

Alternativa

Dopo il dialogo con l'androide vai verso il container in fondo, vai verso i barili pieni, osservali e poi dall'inventario prendi il guanto e usalo sui barili per prendere una sbarra di metallo. Torna indietro e poi vai a dx verso il tram danneggiato, osserva la scatola in terra e prendi il nastro adesivo, osservalo in inventario. Ora vai in basso verso la stazione, vai verso il terminale più a sx e quando sarà in primo piano in inventario unisci il nastro con la sbarra e il tutto sul coperchio in basso, poi osserva la sostanza chimica e usci la sbarra per prenderla. Esci dalla stazione e avanza dritto verso il cancello, vai verso il container e poi nel vicolo dietro, osserva il bidone della spazzatura e prendi una pietra, vai verso la fiamma e usaci la sbarra per far sciogliere la sostanza, ritorna al container e poi vai alla stazione. In inventario unisci la sbarra riscaldata con il biglietto elettronico per caricarlo e appena arriva il treno sali.

Appartamento di Richard

Ora sei a casa e dopo il dialogo con Andy osserva il Pda per le ultime informazioni. Quando Andy esce clicca il suo letto e prendi il telecomando, esci dalla schermata e apri l'armadio, prendi il coltello e le pinze. Esci dalla schermata e in inventario usa il coltello col telecomando per togliere le batterie e le pinze con le chiavi per ottenere un portachiavi. Esci dalla casa e vai in alto alla strada dietro l'appartamento, osserva tutto e vai in fondo verso il magazzino, osserva tutto e anche il canale di scarico a dx, non riesci a sollevarlo. Torna indietro ed entra nel bar, parla con Tom più volte e poi parla con l'ubriaco che ti chiederà di trovare delle batterie di tipo vecchio in cambio ti darà un suo contatto. Dagli le batterie che hai in inventario ma non sono quelle. Parla ancora con Tom. Esci dal bar e vai verso la stazione, dalla mappa seleziona il Cancelli G-14.

Cancelli G-14

Esci dalla stazione, vai verso il cancello e parla con Andy chiedendogli anche delle batterie, se ti chiede se hai già rovistato tra le sue cose, rispondi di NO! Ora parla con l'androide e poi torna a casa.

Appartamento di Richard

Entra in casa e clicca il letto di Andy, dal disordine nel cassetto prendi l'orologio digitale, usaci il coltello in inventario e avrai la batteria. Esci e vai al bar, dai la batteria dell'orologio all'ubriaco che ti dirà di andare nella strada dietro l'appartamento, esci e vai lì, entra nel magazzino ora aperto, parla con la persona all'interno. Esci e ritorna davanti al bar, vai verso la stazione e dalla mappa seleziona l'appartamento del professore.

Appartamento del professore

Scendi e poi entra nella casa a dx, avanza nel corridoio e suona il campanello vicino alla porta ma sarai mandato via. Ritorna sopra e sulla mappa della ferrovia seleziona l'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Ritorna al magazzino ed entra, avrai un dialogo con la persona di prima e dalle risposte scegli che lo farai ricredere, che troverai le prove della tua innocenza e che indagherai personalmente. Ritorna indietro e dalla mappa seleziona l'appartamento del professore.

Appartamento del professore

Arriverà un gatto, prova a prenderlo. Entra in casa e parla con la poliziotta che ti farà entrare solo se l'aiuterai in un caso di omicidio da lei non risolto. Esci e ritorna alla stazione, dalla mappa seleziona il supermercato.

Supermercato

Parla con i senzatetto e poi osserva il disordine a sx, prendi il turacciolo. Prosegui in basso e vai verso i rifugi, parla con la ragazza che non risponderà, usa la ragazza e prendi il suo diario chiuso a chiave, ritorna dai senzatetto e chiedi della ragazza, poi dai la pietra ai senzatetto che ti daranno delle prugne marce. Vai verso la stazione e poi all'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Entra nel bar e parla con Tom della serratura del diario, ha bisogno di una forcina per aprirlo. Esci dal dialogo. In inventario usa le pinze con il portachiavi per ottenere una forcina. Dai la forcina a Tom che ti aprirà il diario. Leggilo in inventario. Esci e vai verso la stazione, dalla mappa seleziona il supermercato.

