

■Chapter2

●メルボルンのホテル

▼新聞探し

・ヒント

新聞は見えているものだけではなくありません。引き出しやポケットなど、隠されているような場所もタップして探してみましょう！

・解答 (★印をタップして隠されている新聞を表示させます)



▼電話のアナグラム



- ・問1のヒント：オーストラリアの先住民族。
- ・問1の解答：アボリジニ

- ・問2のヒント：1日目に訪れた場所。キャサリン教授の所属する教育組織
- ・問2の解答：メルボルンダイガク

- ・問3のヒント：普段表に現れない人間の精神の深いところ
- ・問3の解答：センザイイシキ

- ・問4のヒント：人の心を支配し操ること
- ・問4の解答：マインドコントロール

- ・問5のヒント：アボリジニたちの創世神話
- ・問5の解答：ドリームタイムシンワ

●精神病院

▼キーボックスのパズル

・ヒント

このパズルは時間制限があり、失敗しても別ルートから先に進めます。

・解答



▼アジトの地図探し

・ヒント

このパズルにはヒントはありません。根気強くタップして地図を見つけましょう。

・解答



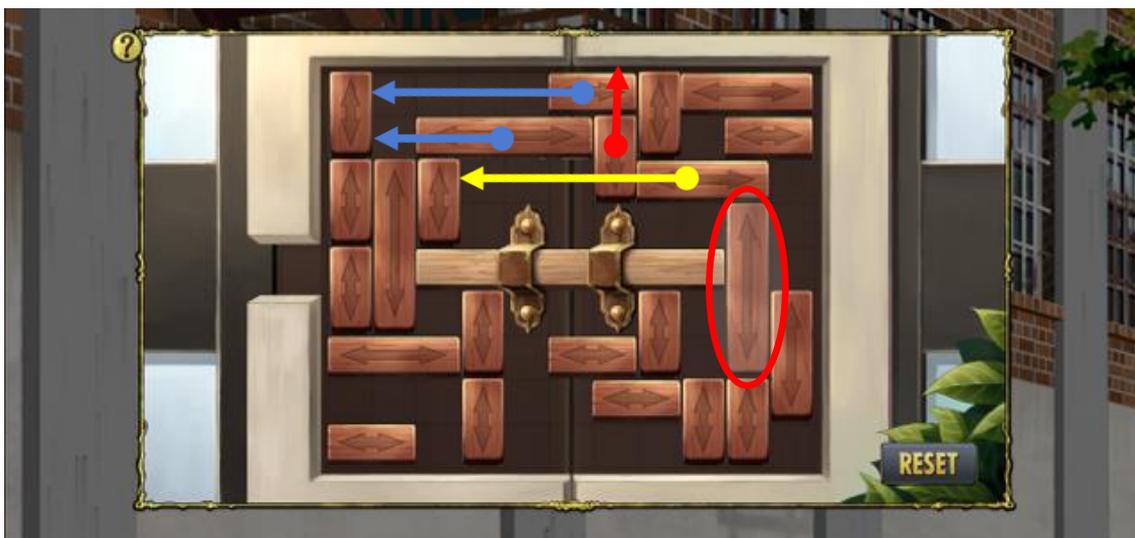
▼窓のスライドパズル

・ヒント

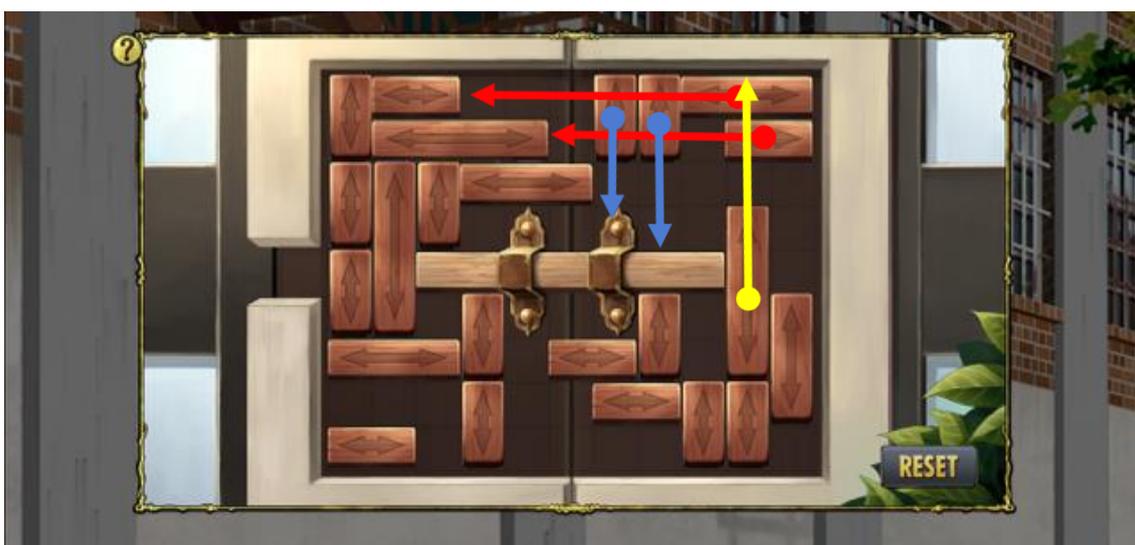
このパズルにヒントはありません。解答で順を追って解いていきます。

・解答

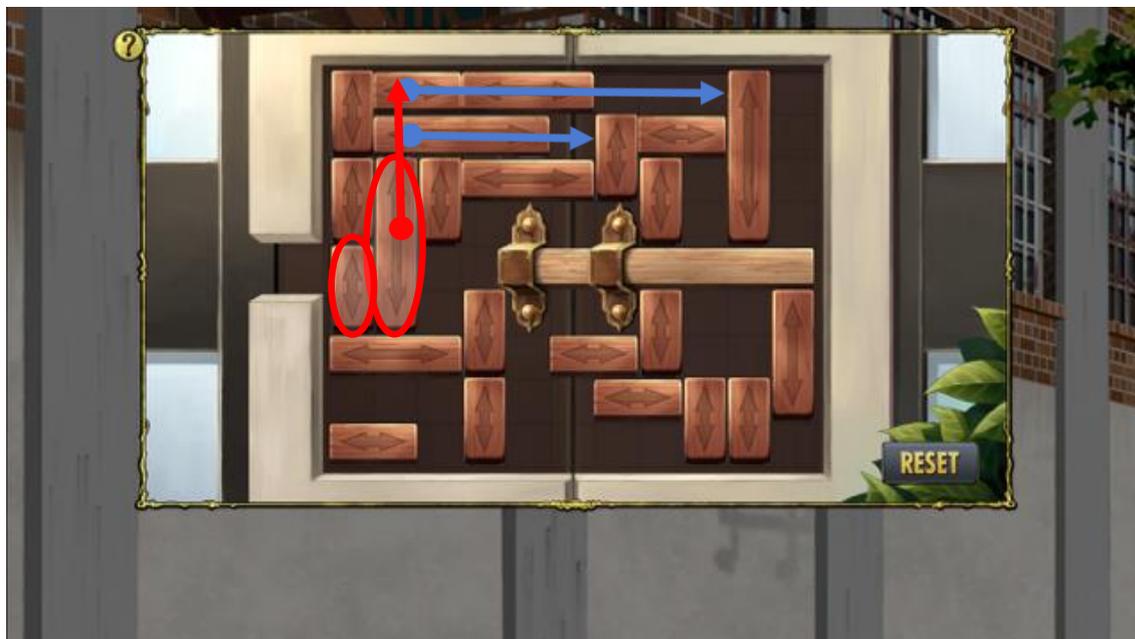
1：初期状態です。まずは門が右側に動けるスペースを作っていきます。そのためにはバーの右側の縦長のバー（赤丸）が邪魔です。まずそのゆとりを作る準備として、青⇒赤⇒黄のラインで表示されているバーを動かします。



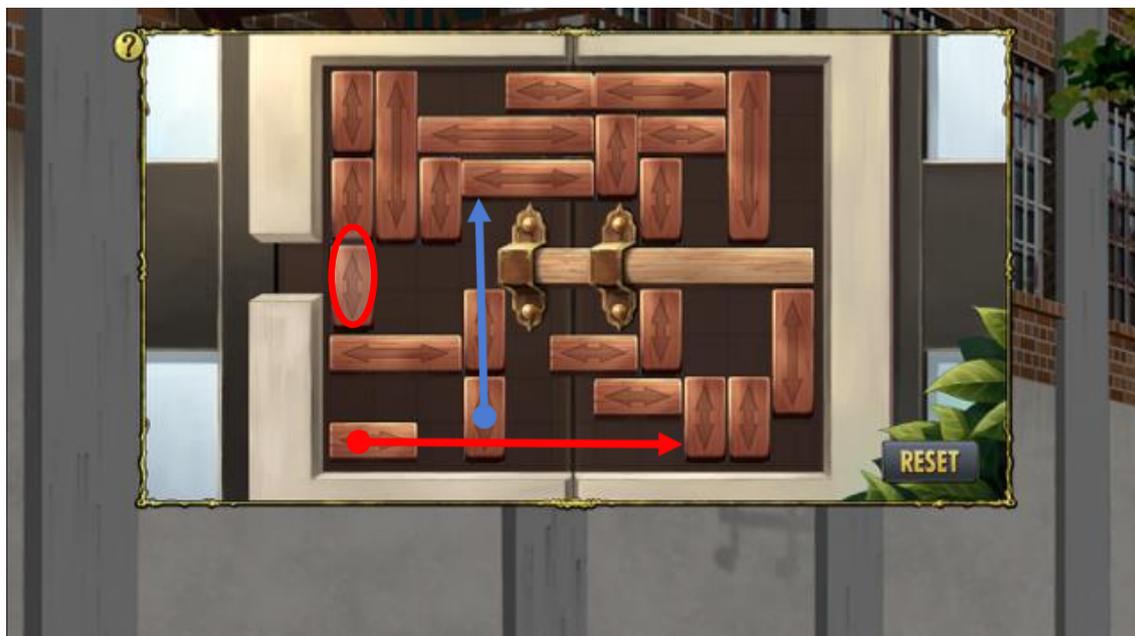
2：続いて、青⇒赤⇒黄のラインで表示されている通りにバーを動かします。これで、門を右側にスライドさせることができるようになります。



