

Julia

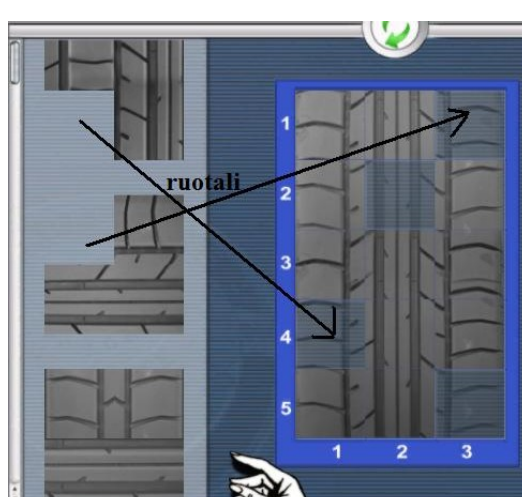
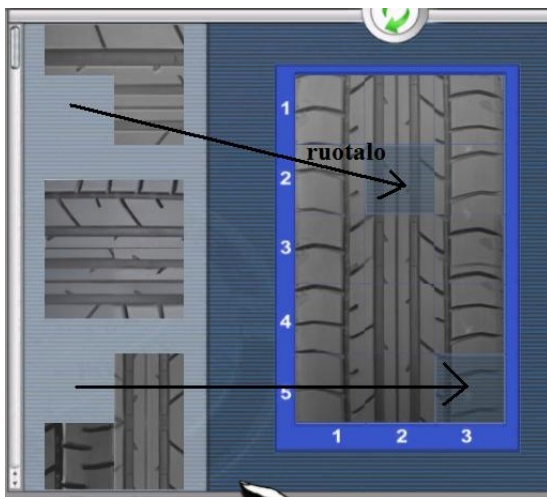
Ti svegli in camera tua e ricevi una chiamata da Webb. Vai nella camera del computer in fondo al corridoio, usalo e poi clicca l'icona gialla per creare un secondo profilo, dalle info trascina "un altro incubo" e rispondi alle domande in questo modo: **V – V – V – X – X – V** - prendi il documento dalla stampante. Dalla mappa seleziona la casa Woodrick, suona il campanello e sarai sopra. Parla con Roger e Carol di tutto, quando chiedi della camera di Susan sarai accompagnato. Sul mobile a dx osserva le pagine di giornale, ruota la visuale e osserva i libri sopra la scrivania e il cestino in terra, usalo e avrai una carta di caramella del Carlton Motel. Ruota ancora la visuale e osserva l'orsacchiotto sul letto, poi i trucchi sulla specchiera. Parla con Roger. Riprendi il dialogo con Carol e poi parla con Roger, parla con Carol e scegli di uscire dalla casa. Dalla mappa seleziona la casa dei Morris, entra e parla di tutto. Sarai in camera di Marion e Ann, osserva il televisore, avanza e osserva l'album fotografico sul tavolo, osserva la foto sul comodino. Sulla scrivania osserva lo stereo e la bacheca, osserva la foto in basso a dx, torna indietro alla porta e parla con Ann e poi sei in salotto. Termina i dialoghi e poi dalla mappa seleziona l'ospedale. Parla con l'infermiera per guardare il registro dei turni, scorri la lente fino a trovare le "presenze del dr. Whertham" sia a sx che a dx (sono due in tutto). Usa il cellulare e chiama Webb. Dalla mappa seleziona l'università, entra e parla col bidello, avanza nel corridoio ed entra nell'aula a dx, parla con gli studenti, esci e parla ancora col bidello, al telefono chiama Leo Baxter .

