

La Casa D'Inferno

By Ros

Data di rilascio 01/02/2012

Contatti Web : www.xdir.it - team@xdir.it



Una di quelle case, dove è meglio non entrarci mai.

+ Cosa si nasconde al suo interno?

+ I fantasmi, esistono davvero?

Mister Antony Smith, un'eccentrico milionario, malaticcio e morente, vuole indagare sulla questione. Vuole sapere se dopo la vita c'è un'altra vita ancora, oppure è la fine di tutto?

Tu ti chiami Nick Amup, sei un'investigatore del Paranormale, che insieme a te Roger Tilton (sensitivo) e Melissa Mills (psicologa), dovrete compiere questa missione tanta difficile, quanto bizzarra. Dovrete restare per un'intera settimana nella casa più infestata degli Stati Uniti, in Pennsylvania e precisamente a Centralia, la città fantasma.

Smith ha provveduto ad acquistare una casa in quel luogo dimenticato da Dio. Si narra che proprio in quella casa che si manifestino i maggiori fenomeni paranormali di tutta l'intera città.

[Inizio](#)

Tu, Roger e Melissa siete arrivati davanti alla casa con una Mercedes nera e fiammante di proprietà di Smith. L'autista ha scaricato le valigie, ha aperto la casa e ha portato le valigie nelle vostre stanze. Adesso tu ti trovi nella tua stanza. Nella stanza c'è:

Un bagno

Un armadio

Un letto

Un orologio

La porta di uscita

E' un normale bagno. Non c'è niente di strano.

Nell'armadio c'è la tua valigia vuota. Tutti i tuoi indumenti e tutte le tue cose personali sono già stati sistemati. Per ora non ti serve altro.

Il letto è in ordine. Non è ora di dormire, pigrone :)

Un'orologio fermo. Probabilmente è guasto. Segna le 12:00, perbacco, anche se è fermo, noti che per 2 volte al giorno, avrà sicuramente ragione :), a parte questo, non c'è altro.

Un lungo corridoio. A Nord si intravede la fine delle scale, a Sud invece continua fino a perdersi nel buio.

[Sud](#)
[Nord](#)

Il corridoio finisce con 2 porte, una sinistra e una a destra. Sono le stanze di Melissa e di Roger, ma ora non ti serve a niente restare qui. Gli altri sono al piano di sotto.

[Nord](#)

Fai le scale, e scendi al piano di sotto. Durante la discesa osservi la casa. Le pareti sono in buone condizioni. La scala è in legno, fa un pò di rumore, ma niente di preoccupante. Arrivi finalmente in un grande salone.

Un grande camino acceso, Melissa seduta su una poltrona a destra ed Roger di fronte a Sinistra. Il camino illumina tutta la stanza, ma c'è comunque la luce accesa.

<< Ben arrivato Nick, ti sei sistemato? >>

<< Si Melissa. Voi? >>

<< Io tutto apposto, tu Roger? >>

<< Si Ok, vuoi un sigaro Nick? >>

No Grazie

Si Grazie

Ho smesso di fumare tempo fa

Si, molte grazie. Così accendi il sigaro ed iniziate e parlare sul
dafarsi e come svolgere al meglio il lavoro
Di cosa ti occupi di preciso Nick?

Sono un investigatore del paranormale

Iniziate e parlare sul dafarsi e come svolgere al meglio il lavoro

[Sono un investigatore del paranormale](#)

<< Quindi, in pratica cosa Fai? >>, continua a chiederti Melissa. << Semplice. Tutto quello che non è spiegabile normalmente, cerco di spiegarlo io. Ufo, alieni, fantasmi, vari misteri... >>

<< Ma si guadagna qualche cosa? voglio dire, casi del genere sono difficili da portare a compimento. A parte ovviamente questo con Smith che è disposto a pagarci un milione di dollari a testa >>. Hai ragione Roger, infatti non è che guadagni molto. Il mio portafoglio è il miglior amico della miseria :), non guadagno mai un tubo ^_^

