

Soluzione Kathy Rain

Mi raccomando di dialogare con tutti e osservare tutto. In questa soluzione non sono contemplati questi passaggi ma solo quelli per proseguire nel gioco.

Primo giorno

Dopo il dialogo iniziale spegni la sveglia e esci dalla porta. Sulla strada seleziona il cimitero, dopo il funerale parla con Miss Rain. Vai verso l'uscita e il parroco ti ferma e ti parla. Esci e vai alla residenza dei Rain, entra nella porta davanti e parla con la nonna dell'incidente e mostrale le brochure della chiesa. Termina il dialogo, esci e sulla strada seleziona la stazione di polizia. Parla con il giovane poliziotto dell'incidente e mostra anche a lui la brochure della chiesa. Avanza a destra e parla con lo sceriffo con le solite voci già usate prima, avrai un indizio in più. Torna da Lenny e parla del rapporto di polizia, sono nell'archivio dietro di lui, osservalo ma devi chiedere il permesso allo sceriffo, devi trovare un altro modo per andare all'archivio.

Esci dalle doppie porte e parla con il barbone in cella che non ti sente, a destra spegni il televisore sulla scrivania. Parla di nuovo e convincilo a distrarre Lenny. Ritorna indietro e Lenny si allontana. Esamina l'archivio e scorri il documento per conoscere la locazione numero 5, in automatico dalla scrivania avrai la chiave del casellario. Ritorna alle celle e usa la chiave sul casellario a destra, hai il rapporto di polizia e il registratore, ascoltalo. Esci e torna alla residenza dei Rain. Vai in salotto e parla con la nonna della soffitta. Usa l'interruttore per accendere la luce, osserva la lampadina che è fulminata. Scendi e prendi la lampadina della lampada sul tavolo, ritorna in soffitta e sostituisci quella bruciata, premi l'interruttore e avrai la luce. Sulla scrivania prendi il libro di matematica e osserva le pagine con i segnalibri colorati. A sinistra osserva la valigetta che vuole un codice. Riascolta la cassetta:

3 rose rosse 1 blu viola e 2 tulipani gialli

Apri il libro e i segnalibri sono i colori: rosso i primi tre numeri: 235 – Blu il primo 1 – Giallo i primi due: 31

Inserisci la combinazione: 235131 e apri la valigetta. Prendi la busta e aprila, avrai una cassetta, 2 foto, un ritaglio di giornale e una chiave. Ascolta la cassetta e scendi a parlare di tutto con la nonna, specialmente le note che si aggiungono nel taccuino e gli oggetti trovati nella valigetta. Esci e vai al telefono, usa l'elenco telefonico e quando è ravvicinato cerca la base militare, avrai il numero. Usa il telefono e chiama la base, parla di tutto e poi riaggancia. Esci e vai al cimitero. Vai a sinistra e osserva la lapide indicata, è quella della ragazza, il nome viene annotato sul taccuino.

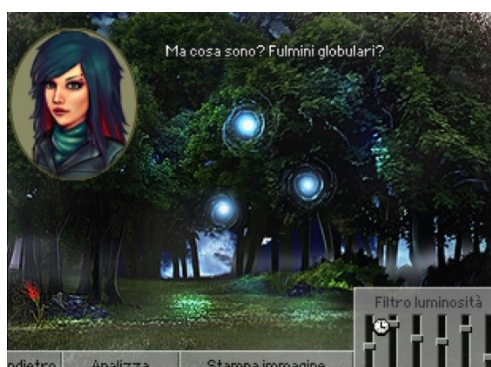


Parla con il ragazzo. Esci dal cimitero ma torni indietro e il ragazzo è sparito. Esci e vai alla polizia. Vai alle celle e fatti di nuovo aiutare dal barbone per distrarre Lenny. Torna indietro e nell'archivio cerchi il nome della ragazza. Scorri il documento e dal telefono della scrivania chiama la base militare, chiedi di Wade e fingi di essere della polizia, accusalo di sessismo e avrai il numero di Wade. Esci e torna alla

residenza dei Rain. Vai dalla nonna e chiedile di Lily Myers. Esci e vai all'elenco telefonico, usalo e cerca l'indirizzo della famiglia Myers, esci e seleziona il capanno in riva al lago. Bussa finchè non riesci a darle le sigarette. Parla con lei di tutto e mostrale tutto ciò che hai in inventario. Ritorna alla polizia, distrai Lenny col solito sistema, chiama Wade dal telefono e dopo sarai a casa in automatico. Dialogo.