Supermercato

Ritorna dalla ragazza e parlaci, stavolta risponderà. Ritorna alla stazione e dalla mappa scegli l'appartamento del professore.

Appartamento del professore

Entra e parla con la poliziotta, poi sei fuori. *(Se hai già dato la pietra ai senzatetto ora sali e le scale e poi scendi nuovo ed entra in casa, altrimenti dai la pietra ai senzatetto al supermercato e poi torna qui).* Entra nell'appartamento, osserva la foto sul mobile e premi a sx premio nobel, osserva la tv e poi il letto, entra nello studio e osserva la sagoma in terra. Vai alla lavagna sulla dx, osserva i grafici e i libri e poi clicca la mensola con la descrizione "leva", usala ma non si muove. Esci dalla schermata e osserva l'interruttore a dx che ora è rosso, usalo e diventerà verde, ritorna alla lavagna e usa la leva che si sposterà, ci sarà la scritta: **113-PRF** – Ritorna nel salotto e vai al frigorifero, osserva il simbolo a dx: (** T) e poi apri il congelatore dalla maniglia a sx, c'è una cassaforte a combinazione che è riferita al **113** della scritta sulla lavagna e al **2013**, l'anno del nobel sulla foto, quindi inserisci **1132013** e poi apri la cassaforte dalla manopola.



Dai documenti prendi la Carta Theolex. Esci nel corridoio e osserva due volte il poster, usalo e vedrai una videocamera, osservala e poi usala per prendere il disco TVD. In inventario usa il disco con il PDA e vedrai il filmato. Esci, sali le scale e dalla mappa seleziona l'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Vai al magazzino e parla con la persona, gli darai il disco e poi ti affiderà un incarico dandoti una Carta Personale, termina i dialoghi e avrai la Pistola EMP. Ritorna indietro fino alla stazione e dalla mappa seleziona il cancello G-14

Cancello G-14 / Distretto Industriale

Esci dalla stazione e vai verso il cancello ed entra. Vai al centro per l'impiego e parla con l'impiegato rispondendo che sei stato licenziato e che hai lavorato per Endora o Theolex, continua dicendo che hai lavorato in molti posti ma non c'è lavoro. Leggi i due schermi in alto e poi esci dalla schermata e vai a dx verso la strada, avanza verso il materiale di scarto, osservalo e prendi la bottiglia da laboratorio e la serpentina. Leggi il cartello informativo e ritorna dall'impiegato allo sportello, parlaci chiedendogli della sua esperienza alla Theolex, poi rispondi con false accuse e poi con qualsiasi cosa; se fai un lavoretto per lui ti aiuterà. Ritorna a dx per la strada e vai all'ingresso sul retro, osserva lo scanner di retina. Ritorna indietro alla stazione e vai all'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Entra nel bar e parla con Tom, chiedi dello scanner di retina e ti serviranno una serpentina, una bottiglia, frutta vecchia e un tappo di sughero. Avanza e vai nella stanza sul retro, in terra nella scatola prendi il piede di porco. Vai all'apparato di distillazione e usaci la bottiglia, monterà tutto in automatico, usa il barattolo con l'apparato e poi avvia la distillazione. Cicca l'apparato per prendere il barattolo con l'etanolo. Esci e parla con Tom, ora devi recuperare un occhio. Esci e vai per la stazione, dalla mappa seleziona l'ospedale.