Tutti e 2 ridono alla tua battuta, perché sono convinti che tu stia scherzando, ma tra te e te pensi di aver detto la verità ed è anche il tuo stomaco a confermarlo, che certi giorni è instancabile a produrre strani suoni. Sono i suoni del vuoto ;-)

<< Tu invece cosa fai qui Melissa? Io sono un sensitivo, Nick un investigatore del paranormale, diciamo che entrambi siamo nel posto giusto, ma tu che se una psicologa, cosa fai qui? >>

<< Smith è un tipo molto preciso e pignolo. Mi ha chiesto di indagare su quello che succederà, se succederà, in questa casa. E' ovvio che vuole essere sicuro che quanto detto da voi non sia frutto di strane fantasie o di allucinazione. Quindi sono una garanzia in più, diciamo quella razionale. >>

[Cosa sapete di Centralia?](#)

Melissa si collega ad internet ed apre Google che tra i primi risultati porta quello di Wikipedia (tanto per cambiare :))....

Centralia è un comune degli Stati Uniti d'America, nella Contea di Columbia, nello stato della Pennsylvania, reso celebre da una vicenda tragica ma istruttiva sullo scorretto utilizzo delle risorse naturali.

La città sorse all'inizio dell'Ottocento sopra un enorme giacimento di antracite, carbone fossile puro al 95%, che venne estratta in quantitativi industriali fino alla fine del secolo diciannovesimo, lasciando infine nel sottosuolo una serie di pozzi abbandonati; caratteristiche della antracite sono la sua estrema durezza, che in passato ne rese difficile l'estrazione, e il fatto che sia di difficile accensione ed ancora più difficoltoso spegnimento.

Nel 1962 Centralia contava circa 2.000 abitanti, quando a seguito dell'immissione di rifiuti ardenti in un pozzo dismesso, usato come discarica illegale, la vena carbonifera prese fuoco. Inutili furono tutti i tentativi di estinguere l'incendio sotterraneo, che ben presto manifestò i suoi effetti anche in superficie: ceneri, nuvole di fumo bianco ed acre, moria di alberi, scioglimento dell'asfalto con conseguente formazione di crepe sulle strade, voragini improvvise, ecc.

Nel ventennio successivo la popolazione venne progressivamente evacuata, molti edifici abbattuti e Centralia divenne una cittadina fantasma. Le persone si sono trasferite perlopiù nelle comunità vicine.

Attualmente l'incendio nel sottosuolo è ancora attivo e si calcola che lo sarà ancora per centinaia di anni

<< Ci hanno fatto anche il film "Silent Hill" ed anche il videogioco è stato ispirato proprio da questa città. Soprattutto nel primo episodio della serie, si può notare l'incredibile somiglianza tra Centralia e Silent Hill >>

<< Davvero Roger? >>

<< Sì Nick, l'ho letto su BeliceWeb.it nella sezione delle curiosità >>

[Bene ragazzi, parlare è molto bello, ma adesso vado a fare un giro per scoprire cosa si nasconde in questa casa](#)

<< Ok, a dopo. Io intanto vado nella mia stanza a meditare >>, << Ok ragazzi, io invece vado a fare una bella doccia >>, aggiunge Melissa. Tutti vanno via, sei nel salone davanti al camino acceso. Pensi che è un vero peccato allontanarsi dal camino, si sta molto bene, mentre nel resto della casa c'è freddo. Ma devi lavorare.

Dal salone puoi raggiungere le scale per andare al piano di sopra, oppure un corridoio così composto: 2 porte a sinistra, 1 porta a destra e 1 porta alla fine. Inoltre c'è una piccola scritta nel muro.

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è la cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Leggi la scritta](#)

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

C'è scritto: '' CGR ''. Non c'è altro.

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Salone:

C'è una piccola scritta nel muro.

