliere

Keen metterà automaticamente gli oggetti nella sua cassetta degli attrezzi o nel vostro Inventario. È possibile accedere all'Inventario *facendo clic* sull'icona nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Fare nuovamente clic per uscire.

(Suggerimenti per l'articolo)

Una volta nell'Inventario, spostate il mouse sugli oggetti per leggerne il nome. Oppure fate clic su un oggetto per ottenere un suggerimento su cosa fare con quell'oggetto. Utilizzare i pulsanti triangolari blu nella casella degli strumenti per passare alla pagina successiva degli elementi.

Articoli da stampa

Keen ha una stampante 3D all'interno della scrivania della sua stanza. Qui è possibile stampare oggetti (che non possono essere trovati). La stampa di oggetti richiede minerali.

Raccolta di minerali -mini gioco

Giocare al minigioco per raccogliere i "minerali", necessari per utilizzare la stampante. Il minigioco si trova cliccando sulla finestra superiore della navetta. Il gioco dispone di un'opzione cheat, che apparirà nel menu di dialogo dopo il primo tentativo.

Riparazioni

Muovete il mouse sullo schermo finché il cursore non diventa una "chiave inglese". Ciò indica che è possibile effettuare una riparazione. Se cliccate su questo oggetto, Keen vi dirà quali oggetti dovete raccogliere per effettuare la riparazione. Se si dispone di *tutti* gli oggetti necessari, Keen avvierà automaticamente la riparazione e gli oggetti usati verranno rimossi dall'inventario.

Mini giochi

(In futuro) Space Rescue avrà altri minigiochi con regole proprie. Le regole si trovano sempre nel menu di dialogo che precede i minigiochi.

Alcuni consigli generali per facilitare le cose...

Prima di immergervi nella guida, sappiate che **il gioco stesso fornisce già alcuni suggerimenti**. Quindi, se vi sentite bloccati, ricordate...

- Parlate con i personaggi; se hanno richiesto qualcosa, la loro **ultima opzione di dialogo è sempre un promemoria** di ciò che dovete fare.
- Cliccate sugli oggetti nel vostro inventario; gli **oggetti della storia contengono sempre un suggerimento** su cosa dovete fare con essi.
- Quando qualcuno vi dice di **tornare un altro giorno**, passate per la stanza di Keens.
- Inoltre, quando una storia completa termina, potrebbe essere necessario camminare un po' per la nave per attivare un nuovo capitolo.

Se questi suggerimenti non dovessero essere d'aiuto, leggete la **guida di seguito**. Oppure, se questo documento non è ancora aggiornato, chiedete aiuto alla comunità.

Bene,

Spero che questo vi aiuti nel vostro

cammino! Buon divertimento!



Come è organizzato il Walkthrough

In questo gioco, **ogni ragazza ha una propria storia**. Per completare il gioco, è necessario giocare tutte le storie.

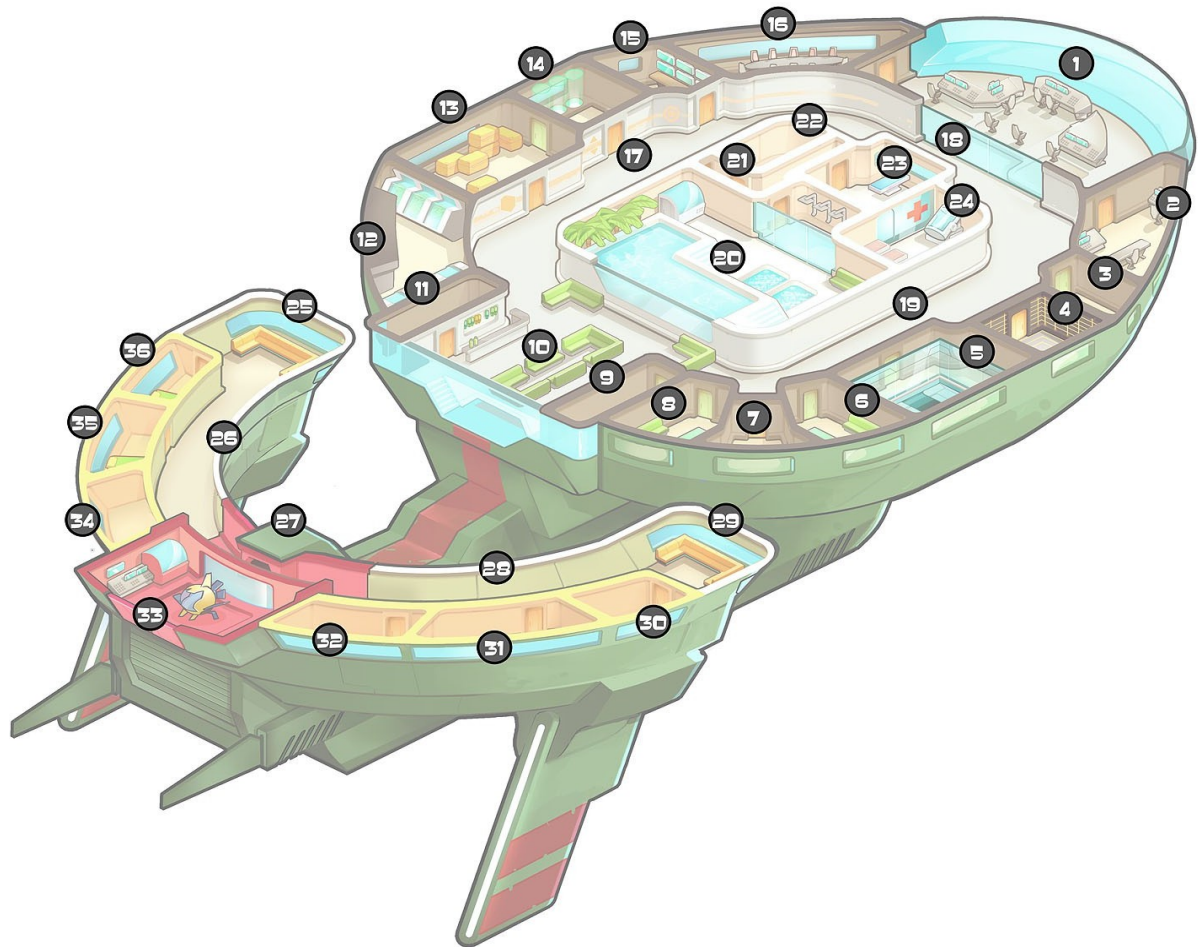
Per farlo, basta leggere le finestre di dialogo e completare tutte le richieste che un **personaggio** può avere. Spesso si tratta di trovare un **oggetto** e di riportarlo al personaggio o al **luogo** specificato.

Durante il gioco si può semplicemente saltare in qualsiasi trama disponibile e raccogliere tutto ciò che si trova. Per chiarezza, le trame sono elencate per ogni ragazza.

Capitoli di Walkthrough (Ragazze)

1. Lune
2. Sophie
3. Lorza
4. Mindy e Sandy
5. Rosa
6. Valerie e Yi-jie
7. Il Dottore
8. I lottatori
9. Watt-ii (Monter)
- ? L'astronauta
- ? Il Capitano

Posizioni sulla mappa della nave



- | | |
|--|---|
| 1. Ponte | 21. Corridoio delle terme |
| 2. Stanza pronta | 22. Spogliatoio |
| 3. Cantina (tunnel di manutenzione) | 23. Ingresso Spa (Sala massaggi) |
| 4. Sala H-VR (campo da gioco / W.Arena, tribuna, sala cambio) | 24. Area medica |
| 5. Formazione Zero G | 25. Sala equipaggio ovest |
| 6. Camera degli ospiti 1 | 26. Corridoio ovest dell'equipaggio |
| 7. Camera degli ospiti 2 | 27. Corridoio dell'equipaggio |
| 8. Camera degli ospiti 3 | 28. Corridoio est dell'equipaggio |
| 9. Conservazione degli alimenti | 29. Sala equipaggio Est |
| 10. Salone centrale (bar Lounge, divano lounge) | 30. Sala Keen |
| 11. Cucina | 31. Sala equipaggio |
| 12. Giardino biologico (Biolab) | 32. Sala dell'equipaggio |
| 13. CargoStorage
decontaminazione) | 33. Hangar navette (stazione di controllo, hangar di riparazione, |
| 14. Sala del teletrasporto | 34. Sala dell'equipaggio |
| 15. Camera di sicurezza | 35. Sala equipaggio |
| 16. Sala riunioni | 36. Camera di Lune |
| 17. Corridoio Ovest | |
| 18. Corridoio Est | |
| 19. Corridoio Nord | |
| 20. Spa Resort (docce, piazza, piscina, ponte della piscina, bagno freddo, sauna, jacuzzi) | |



- 1 -
Lune 'Miss
HOLO'

1.0 Introduzione al gioco

L'introduzione mostra Lune che esegue un'operazione di salvataggio nello spazio.

Al ritorno dalla missione, a Keen viene chiesto di fare un rapporto sui danni della nave che Lune ha appena recuperato. Qui inizia il gioco.

1.1 Trovare la baia di riparazione e incontrare Lune

Dopo l'introduzione, vi troverete nell'**hangar della navetta** (n. 33 sulla mappa qui sopra). Una volta lì, andate alla **cabina di decontaminazione** (è la scatola di vetro, a destra della navetta).

Cliccate su **Lune** e avviate il dialogo.

Discutete di tutti gli argomenti, finché Lune non vi chiederà di riparare la crepa nel vetro. Uscire di nuovo dalla finestra di dialogo e fare clic sul

Nastro verde.

Keen dirà che è necessaria la **Super Colla** per .

Per questo, tornate nella **stanza di Keen** e prendete la **Super Colla** dalla scrivania di Keen (n. 30 sulla mappa).