Ospedale

Entra e osserva le riviste sul tavolo, osserva i cartelli delle informazioni e poi parla con l'androide, chiedigli dell'errore che hai fatto, poi ok spiacente, poi cosa è successo all'ospedale e poi che vuoi sapere tutto. Scegli di continuare l'argomento e poi chiedi dell'obitorio e della luce che va e viene, offriti di sostituirlo e poi termina il dialogo. Sulla sx osserva e usa il terminale, parla con l'androide del terminale e poi termina il dialogo. Vai a sx per l'obitorio e vai verso l'ascensore in fondo, appena in obitorio rispondi al patologo con un "parla" e poi con avete abbastanza clienti? Fai la domanda di come te la passi con gli androidi, poi cosa ne pensa dell'ospedale e cosa fa esattamente un patologo. Chiedi che devi rimanere solo per un po' e poi rispondi Endora, rimarrai solo. Osserva il telecomando appeso ma prima di inserire il codice devi sapere in quale cella c'è il professore. Ritorna sopra dall'androide, parlaci e chiedi del patologo, rispondi che è stato scortese, chiedigli di Petrenko ma non può darti informazioni, offriti di sostituirlo e appena si allontana osserva subito i monitor per scoprire che il professore è nella cella **3C** – Ritorna all'obitorio, vai al telecomando e inserisci **3C**, premi il pulsante "ok" e osserva il corpo del professore, vai sui lavandini a sx e prendi il bisturi, usalo sul professore e avrai l'occhio. Esci dall'ospedale, vai via e dalla mappa seleziona il Cancelli G-14

Cancello G-14 / Distretto Industriale

Avanza fin dentro il distretto e vai allo scanner, usa l'occhio nell'etanolo con lo scanner di retina ma non è attivo, inserisci la carta Theolex in basso e osserva bene il numero che appare a "Combinazione alternativa", nel mio caso è 1 – Il riferimento è sempre a quel 2013, quindi bisogna alternare quel numero che vedi (io ho 1) con 2013, nel mio caso sarà: **121011131** poi dai ok.



Ora inserisci il barattolo con l'occhio sullo scanner e potrai passare. Nella sala computer osserva i computer e la scatola dei fusibili e vedi che ne manca uno. Esci e ritorna alla stazione, dalla mappa scegli il supermercato.

Supermercato

Parla con i senzاتetto e chiedi per un fusibile, in cambio voglio dell'olio prelevabile da un androide. Ritorna alla stazione e dalla mappa vai all'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Vai alla strada dietro e osserva e usa l'androide per avere il ricambio d'olio. Torna indietro e dalla mappa seleziona il supermercato.

Supermercato

Parla con i senzاتetto, gli darai l'olio e in cambio avrai il micro fusibile. Torna indietro e dalla mappa seleziona il cancello G-14

Cancello G-14 / Distretto Industriale

Ritorna in sala computers e usa il micro fusibile con la scatola dei fusibili, ora c'è corrente. Vai al primo computer e vuole utente e password: utente= **petrenko** password= **2013** – la successiva richiesta vuole cognome e numero di carta personale. Esci e vai al centro di impiego, osserva il biglietto da visita e saprai un nome: Roman Pitra. Torna ai computer e scrivi **pitra** sul cognome, fai ricerca e clicca la schermata e poi clicca su cancella in modo da cancellare i suoi reati. Torna dall'impiegato al centro impiego e parlaci, alla sua domanda rispondi con “ricatta” e sarai aiutato.

Endora

Osserva il tavolo e poi usalo per prendere le puntine, osserva lo scaffale e poi il suo cassetto con una serratura speciale, usa le puntine sulla serratura e poi clicca i fori per posizionarle come sotto.



Togli le puntine e inseriscile come sotto.



Togli le puntine e inseriscile come sotto.



Dal cassetto prendi i documenti e poi esci dalla stanza. Filmato. Vai nell'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Appena dentro leggi un biglietto, esci e vai verso la stazione, dalla mappa seleziona l'appartamento del professore.

Appartamento del professore

Segui il dialogo con Andrea Raskova e sarai a casa sua.