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Leggi la scritta](#)

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Strano, la porta è chiusa, chi ha la chiave?

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Giardino. Fuori c'è buio, meglio non andare

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Salone](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Un piccolo bagno, nulla di strano. C'è una vasca, una lavandino e una piccola finestra.

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Il ripostiglio. E' completamente vuoto. Si vede che non ci abita nessuno in questa casa.

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Strano, la porta è chiusa, chi ha la chiave?

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Giardino. Fuori c'è buio, meglio non andare per ora

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è La cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Salone](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Piano di sopra. Sel nel lungo corridorio del piano di sopra.

A sinistra la tua stanza

A sinistra più in fondo, la stanza di Melissa

A destra più in fondo, la stanza di Roger

Sotto il salone

Non occorre che torni nella tua stanza. Con tutto il lavoro che hai da fare, dovreesti essere altrove. Ecco perchè non risolvi mai un caso e sei sempre al verde ^_^.

A sinistra più in fondo, la stanza di Melissa

A destra più in fondo, la stanza di Roger

Sotto il salone

Hei, chi sei? Sto facendo la doccia, ci vediamo dopo!
Però! Questa Melissa è davvero bella, chissà com'è nuda! :)

A sinistra la tua stanza

A destra più in fondo, la stanza di Roger

Sotto il salone

Non risponde nessuno. Meglio non insistere, non disturbare è la cosa più educata da fare.

A sinistra la tua stanza

A sinistra più in fondo, la stanza di Melissa

Sotto il salone

Dal salone puoi raggiungere le scale per andare al piano di sopra, oppure un corridoio così composto: 2 porte a sinistra, 1 porta a destra e 1 porta alla fine. Inoltre c'è una piccola scritta nel muro.

Nelle stanze di sinistra ci sono il bagno e il ripostiglio

Nella stanza di destra c'è la cucina

Nella porta alla fine del corridoio c'è l'uscita che va in giardino

[Leggi la scritta](#)

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Boom!

Senti un grande boato proveniente dal piano superiore, non sai di preciso da dove arrivi, ma il boato è stato davvero forte.

[Sali al piano superiore](#)

Di corsa arrivi al piano superiore. Melissa è con un accappatoio bianco e si trova fuori dalla sua stanza. Non appena metti piede nel corridoio Melissa inizia a correre verso di te fino a raggiungerti
<< Cos'è stato Melissa? >>
<< Non ne ho idea, ma ho sentito una grossa esplosione provenire dalla stanza di Roger >>.
Così tu e Melissa andate nella stanza di Roger, ma la porta non si apre. Apparentemente non c'è nulla di strano e se di esplosione si trattasse, calcolando la potenza del boato, non solo la porta, ma l'intera parete dovrebbe essere distrutta. Eppure non c'è niente di strano. Bussate nella porta, bussate ancora, Melissa lo chiama un paio di volte, ma niente.

[Sfonda la porta](#)
[Bussa alla porta](#)
[Lasciate la casa](#)

Niente, non risponde nessuno

Sfonda la porta
Lasciate la casa

Con grande piacere ti consegno la medaglia ''dei vigliacchi'' :)

Game Over!

[Nuova Partita](#)

Dopo una serie di spallate e di calci violenti, finalmente la porta va giù. Nella stanza non c'è niente di strano, non c'è nemmeno Roger. Che fine ha fatto?

Sul muro c'è un quadro di legno in 3D che raffigura un volto, apparentemente somiglia al volto di Roger, ma potrebbe trattarsi di una coincidenza, o del fatto che sia tu che Melissa, siete sotto shock per quanto accaduto

D'un tratto avvertite come se una presenza sia passata dal corridoio. Vi girate di scatto, ma non c'è nulla, però con Melissa vi fissate negli occhi. Sono minuti interminabili, non sapete cosa sia passato dal corridoio, non avete visto niente, ma entrambi siete d'accordo che comunque da lì è passato qualcosa che si dirigeva al piano di sotto. Come un'ombra!