Secondo giorno

Dopo il dialogo prendi la nota appiccicata al monitor, leggila e sai che la password del computer è "angellove" e avrai il numero di Dave, chiamalo dal telefono sulla scrivania. Dopo il dialogo esci dalla schermata e ricevi una busta, aprila e c'è un floppy, osservalo e leggi le istruzioni di avvio. Usa il floppy sul computer, clicca su MBR e poi esci. Al telefono chiama (Clyde), digli del computer rotto. Dopo aver riparato il computer devi inserire utente e psw ma non sai l'utente. Esci e Clyde va via. Richiamalo, parla del nome utente e ti spiegherà come si ricava: (esempio jdoe). Osserva la valigia rosa ai piedi del letto: Eileen Mildred Summers: psw= esummers. Rimetti il floppy nel computer, MBR e arriva Clyde. Usa il computer, metti user esummers ma sbaglia la password per 3 volte. A questo punto si conatterà Clyde, metti il floppy e cattura dati amministratore: user admin, psw gadget. Sul computer inserisci i dati appena rubati, usa le impostazioni di rete e inserisci: B 8 Attiva - Esci e chiama Dave per avere il software. Apri la busta appena recapitata con un altro floppy. Usalo sul computer, accedi al computer con i dati di amministratore (admin gadget) e clicca su strumenti, avrai programma voce e immagini. Esci e sullo scanner usa la foto sovraesposta sullo scanner, ritorna al computer e clicca lo scanner per avere un file.bmp – Trascina l'immagine su analizzatore di immagini e gioca con i livelli fino a vederla bene, sarà stampata.



Ora fai zoom sul triangolo delle luci, analizza e avrai un triangolo disegnato.



Fai zoom sul fiore rosso a sinistra, analizza e stampa immagine. Ora si passa all'audio. Esci e usa la cassetta "segreteria" con lo scanner, va al computer e trascina il file waw su Voice Forge. Per scorrere i vari messaggi clicca la doppia freccia in alto a dx e poi play per sentirli. Concentrati sul #2 e clicca nella parte alta le parole per riportarle sotto cerchiate in rosso. Kathy le aggiusterà in automatico.



Al telefono chiama Wade, in inventario usa la cassetta con il registratore e lancia il play per lasciare il messaggio. Esci e parlerai con Eileen. Dalla stampante prendi le foto stampate, osservalo e unisci quelle delle tre luci con la brochure della chiesa e avrai un appunto nel taccuino. Segue dialogo con Eileen. Rispondi al telefono e parla con Erica di tutto e poi alla Clinica.

Terzo giorno

Fuori dalla clinica parla di tutto con il barbone e poi cita il film: gli insoliti sospetti, entra e parla con l'infermiera. Esci e chiedi a Goober di distrarla con una performance. Entra e in fretta usa su di lui la pistola elettrica, se non fai in tempo ricomincia parlandogli di nuovo. Sul computer usa il floppy per scoprire user: cmendez e psw: otorgador. Entra con questi parametri e inserisci Wade e poi cerca, stanza 6B – Esci e sali le scale, parla con Wade di tutto. Esci e vai alla polizia. Parla con sceriffo del furto e poi con Lenny per avere il rapporto, leggilo. Vai alla residenza dei Rain e parla con la nonna di Franklin. Torna alla clinica e chiedi all'infermiera di Goober. Esci e vai alla chiesa, parla di tutto col prete e poi parla con Goober, mostragli l'accendino. Esci e vai alla residenza dei Rain, parla con la nonna di "BH". Esci e vai alla polizia, chiedi della banda di motociclisti a Lenny. Esci e vai al covo dei Black Hats, al tipo che ti agguanta usaci la pistola elettrica. Parla di tutto con Beau e mostragli l'accendino. Parli con Emmet. Esci e vai alla riserva naturale, parli con l'uomo vestito di rosso e ti ritrovi a casa della nonna. Torna alla riserva e da terra prendi il pezzo di carta, osservalo in inventario. Prendi il fiore rosso. Vai al locale dei Black Hats, Dai il fiore al barista che ti prepara un cocktail speciale, dallo a Beau, segue il dialogo. Esci e vai al capanno sul lago, entra e osserva il disegno in terra, usaci il disegno strappato che hai in inventario, osservalo. Ti ritrovi a casa. Parla con la nonna e hai un sogno.