Tornare alla **cabina di decontaminazione**.

Fate di nuovo clic sul **nastro verde** e Keen riparerà la crepa. Quindi, continuate il dialogo con **Lune** e scegliete di andare **alla baia delle riparazioni**.

Una volta che vi avrà fatto fare il giro, Lune vi consegnerà la sua **Keycard di livello 01**. Con questa potrete visitare l'area principale della nave. Con questa potrete visitare l'area principale della nave.

1.2 Ottenere il rapporto sui danni e portarlo al capitano.

Nella **baia di riparazione**, fare clic sulla **navetta rosa** per ottenere il **rapporto sui danni**.

Ora dirigetevi verso la **sala di preparazione**. (n. 2 sulla mappa qui sopra).

Qui troverete il **Capitano**.

Datele il **rapporto sui danni**, parlate di tutto e ripartite. Tornerete nella **stanza di Keen**.

1.3 Riparare la telecamera HOLO e trovare le riviste HOLO

Lune si fermerà e vi chiederà di riparare la sua **HOLO-Camera**. La lascia sul pavimento. Fare clic sulla **telecamera HOLO** e "ispezionarla".

Andate nella **stanza di Lune**.

Cliccate su **Lune** e parlate di tutto.

Alla fine Lune vi chiederà **le riviste HOLO**.

Andate nella **stanza di Ron**, che si trova nella **stanza** centrale (n. 7 mappa). Guardate sotto il tavolo e trovate le **riviste HOLO**.

Tornate nella **stanza di Lune** e consegnate a **Lune** le **riviste HOLO**.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

1.4 Personalizzare la telecamera HOLO

Andare nella **stanza di Lune** e trovarla mentre si esercita nelle pose. Parlate con **Lune** di tutto.

A Lune piace fare una ripresa di prova, ma prima è necessario personalizzare la fotocamera.

Fare clic sulla **telecamera HOLO** nella **stanza di Lune**.

La personalizzazione della telecamera HOLO richiede 3 **tubi in acciaio** e 1 **luce UV bassa**.

Andate **nel corridoio a ovest** e prendete la porta per il **deposito merci**. Qui troverete i **tubi d'acciaio** su uno scaffale.

Attraversare **la sala ospiti** e raggiungere il **Lounge Bar**.

Parlate con **Raymond** della "bevanda", che vi parlerà **del Biogarden**. Ora andate al **Biogarden** e trovate la **Luce UV bassa** sul pavimento.

Tornate nella stanza di Lune e fate clic sulla **telecamera HOLO** per personalizzarla.

1.5 Il servizio di prova

*Una volta fatto, Lune vi porterà nella **sala di addestramento Zero-G** per una prova.*

Parlate con Lune e proseguite con le riprese.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

1.6 Portate gli HOLO sviluppati a Lune.

Nella **stanza di Keen**, fare clic sulla **telecamera HOLO** per ottenere gli **HOLO sviluppati**. Andare nella **stanza di Lune**.

Parlate con Lune e datele gli **HOLO sviluppati**.

1.7 Asteroidi per il servizio fotografico

Lune vi ha chiesto di aggiungere gli asteroidi all'arredamento del servizio HOLO.

Andare all'**hangar navette**.

Fare clic sulla scatola. È necessario riempirla con **500 minerali**.

Andare alla **stazione di controllo** (facendo clic sulla finestra in alto nella **baia dello Shuttle**). Fare clic sul monitor di sinistra per avviare il minigioco.

Parlare delle "Istruzioni di volo" e avviare il gioco per raccogliere i minerali. (!)

Gli utenti PC/Mac possono utilizzare le frecce della tastiera.

Se avete difficoltà a raccogliere i minerali, potete chiedere aiuto dopo aver fatto un primo tentativo. Riempite la scatola con **500 minerali** e ottenete la **Scatola degli asteroidi**.

1.8 Il servizio di nudo

Vai alla stanza di Lune
Parlate con **Lune** della **Scatola degli asteroidi**.
Fare clic sulle opzioni di dialogo.
Ora inizierà il servizio fotografico HOLO di nudo.
Tornerete nella **stanza di Keen**.

1.9 Consegnare la rivista HOLO

Fare di nuovo clic sulla **telecamera HOLO** nella **stanza di Keen** per ottenere gli **HOLO sviluppati**. Andare nella **stanza di Lune**.
Parlate con Lune per dare gli **HOLO sviluppati**.
Lune invierà gli HOLO e attenderà una risposta.

Andate nel **corridoio est**, dove il **capitano** annuncia che c'è della posta. Andate al **deposito merci** e cliccate sulla cassetta della posta.
Troverete 2 **pacchetti jetmail**, uno per Lune e l'altro per Lorza.
Andate nella **stanza di Lune**, dove Keen lascerà **Jetmail per Lune**.
Andate nella **stanza di Keen**. Lune irromperà e vi mostrerà che è entrata nella **rivista HOLO**.
Lune vi inviterà a recuperare il vostro addestramento Zero-G.

1.10 Essere ricompensati per il proprio aiuto

Andare nella **sala di addestramento Zero-G**. Parlate con **Lune** e continuate l'addestramento.
Da qui in poi è possibile rivisitare la **sala di addestramento Zero-G** per ripetere l'"addestramento" e il "tiro a segno".

1.11 Scena bonus del minigioco con Lune

Sopravvivi ad almeno 9 ondate nel minigioco e completa la trama principale di Lune come descritto sopra.
Ora avete impressionato Lune, parlate dei punteggi più alti per vederli confermati.
Lune apparirà nell'**hangar navette**.
Parlate con **Lune** del vostro "joystick".
Tornerete all'**hangar navette**.

Si conclude così la storia di Lune.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 2 -

Sophie

La pianta che ha bisogno di amore

2.1 Incontrare Sophie

Completate la storia di Lune fino al punto 1.4, per accedere al **Giardino biologico**.

Andate al **Giardino biologico**.

Parlate con **Sophie** e discutete tutte le opzioni di dialogo.

2.2 Consegnate la pianta aliena a Sophie.

Completate la storia di **Lune** fino al punto 1.10, per sbloccare la scena sottostante. Andate nella stanza di Keen. Raymonds bussa alla porta per salutarla. Raymond dà a Keen una **pianta rosa**.

Andate al **Giardino biologico** e parlate con Sophie.

Parlate della **pianta rosa** e datela a Sophie.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.3 Cura della pianta

Andate al **Giardino biologico**.

Parlare con **Sophie** e fare clic su "curare la pianta".

Sbloccate il **laboratorio di biologia** e ottenete la **Keycard di livello 2**.

Keen aiuterà Sophie a prendersi cura della pianta.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.4 Le cose si ! Il termostato automatico

Andate al **Giardino biologico**.

Parlate con **Sophie** e cliccate su "controlla la pianta".

Si torna nella **stanza di Keen** e un po' di tempo. Sophie vi contatta attraverso l'interfono.

Andate al **Giardino biologico** e parlate con **Sophie**.

Vuole che ripariate il **termostato automatico**, per il quale avete bisogno di una **micro batteria**.

Per ottenere la **microbatteria** necessaria, andate nella **stanza degli ospiti 1** e aprite l'armadio-guardaroba sul lato sinistro dello schermo. Dietro di essa appare la **Micro batteria**, raccoglietela.

Ora tornate al **Bio Garden** e cliccate sul **termostato automatico** per . (È il rettangolo, proprio a destra della porta sullo sfondo).

Ritorno alla **stanza di Keen**. Keen si chiede cosa sia successo.

2.5 L'impianto non sta andando bene

Andate al **Giardino biologico**.

Parlate con **Sophie** e cliccate su "Raymonds plant".

La pianta sta ora appassendo.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.6 Sophie si sta scaldando

Andate al **Biogiardino** e assistete allo svolgersi di una scena. Sophie è calda, Keen cerca di riparare il condotto. Entrambi sono sommersi da una nebbia rosa. Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.7 Fate una leva di sfogo e lasciatevi sorprendere

Andate al **Giardino biologico**.

Cliccate sulla porta del laboratorio di biologia e scoprite che è chiusa.

Sophie vuole che Keen costruisca una nuova **leva di sfogo**, per la quale sono necessari **1 tubo d'acciaio**, **1 dado** e **1 vite**. Tornate nella **stanza di Keen**.

Cliccare **sulla Print-o-Matic**, dietro la scrivania di Keen.

*(Se vi manca ancora il **cavo della stampante**, andate al **magazzino del carico** e ; con questo Keen riparerà la stampante).*

Ora fate clic sui pulsanti degli articoli e fate clic su "Sì" per stampare gli articoli desiderati.

(Se siete a corto di minerali, attraversate l'hangar navette, raggiungete la stazione di controllo e giocate il mini-gioco).

Andate al **Giardino biologico**.

Cliccate sulla porta del **laboratorio di biologia**. Ora che Keen ha fatto la **Leva di Vent**, Sophie lo chiamerà in causa.

Shophie vi mostrerà che la pianta è cresciuta. Parlate con **Sophie** e discutete tutte le opzioni di dialogo.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.8 Contribuire a nutrire la pianta

Andare al **laboratorio di biologia**.

Parlate con **Sophie** e scegliete di nutrire la pianta.

Sophie dice che sarà via per una settimana, per installare un biogiardino altrove.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.9 Tagliare le radici e nutrire la pianta

Andate al **laboratorio di biologia** e scoprite che è invaso dalla vegetazione. Parlate con **Sophie** e aiutatela a tagliare le radici.

*Keen si procura un **Vibro-Cutter** e taglia il cavo dati per sbaglio.*

Tornerete nella **stanza di Keen**.

Fare clic su '**Print-oMatic**' e stampare un **cavo dati**.

Andate nel **laboratorio di biologia** e cliccate sul cavo tagliato sul pavimento. Keen lo riparerà. Parlate con **Sophie** e scegliete di alimentare di nuovo la pianta.

Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.10 Pianta in forma definitiva e alimentazione della pianta

Andate al **laboratorio di biologia** e scoprite la nuova forma delle piante. Parlate con **Sophie** e scegliete di nutrire la pianta. Tornerete nella **stanza di Keen**.

2.11 Eseguire lo studio di confronto

Andate al **laboratorio di biologia** e scoprite Sophie che dorme sulla sua scrivania. Parlate con **Sophie** e discutete tutte le opzioni di dialogo.

Da qui in poi si può tornare al **Laboratorio biologico** per ripetere lo "Studio a lungo termine" e "Alimentare Melonie".

Si conclude così la storia di Sophie.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 3 -

Lorza
"Pulsioni
aliene

3.1 Incontrare Lorza

Andate nel **corridoio ovest** e fate clic sulla **porta (cornice)** sul lato destro del muro.
Ora vi trovate nel **corridoio della Spa**. Cliccare sulla **porta** a destra per raggiungere l'**ingresso** della **Spa**. Parlare con **Lorza** e discutere tutte le opzioni di dialogo.

3.2 Consegnare la posta elettronica a Lorza

Completate la storia di **Lune** fino al punto 1.9, per trovare **la Jetmail per Lorza**.
Se si dispone di una **Jetmail per Lorza**, si può parlare di "jetmail".
Tornerete nella **stanza di Keen**.

3.3 Incontrare Juli, collezionare grafici di massaggio

Andate all'**ingresso** della **Spa** e cliccate **sullo schermo della stanza** per entrare nella **sala massaggi**. Parlare con Lorza nella sala massaggi. Vi chiederà di raccogliere **20 carte dei massaggi**. Andate nel **corridoio della Spa** e parlate con **Juli**.
Discutere tutte le opzioni di dialogo e richiedere le **tabelle di massaggio**.
Juli vi darà **3 tabelle di massaggio** e vi aprirà la porta **dello spogliatoio**. Andate **nello spogliatoio** e otterrete altre **17 carte massaggio**.
Andare alla **voce Massaggi** e fare clic sul lato sinistro della scrivania per abbandonare **le tabelle dei massaggi**.
Tornerete nella **stanza di Keen**.

Nota: ogni volta che si entra nello , si vedranno delle ragazze a caso che si cambiano.

Nota: dopo aver completato ognuna delle scene seguenti, anche le scene della cabina di cambio cambieranno un po'.

3.4 Mani appiccicose

Andate nella **sala massaggi** e parlate con **Lorza**, che ora ha un nuovo cliente.
*Lorza chiederà un **asciugamano**.*

*Completate la storia di **Sophie** fino al punto 2.3, per ottenere **la Keycard di livello 2**.*

Andate in **Cucina**, cliccando sulla porta gialla nel **Lounge Bar**.
Raccogliere l'**asciugamano sporco** dal lavello della cucina.
Andate quindi al **Deposito merci** e prendete una scatola di **detersivo**.
Tornate in **cucina** e cliccate sul lavandino per prendere un **asciugamano pulito**.
Tornate nella **sala massaggi** e parlate con **Lorza**. Datele l'**asciugamano pulito** e guardate come Lorza finisce il massaggio di Zeera.
In seguito tornerete nella **stanza di Keen**.

3.5 Prendete un drink per Lorza

Andate nella **sala massaggi** e parlate con **Lorza**, che avrà un altro nuovo cliente.
Lorza chiederà una bibita.

*Finite la storia di **Sophie** fino al punto 2.11, poi andate nel corridoio est.*
*Questo fa scattare un annuncio da parte del **capitano**, che vi dice di andare a trovarla.*
Andate nella **sala di preparazione** e parlate con il **capitano**.
Vi consegnerà una **Paycard** e una **Junkyard Keycard**.

Tornate al **corridoio est** e usate la **macchina Sodapop**. Otterrete una lattina di **Soda-pop**.
Ora si può anche cercare di ottenere più bevande dalla macchina.
Tornare alla **sala massaggi** e parlare con **Lorza**. Scegliere di dare a Lorza la bevanda.
Lorza finirà il massaggio di Ninju.
Keen finirà in **cucina** dopo questa scena.

3.6 Creare il giocattolo di Lorza

Andare nella **sala massaggi**.
Parlate con **Lorza** ed esaminate tutte le opzioni di dialogo.
Lorza richiederà un giocattolo speciale.
Cliccate sullo **Schema di Keens** sulla parete dietro **Lorza**, per vedere quali sono gli elementi necessari per il giocattolo.

Raccogliere gli oggetti richiesti.

- Andate nella **stanza di Keen**. Usate la **macchina da stampa** per stampare **Dadi e Viti**.
- Recarsi nella **sala di preparazione**. Raccogliere un **modellino di nave**.
- Completate la storia di Sophie fino al punto 2.9 per ottenere il **Vibro-Cutter** (che ha un motore vibrante).

Tornare nella **Sala Massaggi** e cliccare sullo **Schema di Keens** sulla parete per creare il **Giocattolo di Lorza**. Parlare con **Lorza** e discutere di "Dare il giocattolo di Hjuman".
Guardate la scena.
In seguito tornerete nella **stanza di Keen**.

3.7 Musica di Juli

Andare nella **sala massaggi**.

Parlare con **Lorza**.

Juli chiede a Keen di trovare il suo lettore musicale.

Andare nella **Sala degli ospiti** e fare clic su **Lounge cCuch**. Fare clic sul Lettore musicale e scoprire che è rotto.

Andate nella **stanza di Keen**. Usate la **macchina da stampa** per **stampare la colla**. Cliccate di nuovo sul Lettore musicale e Keen lo riparerà.

Tornate nella sala massaggi e parlate con Juli, scegliete "Regala lettore di musica".

Guardate la scena.

3.8 Massaggio Keen

Dopo la partenza di Juli, Keen può scegliere se farsi massaggiare o più tardi.

Se si sceglie subito, la scena ha inizio.

Se scegliete più tardi, tornerete nella **stanza di Keen**.

Da qui in poi, se volete un massaggio, andate alla **Spa Entree**, parlate con **Lorza** e chiedete un massaggio.

Questo pone fine alla storia di Lorza.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 4 -

Mindy & Sandy
"Una giornata di
benessere

4.1 Vi presentiamo Mindy e Sandy

Completate la trama di **Lorza** per attivare la scena successiva.

Andate nel **corridoio est**, dove il capitano annuncerà l'arrivo di nuovi ospiti. Andate al **Lounge Bar** e parlate con **Mindy**, discutendo tutte le opzioni di dialogo.
Keen si offre di distrarre Mindy dai suoi genitori.

4.2 Hank distratto

Andare alla **Sala ospiti** e fare clic sulle persone sedute sul divano per andare al **Divano della Sala**.
Parlare con **Hank** e discutere tutte le opzioni di dialogo.
Keen scopre che Hank non riesce a vedere in lontananza senza occhiali.
Cliccate sull'attrezzatura da campeggio sul divano, ora potete prendere gli **occhiali di Hank**.

4.2 Rosa distratta

Andare al **divano della sala**.
Parlare con Rosa.
Rosa chiede a Keen di prendere il suo libro.
Tornerete alla **Sala Ospiti**.

Andate nel **corridoio ovest** e cliccate sulla seconda porta sulla parete sinistra per entrare nel **teletrasporto**.
Cliccate sulla console a destra e scegliete di teletrasportare il "libro di Rosa".
Troverete il **libro di Rosa**.

Andate nello e cliccate sull'armadietto centrale.
Keen ora sostituisce il libro noioso con un romanzo erotico.
Trovate il **libro Switched**.

Andare sul **divano lounge**.
Parlate con **Rosa** e scegliete "regala il libro".
Keen dà il libro Switched e distrae Rosa.

4.3 Le ragazze vanno alle terme

Andate al **Lounge Bar**, parlate con **Mindy** e ditele che avete distratto i suoi genitori.
Mindy e Sandy partono per la Spa.
Andare all'**ingresso del Massaggio**, dove si sente un urlo.
Dopo la scena, tornerete nella **stanza di Keens**.

4.4 Hank al bar

Tornate al **Lounge Bar**.

Parlate con **Hank** e discutete tutte le opzioni di dialogo.

Dopo che Hank ha chiesto il **cacciavite**, aprite la schermata dell'inventario e fate clic sul cacciavite grande nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Keen ora metterà il cacciavite nella sua cassetta degli attrezzi.

(Nota: se non riuscite a prendere il cacciavite dalla schermata dell'inventario, scegliete l'opzione di dialogo "salta cacciavite" per continuare).

Parlate di nuovo con **Hank** e discutete del "Cacciavite". Dopo la scena, si torna nella **stanza di Keens**.

4.5 L'invito di Mindy

Andate nel **corridoio ovest**, dove **Mindy** vi chiama. Ottenete la **Keycard della Spa**.

4.6 Un'intrusione nella Spa

Dopo la scena, vi ritroverete nello **spogliatoio**. **Qui**, cliccate sul **citofono** (la scatola blu sulla parete sinistra). Scegliere di chiamare la **sala massaggi** e riagganciare.

Ora avete attirato Lorza lontano dalla sua scrivania (inoltre, chiamate la "Spa Reception" per far apparire di nuovo Lorza).

Andate all'**ingresso della Spa** e cliccate sulla porta all'estrema destra per andare alle altre **docce della Spa**. Parlate con **Mindy** e scegliete di andare nella sauna.

Si arriva alla **piazza delle terme**.

4.7 Preparare frullati

Quando si trova nella **piazza della Spa**, fare clic su **Mindy e Sandy** e parlare delle bevande.

Keen si offre di preparare frullati.

Andate al **Lounge Bar** e cliccate sul **Meal-Maker** (la macchina rosa al centro del bar).