Questo avete pensato entrambi. Un'ombra; Ma le ombre senza un corpo materiale, possono prendere forma?

[Piano di sotto](#)

Tu è Melissa siete nel salone. Il fuoco del camino si è spento, adesso al suo posto, solo la cenere.

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

Che senso ha?
Venite dal piano superiore

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Cucina](#)

[Giardino](#)

La porta della cucina è chiusa. << Melissa, hai tu la chiave della cucina? >>

<< No Nick, ma non dovrebbe essere aperta? >>

<< E' strano, ma la porta è chiusa, non capisco come mai >>

[Piano di sopra](#)

[Bagno](#)

[Ripostiglio](#)

[Giardino](#)

Nel ripostiglio non c'è niente. E' una stanza vuota

[Piano di sopra](#)

[Cucina](#)

[Bagno](#)

[Giardino](#)

Nel bagno non c'è niente

[Piano di sopra](#)

[Cucina](#)

[Bagno](#)

[Giardino](#)

Tu è Melissa siete fuori in giardino. C'è poca luce, ma grazie alla luna piena e a quanto arriva dall'interno della casa, riuscite comunque a vedere quello che c'è fuori. E' un bellissimo giardino, grande e pieno di alberi.

Al centro c'è una bellissima fontana, dove una bellissima statua della Venere ne risalta l'intera bellezza. Si nota comunque che è vecchia. Il bianco marmo di un tempo, adesso a diverse sfumature, che vanno dal grigio ad un marrone ruggine. Ma un tempo doveva essere davvero bellissima

Da lontano si sente uno strano ululato, ma è molto lontano.

<< Nick, io vado in camera mia a vestirmi, perchè sono rimasta con l'accappatoio. Fa molto freddo fuori >>

Aspetta, ti riscaldo io
Ok, ci vediamo dopo

<< Nick, ma ti sembra il momento di dire queste cose? Non capisci la gravità della situazione? Roger è scomparso e dobbiamo cercarlo, potrebbe essere in pericolo! >>

[Dai, cercavo di darti coraggio](#)

Melissa è andata via, ed intanto tu ti aggiri nel giardino. Poi ti avvicini alla statua e noti una cosa molto strana

Nella tetta destra della Venere :) c'è una specie di tasto!

[Entra nella fontana e premi il tasto](#)
[Esplora il giardino](#)

Entro nella fontana, premo il tasto, ma non succede nulla. Comunque è un tasto, qualcosa dovrebbe pur farla, no?

[Premi ancora il tasto](#)
[Esplora il giardino](#)

Il giardino è davvero bello. Mentre ti sposti per esplorare altre zone, ti accorgi che sulla destra c'è una vecchia barracca fatta in legno. Non sembra pericolante.

[Entra nella barracca](#)

[Continua l'esplorazione del giardino](#)

Arrivi al muro di cinta, qui non c'è altro da esplorare

[Torna alla barracca](#)

Nella barracca ci sono molti utensili vecchi ed arrugginiti, ma non c'è niente di utile, tranne un pannello con 9 interruttori, 9 luci ed una scritta '' Il più grande è il più anziano, per questo gli tocca il primo posto''. Non capisco. Il pannello è spento, c'è un interruttore laterale, vuole premerlo?

[Si](#)

[No](#)

Esci dalla barracca ed esplora il giardino
Premi il tasto

Click!!!

Il tasto è premuto. Si sono accese le luci del pannello, ad eccezione della 3, della 5 e della 9. Ogni luce ha un tasto corrispondente

[Tasto 1](#)

[Tasto 2](#)

[Tasto 3](#)

[Tasto 4](#)

[Tasto 5](#)

[Tasto 6](#)

[Tasto 7](#)

[Tasto 8](#)

[Tasto 9](#)

Click!!!
Ho premuto il tasto

Tasto 1

Tasto 2

Tasto 3

Tasto 4

Tasto 5

Tasto 6

Tasto 7

Tasto 8

Tasto 9

Click!!!