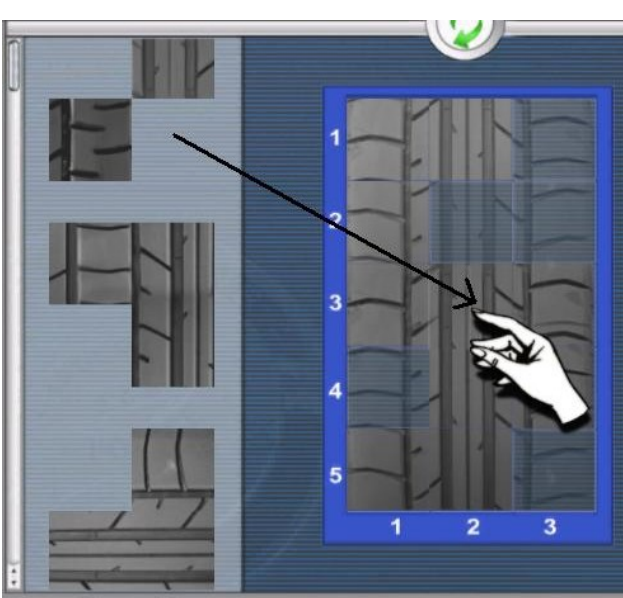
Webb

Esci dall'ufficio e parla con gli agenti di tutto, avrai il mandato per il Carlton Motel. Dalla mappa seleziona il Carlton Motel. Entra nella reception e parla con Carlton, dopo dialogo usa il mandato su di lui, esci e segui il percorso a sx, entra nella camera 7, osserva tutto e avrai una nota nelle info. Dalla mappa seleziona Bramble Street, usa la tua automobile per attivare l'intercettazione radio. Clicca la manopola a sx del "tune" e posizionala sul 4 e lascia andare la linea rossa tutta a dx, poi quando il movimento inizia a spostarsi, usa il tasto freccia a sx sulla tastiera per far muovere la lancetta verso il centro (devi tenere premuto e rilasciare quando sta entrando nella zona centrale più grande evidenziata e devi farla rimanere lì dentro, può essere che devi andare avanti indietro con i tasti freccia sx e dx per trovare il punto giusto). Dalla mappa seleziona Casa Harper, vai a sx e parla con gli agenti. Seleziona Irving.

Irving

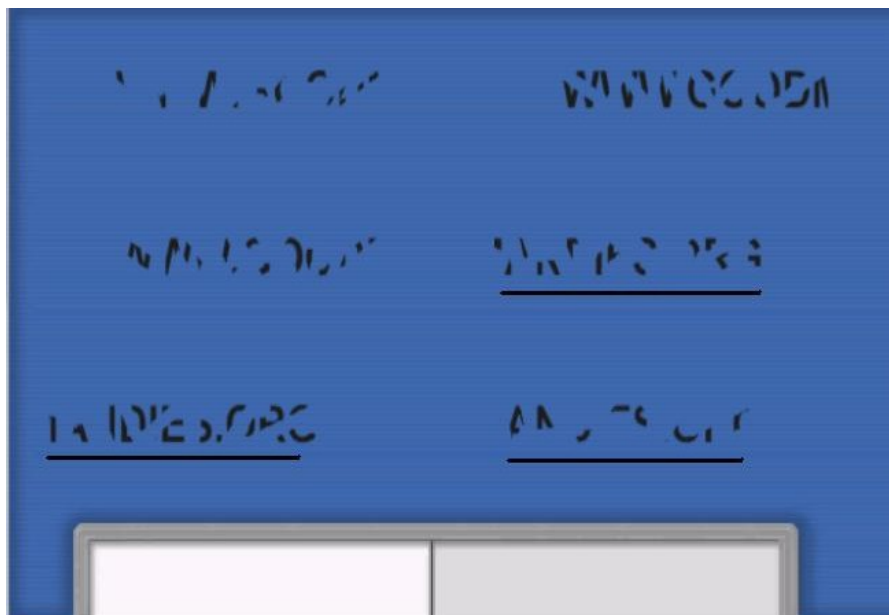
Sulla dx vedi la stanza con persone dentro, parla con Teodor e dovrai fare un minigioco per confrontare gli pneumatici. E' molto semplice: a sx ci sono 6 ricostruzioni di pneumatici visibili scorrendo le frecce, a centro schermo vi è uno pneumatico e solo 6 tasselli di quelli a sx combaciano, i dettagli possono essere ruotati con i tasti freccia. Per posizzionarli nel punto bisogna cliccare col dx e se è giusto si colorerà una casella di verde, di rosso se è sbagliato.





Col sx si selezionano le pellicole in alto, è possibile ruotarle con i tasti freccia e col tasto dx vengono rilasciate. Bisogna ricostruire il messaggio mettendo le pellicole in due gruppi di tre.