Keen elencherà gli ingredienti necessari, che troverete qui: (Cubetti di ghiaccio) Salite al piano superiore della **piazza delle terme**, verso **la piscina**.

Fare clic sul lato sinistro della **piscina** per accedere al **bagno freddo**. Fare clic sul secchio di ghiaccio per trovare i **cubetti di ghiaccio**.

(Banane) Andate al **Biogiardino** e cliccate sulle banane sull'albero per trovare una **banana**.

(Altri ingredienti) Andare al **Lounge Bar**. Cliccare sui bicchieri e trovare i **Bicchieri**.

Fare clic sulle arance (a destra della barra) per trovare le **Arance**.

Cliccate sulla scatola della stasi (scatola gialla a destra del Mealmaker) per trovare lo **yogurt**.

Al **Lounge Bar**, cliccare sul **Meal-Maker** per preparare i frullati. Andate nella **piazza della Spa** e parlate con **Mindy e Sandy**.

Avranno i loro drink.

Tornerete alla **Piazza delle Terme**.

4.8 Jacuzzi

Nella **piazza della Spa**, cliccate su **Mindy e Sandy** e parlate della vasca idromassaggio.

Keen finisce nella Jacuzzi e gli viene chiesto di scegliere tra Est e Ovest. Questo determina con quale ragazza si concluderà la storia - si noti che in seguito è possibile rivisitare la Jacuzzi e fare una scelta diversa.

Tornerete alla **Piazza delle Terme**.

4.9 Piscina, trovare poolfloat

Nella **piazza della Spa**, cliccate su **Mindy e Sandy** e parlate della piscina.

Di conseguenza, keen deve trovare un poolfloat.

Andate nella **stanza di Lune** e cliccate sul salvagente sulla parete.

Keen può accettare se riesce a trovare un sostituto.

Andate nel **corridoio nord** e cliccate sul robot aspirapolvere rosso. Troverete **Clean-bot**.

Andate nella **stanza di Keen**, cliccate sul **Print-O-Matic** e stampate **Spray**

Paint. Tornate nella **stanza di Lune** e cliccate sul salvagente sulla parete.

Keen lo sostituirà e troverà **il Salvagente**.

4.10 Andate a nuotare!

Andare alla **Piscina** e fare clic sulla parte superiore dello schermo per andare al **ponte della piscina**.

Fate clic su **Mindy** e dite che avete trovato un galleggiante. Guardate la scena che si svolge.

(!) A seconda di chi avete favorito nella jacuzzi, avrete il seguente finale:

Est = Sandy Ovest

= Mindy Guardare

le scene.

4.11 Rivisitare la Spa.

Nella **piazza della Spa**, cliccare su **Mindy e Sandy**.

In questa finestra di dialogo è possibile scegliere le scene che si desidera .

- Se decidete di rivisitare la **vasca idromassaggio**, potete scegliere una sorella diversa.
- Se poi si sceglie di rivisitare la **Piscina**, si ottiene la scena finale di quella sorella.

Si conclude così la storia di Mindy e Sandy.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 5 -

Hank e Rosa
"Aggrovigliat
i

5.1 Introduzione

*La storia di Hank e Rosa è una breve storia secondaria, che si intreccia con altre due storie. La storia inizia come parte della storia di **Mindy e Sandy** - e solo molto più avanti nel gioco - finisce come parte della storia dei **lottatori**.*

5.2 Vi presentiamo Hank e Rosa

Incontrerete per la prima volta Hank e Rosa giocando la loro storia con **Mindy e Sandy** (vedi capitolo 4). Giocate quella storia finché non avrete completato il punto 4.4. Dopodiché Hank e Rosa si ritireranno nella loro stanza, misteriosamente chiusa la porta.

5.3 Riparazione del telescopio

Ora, per vedere cosa succede nella loro stanza... Per prima cosa andate al **Lounge Bar** e prendete il **binocolo di Hanks**. Poi andate al **corridoio Ospiti** e bussate alla porta di sinistra. Parlate con **Hank** del **binocolo**. Ora che il binocolo è vostro, andate nella **Crew Lounge East** e cliccate sul **Telescopio**. Keen ripara il telescopio. Si noti che ora è possibile utilizzare il **telescopio** per guardare nella stanza di Hank e Rosa.

Da qui in poi dovrete prima giocare alcune altre storie, fino a raggiungere il punto 8.6 del manuale. Storia **dei lottatori**, dove è necessario trovare una corda (vedi capitolo 8).

5.4 Alla ricerca della corda

Per ottenere la corda, andare prima nel **corridoio Ospiti** e bussare alla porta di sinistra. Parlate con **Hank** della **corda** e guardate la scena. Alla fine della scena, Rosa vi chiede di cercare il suo **Choker**. Ora vi troverete nella **stanza degli ospiti 1**. Continuate a cliccare **sulle borse** qui, fino a quando non troverete il **girocollo** di Rosa. Ora cliccate su Rosa in fondo alla stanza e discutete di "Dare il girocollo".

5.5 Minigioco della corda

Rosa chiede che impariate a maneggiare la corda, prima di darvi un pezzo. Giocate il minigioco finché non ci riuscite. Si riceve la **corda** mentre si viene mandati via e segue una scena.

5.6 Guardare le stelle

Andare nella **Crew Lounge Est** e cliccare sul **Telescopio**.
Guardate la scena.

Questo pone fine alla storyline di Hank e Rosa per il momento.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 6 -

Valerie e Yi-jie
"Parti di
ricambio".

Valerie

5.1 Parlare con il Capitano

*Completare la trama di **Sophie** per attivare la scena successiva.*

Andate nel **corridoio est**, dove il capitano chiederà a Keen di recarsi nella sua **sala di preparazione**. Andate nella **sala di preparazione** e terminate il dialogo.

Si ottiene la **Junkyard Keycard** e la **PayCard**.

Keen accetta di recarsi sulla nave-discarda per cercare i pezzi per lo Shuttle Rosa.

5.2 Visita all'astronave "The Junkyard"

Andate sulla **mappa** e cliccate sulla grande nave rossa per andare **alla discarica**.

Vi ritroverete nello **della discarica**, terminate la finestra di dialogo e scegliete di andarsene.

Keen ha proposto di scavare nel mucchio di spazzatura per trovare i pezzi che sta cercando.

Nello dello sfasciacarrozze, fare clic sulla **cabina** della **gru elettrica** sul lato sinistro dello schermo.

5.2 Il gioco della gru di potenza (trovare i pezzi della navetta)

Quando ci si trova nella **Gru del potere**, scegliere di iniziare la partita.

- Dovete spostare tutti i **blocchi luminosi** sul lato destro dello schermo, dietro le linee tratteggiate.
- Per farlo, è necessario spostare anche i **blocchi più scuri** al centro. Si noti che questi **I blocchi scuri non possono** essere spostati oltre le linee tratteggiate.
- Avete 100 mosse per , se fallite dovete riprovare. Ci vogliono circa 50 mosse per completare il puzzle.
- (SUGGERIMENTO) La chiave della soluzione è spostare di tanto in tanto i lunghi blocchi scuri nello spazio direttamente adiacente alle linee tratteggiate sulla destra.

Se avete completato con successo il puzzle Power Crane, avete trovato i pezzi necessari. Ora è possibile rigiocare il puzzle, se lo si desidera.

Scegliere "lascia" dal menu della **gru di potenza** per tornare allo **scafo della discarica**.

5.3 Acquistate i pezzi della navetta da Valerie

Quando ci si trova nello **del deposito di rottami**, cliccare sull'uscita in basso per andare all'**officina di riparazione dei rottami**.

Fare clic su **Valerie** che dorme sul divano.

Scegliere l'opzione di dialogo "**Mostra le tue parti**".

Si scopre che Valerie non accetta pagamenti, ma vuole fare uno scambio.

Scegliete l'opzione di dialogo "**scambio di sesso**".

Keen non ha nulla da offrire e Valerie propone di sesso. Sapendo che i pezzi della navetta valgono molto di più, Keen si offre di trovare qualcos'altro da scambiare.

5.4 Vedere cosa si può trovare da scambiare

Tornate alla vostra nave e recatevi **al Deposito Merci** (piuttosto vuoto) oppure direttamente alla **Sala del teletrasporto**.

Nella **Sala del Teletrasporto**, cliccate **sulle Scatole**, in alto a destra.

Keen cercherà di trovare qualcosa da scambiare.

Guarda la scena.

5.5 Effettuare lo scambio e ottenere i pezzi della navetta

Ora tornate all'astronave "The Junkyard" e parlate con **Valerie** nell'**area di riparazione dei rottami**.

Scegliete di nuovo l'opzione di dialogo **"scambiare per sesso"**.

Guardate la scena.

Ora avete ricevuto le parti della navetta.

5.6 Nel frattempo, nella Sala del Teletrasporto

Guardate la scena.

5.7 Fine di Valerie

*Tornare a Valerie se si vuole ripetere la scena XXX. Scegliere l'opzione di dialogo **"Un altro deposito"**.*

Yi-jie

5.8 Aprire la porta della Fucina al plasma

Andate alla nave "The Junkyard" e parlate con **Valerie** nell'**officina di riparazione dei rottami**. Scegliere l'opzione di dialogo "**Droidi**".

Valerie racconta a Keen del suo collega, il fabbro al plasma.

*Questo dà a Keen un motivo per andare **alla Forgia del Plasma**: la porta in cima alle scale.*

Ma la maniglia della porta è calda.

*Termina la storia di **Lorza** fino al punto 3.5 e guarda Keen che lava i suoi vestiti (ora il forno è pronto).*

Tornate alla vostra nave e dirigetevi verso la **cucina**.

Fare clic su **Forno** e individuare i **Kit forno**.