Ho premuto il tasto

Tasto 1

Tasto 2

Tasto 3

Tasto 4

Tasto 5

Tasto 6

Tasto 7

Tasto 8

Tasto 9

Click!!!

Ho premuto il tasto

Tasto 1

Tasto 2

Tasto 3

Tasto 4

Tasto 5

Tasto 6

Tasto 7

Tasto 8

Tasto 9

Click!!!

Perfetto! Tutte le luci sono accese, anche se non sai a cosa sia servito tutto ciò.

[Esci dalla barracca ed esplora il giardino](#)

[Vai dalla Venere](#)

Arrivi al muro di cinta, qui non c'è altro da esplorare.

[Torna alla barracca](#)

[Vai dalla Venere](#)

Tutte le luci sono accese.

[Esci dalla barracca ed esplora il giardino](#)
[Vai dalla Venere](#)

Sei davanti alla Venere.

[Entra nella fontana e premi il tasto
Vai da Melissa](#)

Melissa è al piano superiore, così decidi di andare da lei. Ti avvicini alla porta e bussi lentamente.

<< Melissa! >>

<< Nick che vuoi? E' una cosa importante? Hai trovato Roger? >>

<< Non ancora >>

<< Allora vallo a cercare, io sto quasi finendo di prepararmi! >>

Le donne, pensi. Anche nelle situazioni più brutte e difficili, riescono a trovare il tempo per farsi belle :)

[Torna al piano di sotto](#)

Sei davanti alla Venere.

[Entra nella fontana e premi il tasto](#)
[Vai ancora da Melissa](#)

Ma lo vuoi premere sto ca**o di tasto! Ho dobbiamo stare qui tutto il giorno? ^_^

Sei davanti alla Venere.

[Entra nella fontana e premi il tasto](#)
[Voglio sbirciare nella stanza di Melissa :\)](#)

Capisco che Melissa sia una bella ragazza e che vorresti...
Ma hai una missione da compiere. Innanzitutto cerca quel pirla! ^_^

Sei davanti alla Venere.

[Entra nella fontana e premi il tasto](#)

Click, Click, Click ... Calmati, bastava premerlo solo una volta :) ...

Improvvisamente la statua si sposta e si apre un passaggio. Una scala porta di sotto.

C'è buio, non puoi scendere, perché non si vede nulla.

Intanto arriva Melissa. << Nick, hai trovato Roger? >>

<< No Melissa, non ancora, ma ho trovato questo passaggio segreto. Era sotto la statua di Venere >>

<< Scopriamo cosa c'è dentro >>

<< E' troppo buio, ci vorrebbe una torcia, oppure un accendino >>

<< Io ho una torcia Nick, vado al piano di sopra a prenderla, tu intanto cerca ancora nel giardino, lo hai esplorato tutto ? >>

<< Non ancora Melissa, devo esplorare il lato Ovest >>

Melissa è andata a prendere la torcia...

[Esplora il lato Ovest del Giardino](#)

Questo lato del giardino è completamente distrutto. C'è solo un piccolo sentiero che scende, ma non sai dove porti. E' tardi, fuori fa freddo e sei stanco. Non è il caso di avventurarti, così decidi di aspettare Melissa davanti la fontana.

<< Nick, ecco la torcia >>.

Tu e Melissa scendete per le scale, ma non appena toccate il pavimento, la statua si sposta ed il passaggio sopra di voi si chiude. Provate subito a risalire le scale, ma è tardi. La statua ha bloccato il passaggio e non c'è verso che si sposti, così tornate giù

[Potete andare solo in avanti](#)

Un corridoio molto buio e freddo. Qui si nota il disastro di Centralia. In certi punti si percepisce un forte calore, mentre in altri un forte freddo. Del fumo inoltre sale da altri punti. Nulla che vi intossichi, ma comunque mette molta ansia. Siete lontani infatti dalla miniera, eppure riuscite a percepire il disastro che un tempo avvenne a Centralia

[Continuate a camminare](#)

D'un tratto arrivate alla fine del passaggio. C'è una porta!
Aprite la porta e dentro trovate molte cose interessanti
C'è una leva, un televisore spento, un portatile ed un lettore DVD

Cosa ci fanno tutte queste cose qui?

