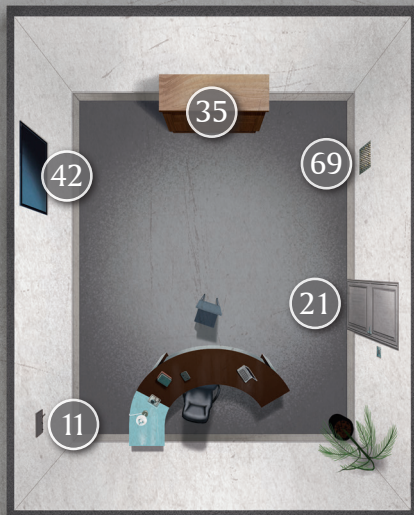


UFFICIO



Questa è la stanza in cui siete stati rinchiusi.
Sono visibili vari elementi.

Ora potete setacciarla e rivelare
le cinque carte di cui vedete i numeri.

25

16 46 69

Ben fatto. Avete ripristinato
l'elettricità inserendo il cavo
nella macchina.

Scartate le carte 16, 46 e 69.



++6 è un **modificatore** che potete
SOMMARE a un **numero rosso**.

Se il totale corrisponde a una carta del
mazzo, potete rivelare quella carta.

48

25 42



Ottimo. Lo schermo è ora attivo.
Questo dovrebbe aiutarvi a uscire.

Scartate le carte 25 e 42.

Potete inserire un codice nell'applicazione grazie a queste 4 cifre!

21



Questa è la porta di uscita.
È controllata da un codice digitale.

Per uscire e completare il Tutorial
dovete inserire un **codice di 4 cifre**
nell'applicazione.

Esamine la stanza.

35



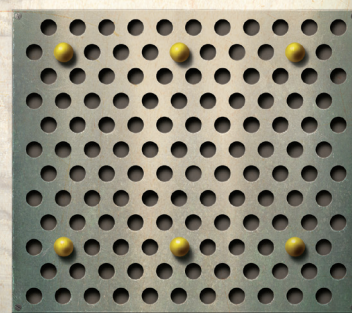
Una cassapanca chiusa a chiave.

Potete combinare questo oggetto
con un **numero blu**.

Per farlo, SOMMATE i numeri assieme.

Se il totale corrisponde a una carta
del mazzo, potete rivelare quella carta.

69



Una griglia con alcuni spilli distanziati 5 cm.

Questo è un **Congegno**.

Prima di usarlo, dovete trovare degli indizi nella
stanza per capire come funziona.

Per usarlo, premete il tasto Congegno nell'applicazione e inserite il numero
di questa carta (69).

TUTORIAL 2.0

Nuove regole per i congegni.

Benvenuti ad UNLOCK!

Questo semplice tutorial vi spiegherà le regole del gioco. Quando avrete finito, sarete in grado di giocare tutte le avventure disponibili.

In questa prima avventura vi trovate a colloquio presso la società segreta UNLOCK!, all'ultimo piano di un palazzo. Il direttore vi accoglie con uno strano sorriso e vi lascia all'interno di una stanza apparentemente normale... chiudendo a chiave la porta quando esce.

Fate partire l'applicazione, selezionate lo scenario TUTORIAL, poi premete START (►).

Avete 10 minuti per uscire!
Ora girate questa carta.

48

25

3 / 10

2 / 10

1 / 10

69

35

21

6 / 10


5 / 10

4 / 10

16



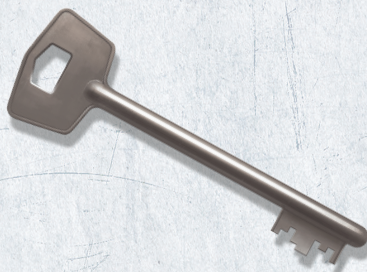
Un cavo elettrico lungo 10 cm con due anelli metallici alle estremità.

Potete combinare questo oggetto con un **numero rosso** .


Per farlo, **SOMMATE** i numeri assieme.

Se il totale corrisponde a una carta del mazzo, potete rivelare quella carta.

11




Una chiave.

Potete combinare questo oggetto con un **numero rosso** .

Per farlo, **SOMMATE** i numeri assieme.

Se il totale corrisponde a una carta del mazzo, potete rivelare quella carta.

Potete chiedere un indizio  inserendo nell'applicazione il numero della carta (**11**).

46


11 35



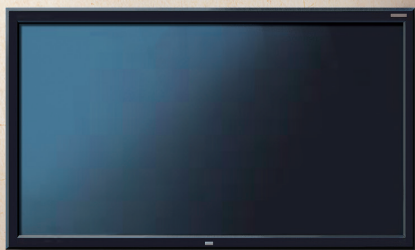
Molto bene. La cassapanca è aperta.

Scartate le carte **11** e **35**.


Esaminare attentamente l'immagine. Ci sono **DUE** elementi interessanti. Se vedete un numero, rivelate la carta corrispondente.

Potete chiedere un aiuto premendo il tasto **Oggetto Nascosto**  nell'applicazione.

42



Uno schermo. Manca l'elettricità.

Potete combinare questo oggetto con un **numero blu** .

Per farlo, **SOMMATE** i numeri assieme.

Se il totale corrisponde a una carta del mazzo, potete rivelare quella carta.

46

9 / 10

11

8 / 10

16

7 / 10

42

10 / 10