Andate di nuovo all'**area di riparazione del deposito di rottami** sulla nave "Il deposito di rottami".

Fare clic sulla **porta** e .

5.9 Incontro con la fucina al plasma Yi-jie

Fare clic su **Yi-jie** e discutere tutte le opzioni di dialogo.

5.10 Creare un "bastone di sostegno" per Yi-ji

Keen si è interessato al processo di forgiatura.

Ora Keen aiuta Yi-jie a forgiare l'ultima parte del suo nuovo droide.

*Per farlo, dovreste giocare (o imbrogliare) il prossimo minigioco **per 3**, creando ogni un'asta di supporto più grande. (se si vuole, si può lasciare in mezzo).*

Dopo aver fatto clic sull'incudine, scegliere di avviare il gioco.

- Colpire ogni parte due volte, fino a ottenere una forma liscia.
- È possibile colpire una parte solo se è illuminata.
- Se si colpisce un pezzo troppo spesso, si rompe. 3 crepe e il gioco è finito (riprovare).
- (SUGGERIMENTO) All'inizio del gioco è possibile colpire senza rischiare di rompere le cose.

Ogni volta che avrete successo, Keen mostrerà il suo risultato a Yi-jie.

Dopo il terzo successo, Yi-ji ringrazia Keen e aggiunge la sua creazione al suo droide.

Yi-jie ora metterà insieme il droide, prima di poterlo testare.

5.11 Guarda Yi-jie che prova il suo droide

Tornare alla **stanza di Keens** (questo fa passare il tempo).

Se avete seguito passo dopo questa guida, ora incontrerete un volto familiare nella vostra stanza.

Andate di nuovo all'astronave "Lo sfasciacarrozze" e dirigetevi **alla Fucina al plasma**. **Yi-jie** non è più all'incudine.

Quando ci si trova alla **Fucina del plasma**, fare clic sulla **Stazione di pompaggio** e osservare la scena.

Da qui in poi si può visitare anche la stazione di pompaggio.

5.12 Scegliere un nuovo hobby

Dopo la scena, vi ritroverete alla **Forgia del Plasma**.

Cliccate su **Yi-jie** e .

Discutere l'opzione di dialogo "**Droide del piacere**".

*Per attivare la parte successiva, assicuratevi di aver concluso la storia di **Valerie** fino al punto 5.5.*

Discutere l'opzione di dialogo "**Comissione droido**".

Discutete l'opzione di dialogo "**Mirare a piacere**" e guardate la scena.

5.13 Chiedere aiuto

Torna nella **stanza di Keens** e parla con Keen.

Discutere l'opzione di dialogo "**Multigiocatore**".

Entrambi i Keen vogliono lasciare la nave insieme e per questo hanno bisogno di un travestimento.

5.14 Realizzare il travestimento

Fare clic sul manichino nella stanza di Keens.

Keen vi dice che dovete creare 3 parti per il travestimento: un vestito, una parrucca e degli occhiali da sole. Lasciate di nuovo il Manichino per raccogliere ciò che vi serve.

1. Abbigliamento

Parlate con Keen e discutete l'opzione di dialogo "**Spogliati**" per ottenere l'**abito**.

Lasciare la finestra di dialogo.

Andate alla **Print-O-Matic** nella **stanza di Keens** e stampate **Spray Paint**.

2. Parrucca

Andare nella sala di **decontaminazione** (nell'hangar navette).

Fare clic sulla **scopa** e ottenere la **spazzola**.

3. Sfumature

Completa la storia di **Mindy e Sandy** fino al punto 4.2, per ottenere **gli occhiali di Hanks**.

Andate alla **Print-O-Matic** nella **stanza di Keens** e stampate **Spray Paint**.

Una volta raccolto tutto, cliccate di nuovo sul **manichino** nella **stanza di Keens**.

Cliccate su ogni opzione di dialogo, finché non avrete creato tutte le parti per il travestimento.

Si ottiene il **travestimento**.

5.15 Portate Keen a fare un giro

Nella **stanza di Keens**, parlate con **Keen**.
Discutere l'opzione di dialogo "**Mettiti un travestimento**". Si ottiene **Keen**.

Poi andate di nuovo all'astronave "The Junkyard" e dirigetevi **alla Forgia del plasma**.
Cliccate su **Yi-jie** per .
Discutere l'opzione di dialogo "**Raddoppio**".
Guardate la scena.

Dopo la scena Yi-jie e Keen lavoreranno insieme per realizzare un corpo di droide per il progetto di Keen.

5.16 Raccogliere il corpo del droide

Tornate nella **stanza di Keens** e ascoltate l'annuncio del capitano. Poi tornate alla nave "The Junkyard" e dirigetevi verso l'**area di riparazione dei rottami**. Parlare con "**Val, Keen, Yi-jie**".
Discutere l'opzione di dialogo "**In procinto di partire**". Si ottiene il **corpo di Droid**.

Nota: nella stanza di Keens appare una creazione con il corpo del droide. Ma il droide non può ancora essere costruito. Questo sarà possibile solo in un futuro aggiornamento del gioco.

Si conclude così la storia di Valerie e Yi-jie.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 7 -

**Il Dottore
'Problemi in
aumento'**

6.1 Un disturbo nella forza

Completate la storia di **Mindy e Sandy** e andate nella **stanza di Keens**.
*Questo porta a una scena in cui Keen si chiede cosa sia successo in piscina.
Keen ritiene di dover visitare il **Dottore**.*

6.2 Fatevi visitare

Andate sulla **mappa** e cliccate sulla **Medbay** per entrarvi (n. 24 sulla mappa qui sopra).
Ora vi trovate all'**ingresso** della **Medbay**.
Cliccare sull'uscita in basso per andare all'**Ufficio Medbay**.
Cliccate sul **Dottore** e discutete del vostro "problema emergente".

Questo porta a una scena in cui il medico esegue un controllo della salute. In seguito, il dottore dice a Keen di tornare domani per i risultati.

6.3 Ritorno per i risultati

Ora lasciate la finestra di dialogo e tornate nella **Stanza di Keens** (questo fa passare il tempo). Tornare all'**ufficio della Medbay** e parlare di nuovo con il Dottore.
Discutere le opzioni di dialogo "Irruzione?" e "Ladro". Il Dottore vi darà ora **la chiave elettronica di livello 3**.

Qualcuno ha rubato i computer dei dottori, compreso il body scanner rivelatore di Keen. Keen offre il suo aiuto per trovare il ladro.

6.4 Trova il ladro

Andate nella **Sala di sicurezza** (n. 15 sulla mappa).
Fare clic sul **quadro elettrico** per collegare i "Monitor della medicheria".
Fare quindi clic **sui controlli** per rivedere i "filmati di sicurezza della Medbay".
Tornate nell'**ufficio della medicheria** e raccontate al **medico** ciò che avete visto.

6.5 Rintracciare l'origine del raggio teletrasporto

Oh-oh! Ora anche il Dottore è scomparso.
Dopo la scomparsa del **Dottore**, recatevi **nella sala di preparazione** dei capitani.
Fare clic sullo schermo verde per accedere allo **Scanner spaziale**.
Attivare il minigioco Scanner cliccando sulla console in basso. Giocare al minigioco Scanner.

- (SUGGERIMENTO) Individuare il primo punto di scansione nel 4^{esimo} quadrato, nella riga superiore.
- (SUGGERIMENTO) Le linee di teletrasporto non si sovrappongono l'una all'altra... questo rende l'area di ricerca più piccola ad ogni punto trovato.

Dopo aver completato il gioco, le **coordinate delle navi** verranno stampate. Prendere **le coordinate delle navi** facendo clic su di esse.

6.6 Teletrasporto alle sedi dei medici

Ora andate al **Teletrasporto** e cliccate **sui comandi** del teletrasporto.

*Se non riuscite a usare i comandi, il **cavo** del teletrasporto deve essere ancora rotto (a causa della caduta Keens). Per ripararlo, andate nella **stanza di Keens** e cliccate **sulla macchina da stampa**.*

*Stampate un **cavo dati** e tornate al **teletrasporto**.*

*Cliccando sul **cavo**, Keen sostituirà il cavo rotto con nuovo.*

Fare clic **sui controlli** e scegliere il teletrasporto "Alla posizione di Doc".

6.7 A bordo di una nuova nave

Keen appare nella **Sala del Teletrasporto** e si rende conto di trovarsi su una nave aliena.

Il vostro obiettivo è trovare il Dottore, ma incontrerete diverse porte.

Per aprire le porte è necessario inserire la giusta combinazione di tasti nelle tastiere vicine. Queste combinazioni di tasti sono scritte su appunti che si trovano in giro per la nave.

6.8 Aprire la porta nella sala di sinistra.

Partendo dalla **sala del ... teletrasporto**, andate a destra fino alla **sala del ... lato destro**.

Lì, cliccate **sul camice** appeso alla parete di fondo.

Keen troverà un **blocco note alieno** nella sua tasca e una **nota aliena**.

Ora andate due schermate a sinistra, nella **sala ... di sinistra**.

Fare clic su **... Tastiera** per ottenere un primo piano dei tasti.

Ora aprite l'inventario e guardate la **nota aliena** che avete appena trovato.

Sull'**Alien Note** si vede un simbolo bianco, che si deve ricreare premendo i tasti giusti. Premendo un tasto verde, il simbolo diventa bianco.

Premere i tasti 1 e 5 (esterno-alto e interno-basso)

Quindi premere il tasto giallo al centro per confermare il codice.

Il codice giusto apre la porta nella **... Sala di sinistra**.

Ora cliccate sulla porta che si apre per andare all'**Osservatorio**.

6.9 Osservatorio e monitor

Nell'**Osservatorio**, fare clic sui **monitor** alieni per ottenere un primo piano di questa configurazione del computer. Ora cliccate sulla **nota aliena** sul lato destro dello schermo per prenderla.