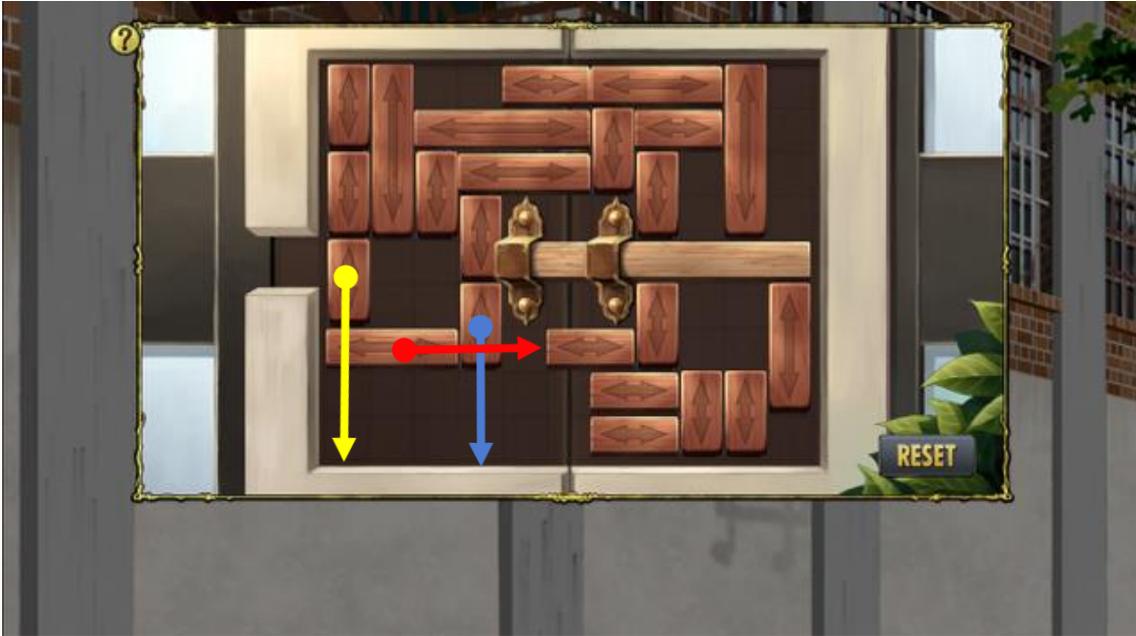
3：門を右側にスライドさせました。あとは赤丸で囲まれたバーが邪魔になります。まずは大きなバーから処理していきます。青線で示されたバーを動かして、次に赤線で示されたバーを動かします。