Con Melissa vi guardate negli occhi e mentre osservate tutte quelle cose, Melissa cerca l'interruttore per accendere la luce. Tutto è funzionante, la luce è accesa.

[Sposta la Leva](#)

[Accendi il televisore](#)

[Accendi il portatile](#)

[Accendi il lettore DVD](#)

Non si accende.

Sposta la Leva

Accendi il televisore

Accendi il portatile

Accendi il lettore DVD

Hai spostato la leva, adesso tutto il quadro comando è in funzione e tutte le prese di corrente sono perfettamente funzionanti.

Sposta la Leva

Accendi il televisore

Accendi il portatile

Accendi il lettore DVD

Hai spostato la leva. Adesso il quadro di comando è spento e tutte le prese di corrente non sono più funzionanti. Adesso tutto è spento.

Sposta la Leva

Accendi il televisore

Accendi il portatile

Accendi il lettore DVD

Hai spostato la leva. Adesso il quadro di comando è spento e tutte le prese di corrente non sono più funzionanti. Il lettore Dvd con all'interno il DVD è collegato al televisore.

[Sposta la Leva e metti in Play il lettore Dvd](#)

Il televisore è acceso, ma non si vede nulla.

Sposta la Leva

Accendi il portatile

Accendi il lettore DVD

Hai acceso il portatile
Si sta caricando il sistema operativo.
Caricamento Windows 100 in corso...
Crash di sistema...
Windows non si avvia.

Provare a contattare il fornitore di sistema (Zio Bill), oppure
inserire un DVD originale di Windows 100, il più completo e stabile
sistema operativo di sempre :).

[Sposta la Leva](#)

[Apri il lettore DVD del portatile](#)

Hai acceso il lettore DVD, ma non è collegato con nessun altro dispositivo. In questo modo non potrai utilizzarlo.

[Sposta la Leva](#)

[Collega il lettore Dvd al portatile](#)

[Collega il lettore Dvd al televisore](#)

I cavi non sono compatibili. Non puoi collegare portatile e lettore Dvd.

[Sposta la Leva](#)

[Collega il lettore Dvd al televisore](#)

Hai collegato il lettore Dvd con il televisore. In questo modo dovrebbe funzionare, però nel lettore non c'è nessun DVD, quindi non potrai vedere niente.

Sposta la Leva

Accendi il portatile

Si apre il lettore DVD del portatile. Dentro c'è un DVD.

Prendi il DVD

Hai preso il DVD

Sposta la Leva

Collega il lettore Dvd al portatile

Collega il lettore Dvd al televisore

I cavi non sono compatibili. Non puoi collegare portatile e lettore Dvd.

[Sposta la Leva](#)

[Collega il lettore Dvd al televisore](#)

Hai collegato il lettore Dvd con il televisore ed inserito il DVD. In questo modo dovrebbe funzionare

[Sposta la Leva](#)
[Premi Play >>](#)

Si avvia il lettore Dvd e chi compare in video? Cosa da non credere.
E' Roger.