Nel frattempo Keen scoprirà qualcosa di più sull'alieno e su ciò che è successo...

6.10 Apertura della porta nella sala del Rightside.

A questo punto, tornare indietro a destra, fino a raggiungere la **sala del ... lato destro**. Lì, fate clic sulla **... tastiera** per ottenere un primo piano dei tasti.

Ora aprite l'inventario e guardate la **Nota aliena** che avete appena trovato nel computer dell'alieno.

Sull'**Alien Note** si vede un simbolo bianco, che si deve ricreare premendo i tasti giusti. Premendo un tasto verde, il simbolo diventa bianco.

Premete i tasti 4, 6 e 1 (esterno-sinistra, esterno-destra e interno-basso).
Poi premete il tasto giallo al centro per confermare il codice.

Il codice giusto apre la porta nella **Sala dei Diritti**.

Ora cliccate porta che si apre per andare nel ... **corridoio di sinistra**.

6.11 Aprire la porta al Dottore

Ora vi trovate nel ... **corridoio di sinistra**.

Fare clic sul lato destro dello schermo per accedere al ... **Corridoio destro**.

Qui si vede una grande finestra e all'interno c'è una nota aliena attaccata al vetro.

Fare clic sulla **Nota aliena** (Keen dirà che non riesce a).

Ora, tornate alla **sala del ... teletrasporto** (da dove siete partiti con la nave aliena). Una volta lì, cliccate **sui ... Controlli?**

Fare clic sulla nuova opzione di dialogo "**Nota di teletrasporto**" per ottenere la **Nota aliena**.

Ritorno al... **corridoio di destra**.

Fare clic su ... **Tastiera** per ottenere un primo piano dei tasti.

Ora aprite l'inventario e guardate la **nota aliena** che avete appena .

Sull'**Alien Note** si vede un simbolo bianco, che si deve ricreare premendo i tasti giusti. Premendo un tasto verde, il simbolo diventa bianco.

Premere i tasti 2, 3 e 5 (interno-sinistra, interno-destra ed esterno-alto) Quindi premere il tasto giallo al centro per confermare il codice.

Il codice giusto apre la porta nel ... **corridoio di destra**.

Ora cliccate sull'apertura della porta per accedere al... **Laboratorio di ricerca**.

6.12 Incontrare l'alieno

Se si entra nel ... **Laboratorio di ricerca**, seguirà una scena.

Discutete tutte le opzioni di dialogo, finché il Dottore non vi chiederà di trovare delle bende.

6.13 Trova le bende

Ora tornate al ... **corridoio di destra** appena fuori dal ... **laboratorio di ricerca**.

Cliccate sui vestiti nell'apertura della porta e prendete il **Bodystoking dei medici**.

Tornate nel ... **Laboratorio di ricerca**, parlate con il **medico** e scegliete "Dare bendaggi".

6.14 Trova la prova

Successivamente, discutete tutte le opzioni di dialogo, finché il Dottore non vi chiederà di "trovare una prova". A questo punto, lasciate la nave aliena e tornate al **Maggiolino Verde**.

Cliccare sulla **medicheria** e raggiungere la **sala di recupero** sul retro.

Una volta lì, fare clic **sugli Opuscoli**, che ora si possono prendere. (sulla parete posteriore, sopra il tubo).

Tornate ora alla nave aliena utilizzando il **teletrasporto** del Maggiolino verde.

Andate di nuovo al ... **Laboratorio di ricerca**, parlate con il **dottore** e scegliete "Dare la prova".

Seguirà un dialogo e Keen e il Dottore lasceranno nuovamente la nave aliena.

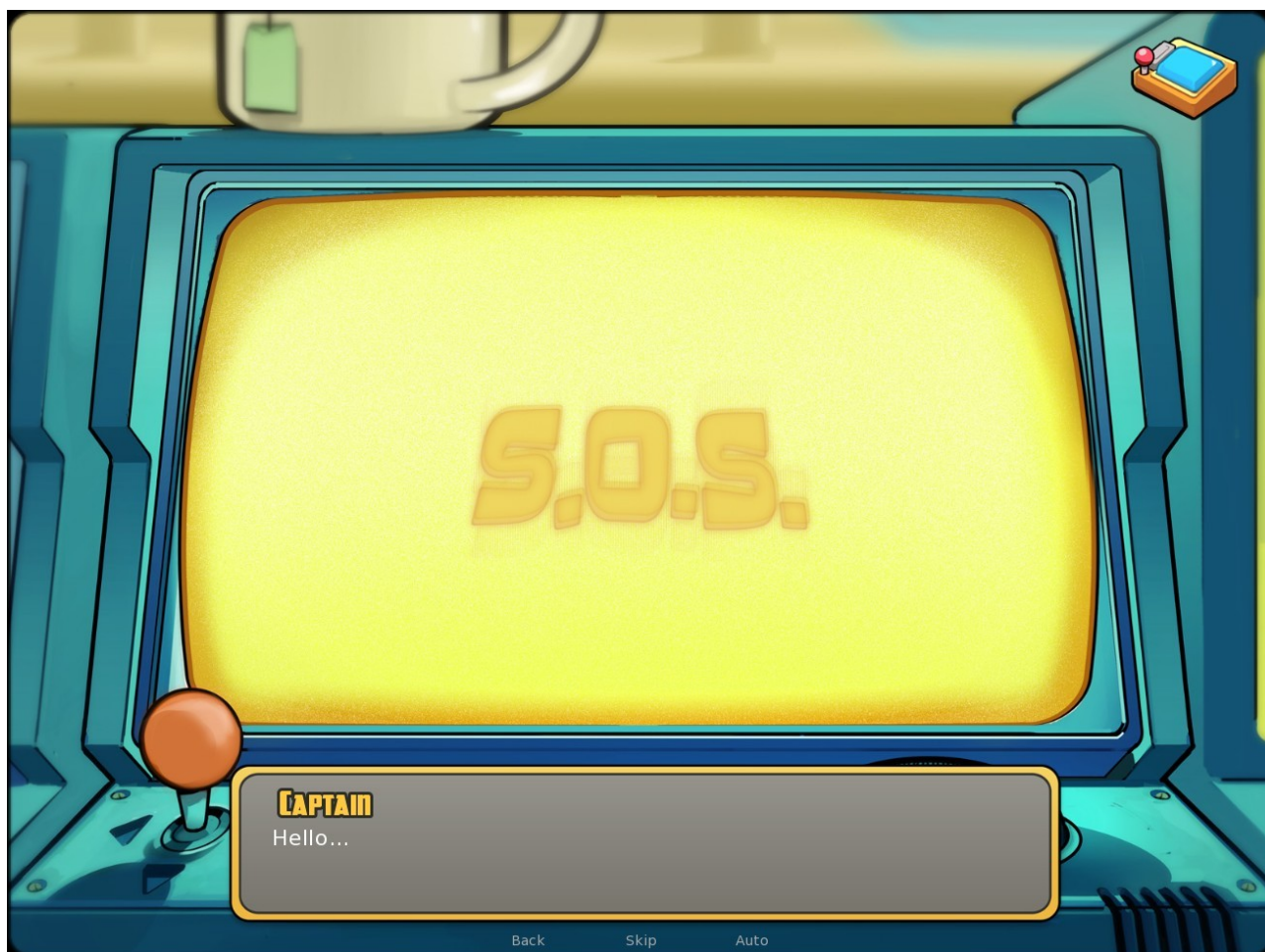
6.15 Chiedere al medico la diagnosi - fine

Ora che i computer del Dottore sono tornati, il Dottore può esaminare il BodyScan di Keens e dirgli di più sui suoi Problemi Nascenti.

Andate nell'**ufficio della medicheria** e parlate con il **dottore**.
Discutete i risultati del "test" e seguirà la scena finale.

Si conclude così la storia dei medici.

**Anche se ulteriori scene potrebbero essere aggiunte nei futuri aggiornamenti del gioco!*



- 8 -

I lottatori "sudano

8.1 S.O.S.!

*Per iniziare questa storia è necessario aver completato sia la storia **dei Medici** che quella di **Valerie e Yijie**. Poi...*

Andate al **Ponte**.

Qui c'è un monitor che lampeggia; fare clic su di esso.

Questo porta a una scena in cui 3 lottatori bloccati chiedono aiuto.

Terminate la conversazione e tornerete nella **stanza di Keen**.

8.2 Incontra i lottatori

Andate all'**Ospite del corridoio**. (Nota: non è ancora possibile andarci direttamente dalla mappa). Lì incontrerete **Lune**. Terminate la conversazione.

Ora entrate **nella stanza degli ospiti 3**, quella con l'allarme rosso lampeggiante. Cliccate sul **lottatore sudato** che fa le trazioni.

Discutete di tutto.

8.3 Trovare una stanza per la palestra

Andate al **merci**.

Keen trova questa stanza perfetta per la palestra e la ripulisce. La scena si conclude con Keen che accende un **Neonsign**.

8.4 Appendere il cartello al muro

Nel **deposito merci di sinistra** c'è un'insegna al neon con la scritta "Mayteys Swing Fest".

Keen la trova inadatta alla palestra e vuole prima riordinare il testo.

Cliccare sul **Neonsign** per avviare il minigioco.

- **SUGGERIMENTO 1.** Questo è un puzzle anagrammatico. Dovete riordinare le parole in modo da ottenere 3 parole inglesi che abbiano a che fare con il nuovo scopo di questa stanza.
- **SUGGERIMENTO 2.** Le lettere hanno 3 colori. Mettete in fila le lettere dello stesso colore.
- Solo per divertimento: Keen commenterà anche le parole "sporche" se si creano 2 o 3 parole, disposte su righe separate, mettendo tutte le lettere non utilizzate fuori dal bordo dei segni.