Posiziona tutte le sequenze in modo da averle nella posizione che vedi, possono essere ruotate nei 4 sensi usando le frecce della tastiera.



Ora posiziona le 3 sottolineate nella finestra a DX e le rimanenti 3 nella finestra a SX, avrai un sito internet: goodmandies.it

Webb

Dalla mappa seleziona il Carlton Motel, vai alla camera 7 e osserva l'impianto di areazione e poi dalle info usaci l'ultima nota acquisita delle condizioni della camera: Webb esclamerà che ha visto luccicare qualcosa, riosserva l'impianto che ora si chiama grata e vedrai luccicare qualcosa, usa la sedia, clicca la grata che si toglierà e osserva la telecamera. Filmato.

ATTO V

Dialogo alla centrale.

Leo Baxter

Sei dentro il parco, non muoverti e osserva i due uomini più avanti, uno è il sospettato, usa la macchina fotografica su quello da pedinare, avanza e a ogni bivio vai a: **sx- sx-sx- dx -dx -sx -sx- dx** e scatta una foto. Clicca sull'icona della porta e poi ai bivi vai a: **sx-dx-sx-dx-dx-sx-sx-dx** e scatta una foto. Clicca sull'icona della porta e poi ai bivi vai a: **sx-sx-dx** e scatta una foto. Sei al Motel e devi decifrare un codice. Vai all'unica porta attiva e usala, al numero che ti viene detto devi rispondere con un altro:

se vi capita 1 rispondete con 3 12 con 6 6 con 3 10 con 5 24 con 12

queste combinazioni dovrebbero bastare, provate un po' di volte e capiteranno.

Atto VI

Dopo il dialogo in automatico, dalle info seleziona il codice e usalo su Irving per farlo decifrare dalla moglie. In automatico sei su internet su una cam, usa i tasti cursore per spostare il mirino a sx finchè non senti una voce. Scorri ancora a sx finchè non vedi una bacheca e Julia commenta, se non commenta fai uno zomm.

Julia

Vai a sx verso il portone, all'interno avanza e osserva le macerie, entra nel passaggio davanti e avanza in mezzo alle sedie: filmato. Ora dei rimettere insieme dei pezzi di carta che vengono ruotati dai tasti cursori a sx e dx.



Sarai colpito.

Leo

Avanza a sx ma il portone è bloccato, vai a sx e sarai davanti un'uscita secondaria, osserva il cassone, usalo e avrai una spranga di ferro. Prova a entrare dalla porta secondaria ma è bloccata, usaci la spranga. Appena dentro avanza e osserva le scale, entra dove è entrata Julia, avanza tra le sedie, osserva e usa la cassa in fondo.

Webb

Sei al Motel, osserva il distributore automatico in fondo e osserva l'adesivo, usalo e avrai un minigioco: bisogna mettere in ordine i cubi in basso rispetto alle figure geometriche sopra.

La sequenza da sx a dx è: cerchio, rombo, triangolo, quadrato e poi premi il tasto rosso a dx. Filmato.

Epilogo

Julia imprigionata

Scorri con i tasti freccia, tasto giù e osserva e usa il pavimento, vedrai un oggetto ruvido, osservalo e prova a usarlo. Vai verso l'alto e osserva l'oggetto liscio, sali ancora e troverai un oggetto metallico, osservalo e usalo (se no taglia le corde allontanati con zoom e riprova sull'oggetto metallico. Appena libera prendi il chiodo dalla parete e usalo sulla porta per uscire. Vai a dx e avanza verso la finestra in fondo per nasconderti dietro le casse. Devi uscire dalla porta ma sarai scoperta, segue il dialogo con il killer.

Leo

Avanza e osserva l'auto del killer, avanza verso dx finchè vedi una cisterna, avanza a sx, gira intorno la casa e prova a usare la scala a pioli ma è rotta, ritorna all'auto e vai a sx al piccolo capanno, prendi il ramo e ritorna alla scala, usa il ramo sulla scala ma non basta. Osserva i barili, usali e avrai un manico, usalo sulla scala e poi sali. Osserva la carrucola e poi usala.

Finale

Soluzione di Giuseppe