Casa di Andrea Raskova

Fai le domande e alla fine parla ancora con Andrea e rispondi di sì al Si/No. Esci e vai a sx, poi per la stazione e dalla mappa scegli l'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Entra in casa per dormire e ti risvegli da NoName che ti manda al cantiere.

Cantiere

Vai a dx verso la casa, osserva e usa il cespuglio per avere un ramoscello. Scendi le scale e osserva la porta e poi usala, osserva e usa le macerie a sx e troverai la chiave. Usa la chiave sulla porta ma rimane dentro senza poterla girare o togliere, prova di nuovo a usare la porta e poi usaci il ramoscello sulla serratura, prova a girare la chiave ma non va, usaci quindi le pinze e potrai entrare all'aperto! Vai al cantiere e poi vai a dx per aggirare la roulotte. Ci sono due androidi, torna indietro al punto di arrivo e osserva l'auto della polizia, usa la Pistola EMP sull'auto della polizia per far suonare l'allarme, appena

rimane un solo androide alla roulotte, avvicinarti e usa la Pistola EMP su di lui in modo da entrare nella roulotte. Dal mobile dietro il tavolo prendi i documenti, prova a uscire dalla porta ma ci sono gli androidi, osserva le finestre in fondo e quella piccola a dx dovrebbe aprirsi, osservalo e saprai di un piccolo spazio, usaci il coltello e sarai fuori. INI automatico sei vicino alla casa di Andrea Raskova.

Casa di Andrea Raskova

Entra e parla con Andrea per una nuova destinazione in cui arriverai in automatico.

Endora laboratorio a Kolin

Osserva l'auto a sx e i rottami vicino, usali e prendi una placca di metallo, osserva i rottami a sx, usali e prendi l'asta di metallo. Osserva e usa la porta ma è chiusa, osserva e usa il campanello digitale, alla domanda rispondi con un "sì" ma vuole un numero di identificazione che non hai. Usa la placca di metallo sulla porta, usa l'asta sulla porta per far cadere la chiave ma è bloccata, prova un'altra volta con l'asta sulla porta e poi darai un calcio alla porta abbattendola. Entra nell'edificio e ti verrà posta una domanda, rispondi che sei il nuovo custode ma vuole la carta che lo dimostri, quindi devi cercarla; ora sei fuori. Osserva in terra ai rottami a dx e vedi un piccolo oggetto giallo e blu, è una carta d'impiego, prendila. Osservalo in inventario e con la carta in primo piano osserva i numeri e la foto, usa il coltello sulla foto per toglierla e poi sui numeri per più volte finché non dice non può fare di più. Esci dalla schermata ed entra, parla di tutto con l'impiegato. Osserva la pianta dell'edificio a dx e poi entra nell'ascensore, premi il pulsante per il settimo piano ma non funziona, esci e parla con l'impiegato che ti sbloccherà il piano 7, entra nell'ascensore e premilo. Sei sopra ma sarai rimandato sotto, parla con l'impiegato che ti sbloccherà il piano 8 per far scattare gli allarmi. Entra nell'ascensore e premi per il piano 8, osserva i pannelli di controllo sulla dx, osservalo e l'unico attivo è il 7 ma per interagire sul pulsante ci serve un cacciavite. Torna sotto e parla con l'impiegato che ti darà un cacciavite, risalì al piano 8, vai al pannello e usa il cacciavite sul pannello a sx nella posizione che vedi sotto.



Ora usa quella zona ma non succede nulla, usala ancora una volta e scatterà l'allarme. Torna sotto e parli con l'impiegato, rientra nell'ascensore e vai al piano 7 - per trovare la videocamera osservando nel punto che vedi sotto.



Torna sotto.

Esci fuori e piazzila videocamera all'esterno, ora sei dentro e parla con l'impiegato che ti darà la chiave del piano 15, entra nell'ascensore e usa la chiave appena ricevuta sul pulsante protetto da un pannello in basso, premi per il piano 15. Appena dentro osserva lo scaffale a dx con il Radio e prendine un campione. Osserva lo scaffale a sx, quello dopo la valigia e prendi il disco TVD, scendi e poi devi restituire la chiave e il cacciavite all'impiegato. Sei da Andrea.