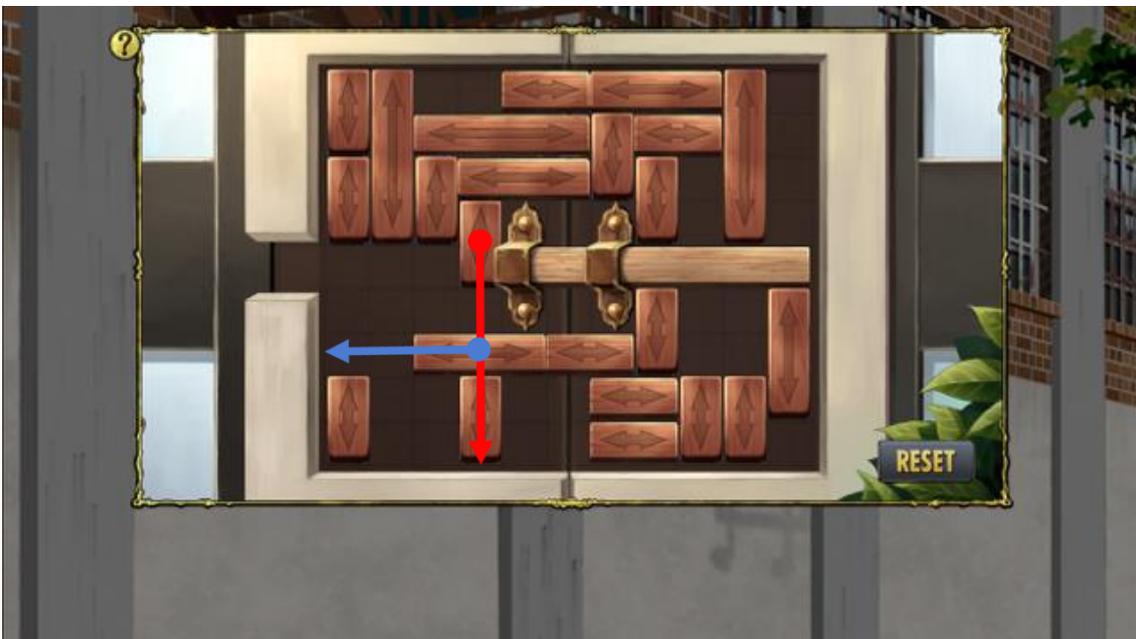
4：最後に立ちはだかるバー（赤丸）を移動させるべく、準備をしてゆきます。青と赤の線の通りにバーを動かします。



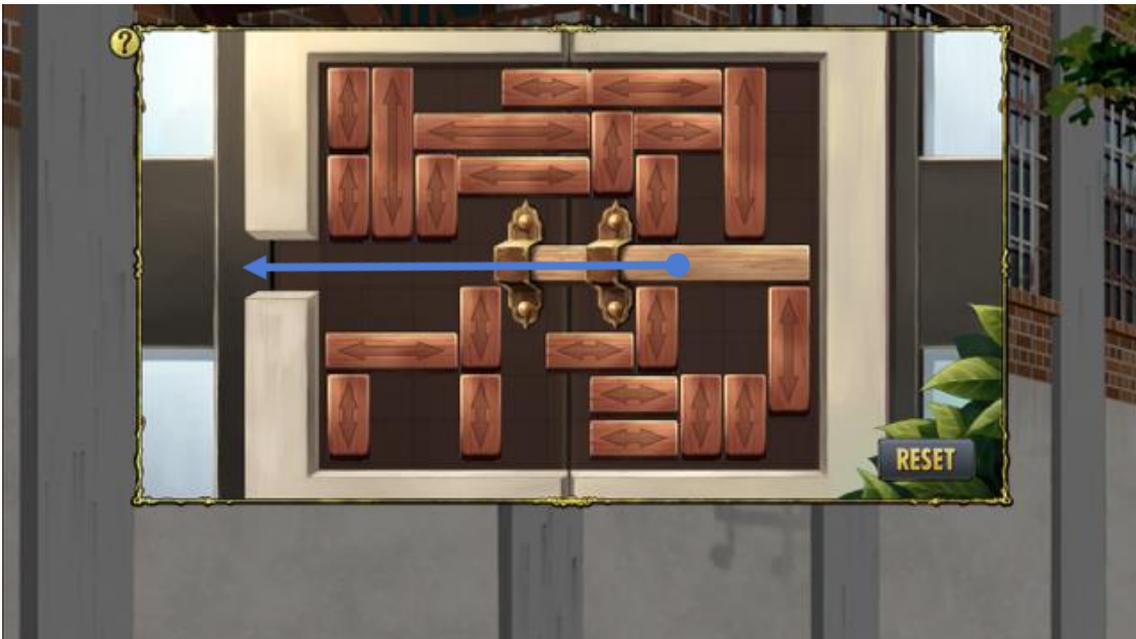
5：青⇒赤⇒黄の順番に移動させます。



6：青⇒赤の順番に動かします。これで邪魔をするパーツはなくなりました。



7：最後に門のバーをスライドさせ、ゲームクリアです！



●ギャングのアジト

▼ギャングのアジト探し

・ヒント

各地で得られる証言をすべて聞いて、アジトのありそうな場所をタップしましょう。

・解答



▼モーガン救出！

このパズルにはヒントと解答はありません。落ち着いて狙って撃ちましょう。



▼鍵探し

・ヒント

中には隠されている鍵もあります。画面をタップすると拡大される場所もあるので、そこにある鍵も回収しましょう。

・解答 (★印の場所をタップして拡大します)