<< Gli esperimenti condotti a Centralia sono stati completati con successo. Le scoperte fatte sono state davvero sensazionali. Grazie all'energia sprigionata dalla miniera è possibile alimentare il generatore per la mia invenzione. Tuttavia il sistema è ancora instabile >>

<< Il vecchio Smith ha finanziato il progetto, ma ha sbagliato a mettere in mezzo quei due ficcanaso. Un investigatore privato di nome Nick Amup, che non riuscirebbe nemmeno a trovare una lattina di Coca Cola in mezzo a 10 lattine di Sprite e una certa Melissa Mills, sul suo conto non so nulla, tranne che è divorziata e l'anno scorso ha perso il padre, molto malato. >>

<< Adesso devo andare nell'altra dimensione per collegare entrambi i mondi. Fatto ciò non mi resterà che eliminare il vecchio Smith ed impadronirmi dei due mondi, hehehe!!! >>

<< Chi mai potrebbe sospettare che nella mia stanza ci sia...
ssss....zz..z....e.d... >>

Fine della lettura. Il supporto è danneggiato.

[Hai capito quel bastardo!](#)

<< Sì Nick. Lui è la causa di tutto. Dobbiamo cercare di uscire da qui e cercare nella sua stanza, sono sicura che lì ci sia la soluzione dell'intero enigma >>

<< Sono d'accordo, ma come facciamo ad uscire? >>

<< Non farmi credere che quanto detto da Roger sia vero. Io penso invece che tu sia molto capace e molto intelligente, ma poco sicuro di te stesso. Quindi dimostragli che ha torto e cerca una soluzione per uscire da qui sotto >>

Ti guardi in giro, ma l'unica cosa che vedi è la porta è il passaggio, non c'è altro.

[Torna alla statua](#)

[Continua a parlare con Melissa](#)

<< Non c'è altro da dire Nick, cerca una soluzione per uscire da qui
>>

[Torna alla statua](#)

Ti trovi sotto la statua, ma non si sposta. Proprio non si sposta di un millimetro.

[Torna nella stanza](#)

[Prova ancora a spostare la statua](#)

Ti ho detto che non si sposta. Ma quanto esplosivo ti deve scoppiare in testa per capire che non si sposta? ^_^

[Torna nella stanza](#)

<< Hai scoperto come uscire da qui Nick? >>

<< Ci sto ancora lavorando >>

Esamini la cosa. Allora :

Vedi un portatile guasto, non ti serve;

Un lettore Dvd con il Dvd collegato al televisore, ma il DVD al suo interno ad un certo punto è illegibile;

La leva di comando che spegne ed accende tutto;

Un tavolo dove ci sono messi sopra tutti i dispositivi. Ma un momento...

C'è un cassetto nel tavolo...

Così apri il cassetto e dentro c'è un foglio e una pistola. Nel foglio c'è scritto :

<< Cari Nick e Melissa, mi dispiace, ma voi siete delle figure troppo scomode per il mio progetto. Siete pedine sacrificabili. Uscire da lì è impossibile, vi consegno una pistola carica, così quando smetterete di pensare ad uscire e non vorrete più soffrire, potrete usarla. Le vostre sofferenze cesseranno subito.

Spero che accettiate il mio dono, fatto con molto rispetto per le vostre persone. Volevo regalarvi del veleno, ma avreste sofferto di più. Il vostro amico Roger. >>

[Spara a Melissa](#)

[Sparati tu](#)

[Rifletti](#)

[Spara prima a Melissa e poi a te stesso](#)

Ma che dici?

Ti sembra questa la soluzione per risolvere i problemi?

Game Over

[Nuova partita](#)

Ma la fortuna avvolte sa sove guardare... Altre volte invece no.
Questa volta a guardato proprio nella vostra direzione
Si sente un rumore, è la statua che si sposta. Vi diregete verso la
stuta e lì ad attendervi c'è Antony Smith con le sue guardie del corpo

<< Grazie signor Smith, sono lieta di vederla >>

<< Melissa stai bene? >>

<< Si signore >>

<< Uscite da lì sotto ed andiamo nel salone, vi spiegherò tutto quanto
>>

<< Anche io sto bene!!! Grazie per avermelo chiesto :) >>, esclami
rivolgendoti al signor Smith.