Casa di Andrea Raskova

Dialogo e poi devi ritornare da NoName per riprendere i documenti. Esci, vai a sx e dalla mappa seleziona l'appartamento di Richard.

Appartamento di Richard

Vai nella strada dietro e poi verso il magazzino che è chiuso, usa il piede di porco sul canale di scarico a dx e poi entra nelle fogne. Osserva e usa gli interruttori illuminati e avrai il manuale di istruzioni, osservalo in inventario ma è buio. Esci dalle fogne e leggilo di nuovo, torna sotto e usa gli interruttori e avrai la luce. Avanza e entra nell'uscita 13A, continua per il magazzino, sali le scale e sei nell'ufficio.

Ufficio di NoName

Osserva l'armadio a dx ma c'è un lucchetto, usaci il piede di porco e all'interno prendi i documenti con un disco Tvd. Esci e ritorna in strada, avanza verso la stazione e dalla mappa seleziona l'area degli abusivi per la casa di Andrea.

Casa di Andrea Raskova

Entra e parla con Andrea. Filmato e sei nell'infanzia di Richard.

Infanzia di Richard

Parla con Peter e poi prendi l'orsacchiotto sul letto, dallo a Peter e poi sull'anta mezza aperta del mobile in fondo prendi un calzino, osserva il letto e trovi l'altro calzino ma non puoi prenderlo, osserva la scrivania e prendi il righello che usi sul letto per prendere il calzino. Dai i calzini a Peter e dopo il filmato devi essere veloce: prendi la maniglia dalla porta e usala sulla porta della finestra. Filmato.

Casa di Andrea Raskova

Dialogo. Ora devi prenotare un volo anche per Andrea per il Brasile.

Distretto Governativo

Vai a sx verso il robot delle pulizie e per aprire lo slot devi premere i tasti in questa sequenza:

2-3-2-1-3

Prendi il disco e usalo con il PDA, dal menù scegli di eseguire il programma, poi clicca su rilevamento automatico e su esegui. Chiudi il PDA e metti il disco nello slot del Robot, esci dalla schermata e osserva l'erba della prima pianta, usala per prenderla e mettila sulle strisce pedonali, attendi un po' e sarai dentro. Vai a dx ed entra nella prima porta a dx per l'ufficio, osserva la postazione di lavoro e osserva e prendi le pillole. Osserva e usa il coperchio col nome Martin, osserva e usa il pranzo e poi osserva il monitor, clicca il monitor ma non puoi accedere senza utente e password. Ritorna indietro e vai nel primo bagno, parla col tipo che è dentro finché non ti chiede delle pillole: NON DARGLIELE ANCORA, esci, ritorna nel corridoio e vai verso l'impalcatura, osserva i tubi in terra e prendine uno. Ritorna al

bagno e dai le pillole al tipo, nasconditi dietro la cabina e appena è vicino al lavandino usaci il tubo per colpirlo. Usa il funzionario e avrai una piccola chiave e il pass per l'ufficio voli. Torna indietro al corridoio principale e vai a sx, entra negli spogliatoi (seconda porta a sx) e osserva quelli in fondo, nel pass in inventario vedi il suo nome, quindi usa la chiave su quell'armadietto: Kuruc. Osserva i poster e l'iscrizione incisa a sx: **LA71B** (varia ad ogni partita, quindi usa la tua).

Ritorna nel suo ufficio e vai al monitor, inserisci kuruc come utente e come password i caratteri che hai trovato sull'armadietto, poi premi "ok". Dialogo a casa di Andrea che ti dice di prendere dei pass per il personale aeroportuale. Sei di nuovo davanti al distretto Governativo. Vai a dx per l'aeroporto.