Se avete trovato le parole corrette, keen il cartello.

8.5 Mostrare la palestra ai lottatori

Andate di nuovo nella **stanza degli ospiti 3** e cliccate su **Bosra** per parlare di "Palestra pronta!". Sono entusiasti di vedere la palestra e vi seguono.

Dopo la scena si torna nella **stanza di Keens**.

8.6 Realizzare attrezzature da palestra

Andare di nuovo al deposito **merci** (=palestra).

Parlate con **Tonda** dell'**attrezzatura della palestra**.

Vi chiederà di preparare diverse cose per la palestra.

Per tenere il conto, Keen ha affisso un **elenco di cose da fare** sulla parete destra del **deposito merci**.

Fare clic sull'**elenco delle cose da fare**.

Fare clic sulle opzioni di dialogo per vedere cosa serve per ogni voce della palestra.

Uscire di nuovo dall'**elenco delle cose da fare** per raccogliere ciò che serve.

- **1. Il bilanciere**
Avete già il **binario per tende**, ma vi servono ancora dei pesi.
Andate al **Biogiardino**, cliccate **sui vasi di ceramica** e prendete i **coperchi dei vasi di ceramica**.
- **2. Barre della palestra**
Avete già i **binari per tende**, ma vi servono ancora le viti.
Andate alla **Print-O-Matic** nella **stanza di Keens** e stampate **Dadi e viti**.
- **3. Tapis roulant**
Avete già il vecchio **tagliaerba**, ma vi serve ancora una cinghia.
Andate nella **sala di decontaminazione** e prendete il **Taperoll**.
- **4. Salto della corda**
È sufficiente una corda.
Tornate indietro fino alla storia **di Hank e Rosa** (capitolo 5) e completate i punti 5.4 e 5.5 per ottenere l'opzione **Corda**.

Una volta raccolto tutto, cliccare di nuovo sull'**elenco delle cose da fare** nel **Deposito merci** (Palestra). Quindi fare clic su ogni opzione di dialogo, fino a quando non si è creato tutto l'equipaggiamento della palestra.
Keen tornerà poi nella sua stanza.

8.7 Ritorno alla palestra

Andate nel **corridoio ovest** e lì incontrerete **Tonda**.

Dopo la finestra di dialogo, recarsi **al deposito merci** (palestra) e parlare con Tonda. Discutere l'opzione di dialogo "Controlla".

Ora potete **scegliere quale ragazza volete aiutare** nell'addestramento.

Nota: in questo aggiornamento, è possibile scegliere solo Tonda.

SE SI SCEGLIE TONDA:

8.8 Aiutare Tonda

Parlare con **Tonda** nel **deposito merci** (palestra).

Discutere l'opzione "Pesi" e "Corda per saltare".

Seguirà una scena in cui sarà possibile **cronometrare** Tonda.

Accelerare/rallentare il tempo premendo i pulsanti sinistro/destro del timer. Premere il pulsante superiore per terminare la scena.

Una volta giocate entrambe le scene, parlate di nuovo con Tonda e discutete di "Break".

8.9 Scacchi di lotta

Parlate con **Tonda** nel **deposito merci** (palestra).

Discutete l'opzione "Wrestle Chess" e poi scegliete "start puzzles" per giocare al minigioco. Tonda deve **risolvere 3 dei 4 rompicapo di Wrestle Chess**.

Assicuratevi di leggere le regole del gioco o di utilizzare l'opzione "cheat". Ecco le

risposte corrette:

Puzzle 1= 3
MOVIMENTI

Puzzle 2 = 5 MOVIMENTI

Puzzle 3= 4
MOVIMENTI

Puzzle 4= 2
MOVIMENTI

Puzzle 5 = 3 MOVIMENTI

Puzzle 6= 5
MOVIMENTI

Puzzle 7= 4
MOVIMENTI

Puzzle 8 = 3 MOVIMENTI

Puzzle 9= 1 MOVE

Una volta superato il minigioco, Keen se ne andrà e seguirà una scena con Lune.

8.10 Allestimento dell'Arena di Wrestle

Nella scena precedente Lune vi ha chiesto di organizzare l'incontro di wrestling.

Per allestire l'Arena di Wrestle, andare prima nel **corridoio est** e cliccare sulla pila di **nastri H-VR** per ottenere il nastro Holo-Wrestle.

Quindi, entrare nella **stanza H-VR** e fare clic sull'**unità nastro H-VR** al centro dello schermo.

Scegliere l'opzione "**Inserisci nastro H-VR**" per trasformare il campo di gioco H-VR in una **Wrestle Arena**.

8.10 Posizionamento dei poster di Wrestle

Per posizionare i poster, andare prima nella **stanza degli ospiti 3** e cliccare sui **poster di wrestling** per prenderli. Successivamente, è necessario affiggere **cinque manifesti** per completare i preparativi per l'incontro di wrestling.

Ora ci sono **10 luoghi in** cui è possibile affiggere un manifesto.

In queste , l'**icona della chiave inglese** apparirà per indicare il punto in cui è possibile inserire un poster.

Fare clic per posizionare un poster. -E cliccare nuovamente sul poster se si desidera rimuoverlo.

Questi sono i luoghi:

Corridoio Ospiti, Corridoio Bio, Distributore di bibite, Cucina, Sala equipaggio Ovest, Corridoio Ovest, Docce termali, Ufficio Medbay, Stanza di preparazione, Corridoio destro *della nave aliena*.

E a seconda di dove si posiziona il manifesto, **diverse persone** verranno all'incontro di wrestling.

8.10 Avvio dell'incontro di wrestling

Dopo aver allestito l'Arena di wrestling e aver affisso 5 manifesti di wrestling, andare all'**hangar navetta**. Parlate con **Lune** e discutete l'opzione "Incontro di lotta!", che "attiva l'incontro di lotta".

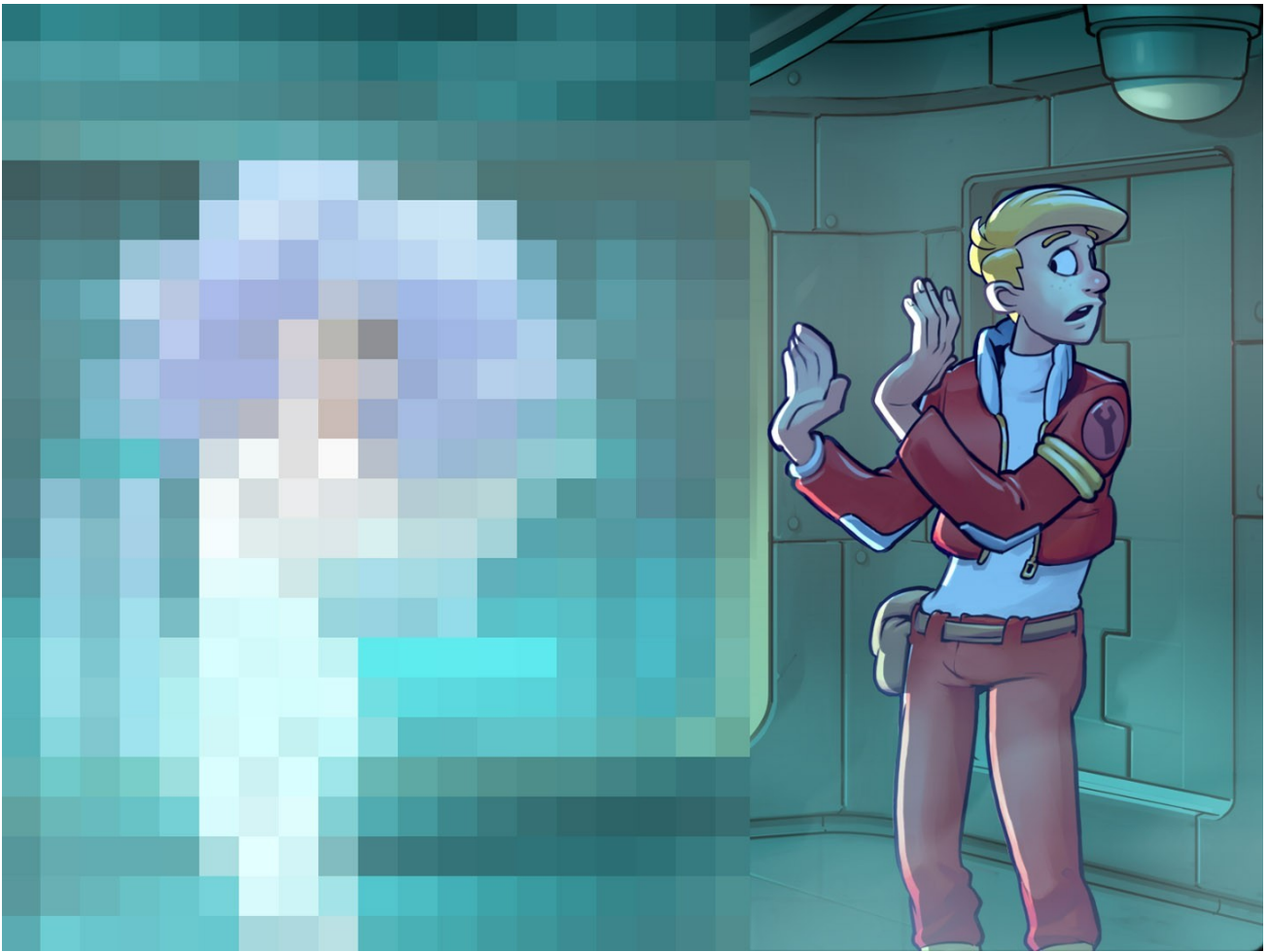
Dirigetevi verso la sala H-VR e da lì...