Si gira, ti fissa, poi sorride e si incammina per il salone

[E' ora che sappiate tutta la verità](#)

<< Roger oltre ad essere un sensitivo è anche uno scienziato. Stava lavorando ad un progetto - Top Secret - in cui aveva creato un dispositivo per riuscire a viaggiare in mondi paralleli. Il dispositivo aveva bisogno di molta energia e grazie ad un generatore di sua invenzione, il calore di Centralia poteva essere trasformato in energia pura, un'energia in grado di pilotare il generatore.

La sua scoperta è stata incredibile, perché è riuscito a portare la scienza ad un gradino molto più alto. Peccato che sia stato preso da questa irrefrenabile voglia di dominare il mondo che lo ha trasformato, da un essere gentile e nobile, in un essere maligno ed arrogante.

Roger Tilton è stato il male di se stesso. Adesso è morto, lo hanno fatto fuori le mie guardie del corpo, quando aveva fatto irruzione in casa mia convinto di potermi uccidere, assurdo!

Lo assunto per salvarmi la vita ed invece...

Quindi il caso è chiuso. Dopo la morte c'è un'altra vita in un universo parallelo, anche se non è più identica a questa. Qui ad esempio sono molto ricco, forse nell'altro mondo sarò invece povero. Ma a parte questo la nostra anima lascia il corpo fisico per trasferirsi in un universo parallelo per assumere le sembianze di una nuova persona in un nuovo corpo >>.

[Ecco perché a volte abbiamo visione del passato...](#)

<< Esatto Nick, si manifestano soprattutto quando si ha un Déjà vu. L'esperienza del déjà vu è accompagnata da un forte senso di familiarità, ma di solito anche dalla consapevolezza che non corrisponde realmente ad una esperienza vissuta (e quindi si vive un senso di "soprannaturalità", "stranezza" o "misteriosità"): l'esperienza "precedente" è perlopiù attribuita ad un sogno. In alcuni casi invece c'è una ferma sensazione che l'esperienza sia "genuinamente accaduta" nel passato. In ques'ultimo caso, succede che l'anima si ricorda delle sue esperienze passate, avute in altre dimensioni. >>

<< Quindi anche creando una macchina del tempo... >>

<< Anche creando una macchina del tempo cara Melissa, non è possibile accedere a tali ricordi, perché vivono in una linea temporale completamente diversa. Questo Roger lo sapeva, proprio per questo motivo, aveva intuito che la chiave non era viaggiare indietro nel tempo, ma in dimensioni parallele. Quando ci riuscì, per prima cosa cercò di contattare se stesso in una dimensione in cui fosse ricco e potente, al fine di convogliare questo potere anche in questa dimensione. Ma fallì miseramente, perché gli universi paralleli sono infiniti, quindi riuscire a trovare un sè stesso con queste caratteristiche, era come cercare un ago in un pagliaio >>

<< Incredibile! >>

<< Si Melissa, incredibile. Bene, adesso che vi ho detto tutta la verità potete lasciare la casa. Ho pensato comunque di farvi un piccolo regalo. Vi donerò 100.000 dollari a testa. E' un piccolo pensiero. Infondo non ho avuto molto aiuto da parte vostra ed il caso me lo sono risolto da solo >>

[Continua](#)

Che dire?

Grazie a questa esperienza per la prima volta hai guadagnato dei soldi!!!

Hai conosciuto Melissa, hai scoperto Centralia e conosciuto anche teorie strampalate e senza senso, che comunque creano sempre un forte fascino...

Ed intanto che andate via dalla casa ...

da una finestra si intravede una strana e misteriosa figura. Ma questa pensi anche tu che è tutta un'altra storia...

Fine.

Se questa avventura interattiva ti è piaciuta, puoi creare facilmente la tua con Front Game Compiler.

Se sei interessato, ecco il link :

[Scarica Front Game Gratis](#)

A presto e grazie di tutto!

Creato con Front Game Compiler www.beliceweb.it www.xdir.it
www.pcguida.com