Quarto giorno

Vai dalla nonna e ti ritrovi a parlare con Eileen. Ti ritrovi in ospedale con Jimmy. Parla secondo questo ordine: Lily – Jimmy – Black Hats – uomo in rosso – 1981 –

Vai alla chiesa, entra nella porta a sx, usa la scrivania e sarai preso. Prendi il mocho e usalo sulla bacheca per farla cadere, esaminala e prendi le graffette, pegale e usale sulla porta della prigione. L'enigma sta nel sollevare le molle per farla scattare, ecco la mia soluzione, purtroppo cambia a ogni partita ma è facile: basta far rimanere sollevati tutti i cilindri.

Numerate i cilindri da sinistra a destra con 1-2-3-4-5, la sequenza è: 2-4-5-3-1

Prendi le tue cose sulla scrivania e esci. Vai al cimitero e poi a sinistra al mausoleo, entra e dopo aver steso il prete libera Eileen e lega il prete, perquisiscilo e avrai una chiave con etichetta, osservalo per avere il numero di un box. Esci e dopo la scena con la polizia sei dalla nonna. Vai nell'altra stanza all'elenco telefonico, cerca il deposito box privati, esci e vai al box. Usa la chiave con etichetta sulla

prima saracinesca e prendi il diluente. Riprendi la chiave e apri la terza saracinesca, osserva gli scatoloni e hai una cassetta, ascoltalà. Esci, riprendi la chiave e vai al capanno sul lago, prendi il termometro appeso e usa il grimaldello sulla porta. Stesso modo di prima purtroppo casuale, la mia soluzione è: 4-5-2-3-1 - entra e usa il diluente sul quadro. Esci e parla con Nathan. A filmato concluso vai alla chiesa, entra nella porta a sinistra, prendi il quadro e vedrai una cassaforte, prima leggi il poema sulla parete del quadro. Esci e vai al mausoleo al cimitero. Apparirà una sequenza da scegliere:

Primo foglio: Agatha, William, clicca casella vuota e poi , Henrietta, Joshua, Isaac e conferma la selezione.

Secondo foglio: Date di nascita di Agatha, Henrietta e Joshua, conferma.

Terzo foglio:

Cliccare gli anni , mesi e giorni di nascita: Joshua (61) mese di Agatha (11) giorno di Henrietta (22), conferma e avrai: 611122 - Torna alla chiesa e nella cassaforte inserite: 611122, leggi le pagine della bibbia e ascolta la cassetta. Vai alla prigione e fai ascoltare la cassetta al prete. Vai al bosco di Conwell, esamina le 4 uscite, ovest, nord, est e sud. In inventario osserva il termometro e l'avrai fisso sullo schermo, ora devi girovagare perché la soluzione è random ma un piccolo trucco c'è: avvicinarti più che puoi a una delle uscite senza andarci e vai in quella in cui vedi la temperatura abbassarsi finché non trovi un buco enorme in terra. Leggi il messaggio in terra, annusa i fiori e dopo il dialogo scendi.

Quinto giorno

Agisci sulla lampada per avere una penna, clicca il libro e usa la penna per firmare il registro. Parla con il tuo alter ego e poi sali in ascensore al piano 2 – Avanza e entra nella porta, osserva la parete insanguinata in basso a sinistra e usa la penna per aprire il pannello e avere un bisturi. Usalo per liberare la madre e poi riusalo per ucciderla. Esci e prendi la cartolina da terra, tuo padre ti insegue, passa più volte al centro della stanza sulle assi cedevoli per farlo precipitare. Rientra nella porta e dove c'era la madre c'è un frigorifero, osservalo e vedrai una frase e dei numeri ad ogni lettera, poi hai uno scarabeo in inventario. Esci e ritorna sotto fino al pian terreno. Clicca i lucchetti sulla porta e su uno c'è la scritta: il codice è aest. Devi ritornare al frigorifero e osservare i numeri abbinati alle lettere: a1 e2 s5 t3 inserisci 1253 e il lucchetto si apre, prendilo da terra. Vai al piano 3 e sulla sx osserva la catena pendente, usaci il lucchetto e poi agisci sulla manovella per alzare la gabbia. Usa lo scarabeo con uno dei buchi dove c'era la gabbia e abbassala. Prendi la chiave dove c'era lo scarabeo e usala sulla bara, dialoga e poi prendi la chiave da terra e torna al piano 1 – usa la chiave sul lucchetto e poi prendi una catena e collegala all'ascensore, prendi l'altra catena e mettila sulla porta, usa il lucchetto per unirle e poi fai salire l'ascensore per abbattere la porta. Entra e parla con il nonno. Esci e vai sulla scala mobile, usa il diluente sui fiori e poi l'accendino. Guarda il finale.

Soluzione di Giuseppe