Andate nella **sala di cambio H-VR** se volete vedere Tonda prima dell'inizio della partita.

Oppure vai direttamente alla **tribuna H-VR** e clicca su Keen per iniziare l'incontro di wrestling. Guardare l'incontro.

Nota: è possibile rigiocare l'incontro; l'esito dell'incontro è casuale e ci sono 4 prese uniche e 2 potenziali vincitori.

Si conclude così la storyline dei lottatori per ora.



- 9 -

Watt-ii
'Monster Mystery'

9.0 Prima di iniziare

*Per iniziare questa storia, è necessario completare la trama di **The Wrestlers** (fino all'8.10, al punto in cui Tonda vince l'incontro di wrestling). Poi...*

9.1 Aiutate il capitano: tutti in coperta!

Andate in **sala tattica** e ascoltate il **capitano**.

Chiederà a Keen di riparare i 9 Helping Hands che si trovano nelle gallerie di manutenzione.

Il capitano vi darà la **Keycard di Lvl 4** per .

9.2 Procuratevi una torcia elettrica

Il luogo in cui state andando sarà buio, quindi per prima cosa cercate la torcia.

Per farlo, recatevi nella **Sala del Teletrasporto**.

Lì, utilizzate il teletrasporto e andate alla **Nave aliena**.

Una volta lì, andate 2 schermate a destra, nel **corridoio ... di sinistra**.

Quindi fare clic sull'**impianto meccanico** sul lato sinistro.

Una parte della pianta si staccherà e ora avete la **Torcia Aliena**.

A questo punto, cliccate sull'**icona** della vostra **Mappa**, per tornare alla vostra nave.

9.3 Ai tunnel di manutenzione

Andare in **cantina**.

Una volta entrati, scendete le scale e andate nella parte più a sinistra. Ora vi trovate nella **Cantina di sinistra**.

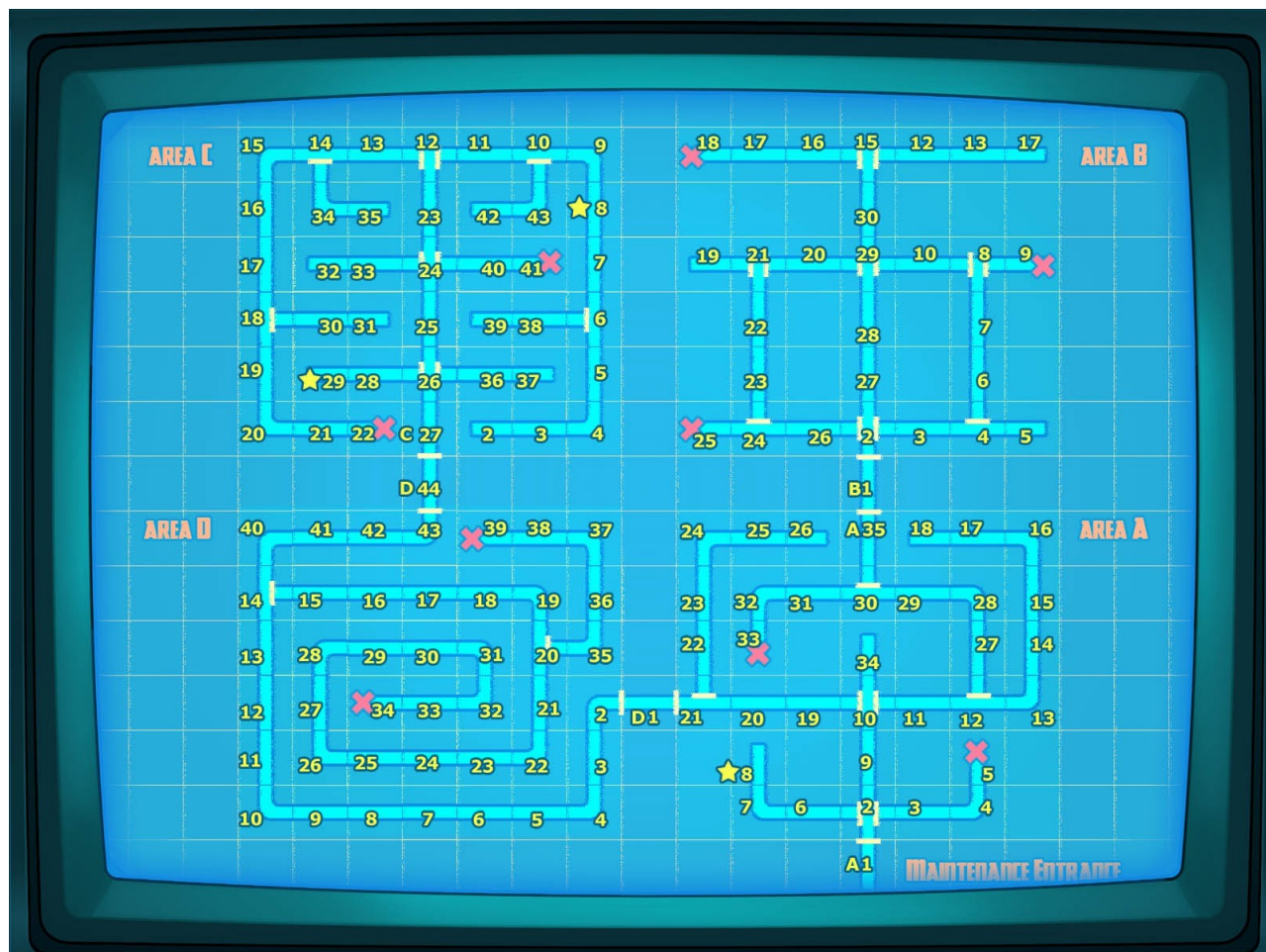
vedrete una **porta** che conduce ai tunnel di manutenzione. Aprite la **porta** premendo il **pulsante** accanto ad essa.

Entrate nella sezione **Tunnel di manutenzione**.

9.4 Nota! La riparazione di Helping Hands è facoltativa

Nota: la riparazione delle Mani d'aiuto fa **parte della storia del Capitano** e **non è necessaria** per progredire nella storia di Watt-ii. Tuttavia, se volete completare questo compito, stampate 9 cavi dati e riparate tutte e 9 le mani nel labirinto. Al termine, tornate dal Capitano nella Sala dei preparativi.

8.2 La mappa delle gallerie di manutenzione



9.2 Trovare Watt-ii

*Watt-ii si aggira nei tunnel ed è entrata attraverso una fessura nel soffitto.
Per inseguirla...*

9.2 Trovare la scala

*Una volta entrati nei **tunnel di manutenzione**, camminate fino all'angolo in alto a sinistra per raggiungere l'**Area C**.*

*Una volta nell'**Area C**, andate nella parte superiore destra dei tunnel e superate l'angolo più a destra.
Ora vi trovate in un tunnel rettilineo (stanza C8 sulla mappa), dove troverete una scala sul pavimento.
Prendete la **scala**.*

9.2 Attraversare il varco

*Ora tornate all'inizio dei **tunnel di manutenzione**, nell'**Area A**.*

*(Per uscire dal labirinto è meglio usare l'**icona della mappa** e poi entrare di nuovo dalla **cantina**).*

*Una volta entrati nell'**Area A**, prendete la prima porta a sinistra e camminate fino alla fine del tunnel.
Al vicolo cieco (stanza A8 sulla mappa), cliccate **sulla fessura nel soffitto** per posizionare la scala.*

*Fare clic sulla scala per utilizzarla e accedere al passaggio sul soffitto.
Segue una scena.*

9.2 Incontrare Watt-ii

Una volta incontrato **Watt-ii**, discutere tutti gli argomenti di dialogo. Segue una scena.
Discutete i restanti argomenti di dialogo.

Si conclude così la storia di Watt-ii.

****Anche se questa storia avrà quasi certamente dei contenuti extra e delle scene XXX aggiuntive!***



- ? -

L'astronauta in rosa

Questa storia è ancora lontana dall'essere completata. Ma una parte di essa consiste nel riparare la navetta rosa nell'area di riparazione, cosa che potete già fare se volete.

Riparazione della navetta rosa

Per prima cosa completate la storia di **Lune** fino al punto 1.3.
Durante questa parte il capitano vi chiederà di riparare la navetta rosa.

Per farlo, andare nella **Baia delle riparazioni** e fare clic sulla **Navetta rosa**.
Keen farà presente che prima deve aprire il portello, per spegnere il motore.
A questo punto, fare clic sulla **stazione di controllo Helping Hands**, a destra, e passare alle opzioni di dialogo.
Keen concluderà che ha bisogno di un potente lubrificante per aprire il portello.

Ora completate completamente la storia di **Lorza** e assicuratevi di fare un massaggio.
Dopo il massaggio, andate all'**ingresso della Spa**, parlate con **Lorza** e chiedete la **Lupa**. Lorza vi darà la sua **Lupa**.
Ora tornate alla **baia delle riparazioni** e fate clic sulla **stazione di controllo delle mani di aiuto**. Scegliere di lubrificare il portello e aprire il portello.

Ora cliccate sul portello aperto per entrare nella **navetta rosa**.
All'interno della **navetta rosa**, prendere le **chiavi** per spegnere il motore.

Poi dovrete trovare i pezzi di ricambio per la navetta.
Per ottenere i **pezzi** di ricambio **della navetta**, completare la storia di **Valerie** fino al punto 5.5. Ora tornate alla **baia delle riparazioni** e cliccate sullo **Shuttle rosa** per ripararlo.

La **navetta rosa** è ora completamente riparata.

E per ora la storia finisce qui.
Attenzione, questa storia è appena iniziata e avrà altri contenuti nel prossimo futuro!



- ? -

Il capitano Destinazione sconosciuta

Attenzione, questa storia è appena iniziata e avrà altri contenuti nel prossimo futuro!