Aeroporto

Osserva l'avviso a sx e usalo per toglierlo, hai uno spillo in inventario. Entra a sx e poi nella terza porta a sx: 03A, premi l'interruttore sull'angolo a dx ma la luce non va, usa la lampadina sopra l'interruttore ma c'è un contatto, osserva la scatola sul tavolo e usala per prendere un pezzo di cartone. Usa il pezzo di cartone sulla lampadina e avrai la luce. Usa la porta a sx e osserva il lucchetto a combinazione, per risolvere fai così: ruota i numeri sopra e vedrai che non puoi andare sull'8, posiziona su 7 e usaci lo spillo, posiziona sul 9 e usaci lo spillo, ora puoi posizionare l'**8** – gli altri vanno per esclusione e gli unici che combinano sono 4 e 5, quindi inserisci **845** – entra e premi l'interruttore per la luce sulla parete, osserva la stampante sul tavolo, esci dalla schermata e osserva la presa di corrente in terra vicino alla porta, usala per inserirla e attivare la stampante, osservala ma manca la carta, ritorna al distretto governativo.

Distretto governativo

Vai al robot della pulizia, usalo prendi il disco, uniscilo col PDA, formatta il disco e poi copia i file su disco. Ritorna all'aeroporto.

Aeroporto

Vai alla stampante e inserisci il disco nella fessura centrale ma manca ancora la carta, osserva il cassetto per la carta e vedi che manca, vai alla stampante rotta in terra, usala e avrai il cassetto per la carta, usalo sull'altra stampante, inserisci il disco e premi per stampare. Esci e sarai da Andrea.

Casa di Andrea Raskova

Dialogo. Filmato. Sei al distretto governativo, vai a dx all'aeroporto.

Aeroporto

Vai alla stampante, inserisci il disco e premi per stampare per avere una copia della carta d'impiego. Prendi il disco e torna in corridoio, usa la carta d'impiego sulla prima porta a sx, entra e dallo scaffale portadocumenti prendi una busta, in inventario metti la carta d'impiego nella busta, usa il telefono e poni domande fino a "consegne", in questo modo farai consegnare la tessera e avrai campo libero. Ora sei Andrea.

Brasile

Andrea

SALVA IL GIOCO IN MODO DA RIPRENDERLO PER GIOCARE CON L'ALTRO PERSONAGGIO, ALLA FINE DELLE DUE STORIE TI RITROVI NEL SOLITO LUOGO E PROSEGUI COME SE AVESSI GIOCATO CON UNO SOLO.

Arriverà Andy a parlarti, alla domanda se credere o no scegli di non credergli per scegliere Andrea se invece vuoi giocare come Andy scegli di credergli (in qualunque caso poi ti ritrovi al dialogo all'hotel e poi dal comandante).

Scelta di Andrea

Osserva gli arbusti sotto la palma, usali per prendere uno straccio, parla col tassista di tutto. Vai verso la stazione di polizia, parla con il poliziotto e poi vai al terminale, scegli informazioni, clicca ma non fai nulla, esci e torna dal tassista, vai a sx e dalla mappa scegli l'hotel Sunset.

Hotel Sunset

Osserva la fontana e poi la fontanella d'acqua potabile, usaci lo straccio e poi ritorna dal tassista, usa i sigari su di lui e poi vai sx, dalla mappa seleziona la fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Entra e avanza, parla con il comandante poi esci. Dalla mappa seleziona l'aeroporto e poi vai alla polizia.

Stazione di Polizia

Usa il terminale e inserisci il disco ma prima devi trovare una via di fuga, vai dal tassista e parlaci per farti dare l'auto. Torna alla polizia e inserisci il disco nel terminale, ma ancora non basta. Ritorna dal tassista e parlaci, credeva che scherzavi. Vai a sx e dalla mappa seleziona la fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Parla col comandante che ti dice di prendere il numero di targa del taxi. Esci e ritorna all'aeroporto dal tassista.

Aeroporto/Tassista

Osserva la targa dell'auto che è sporca, usaci lo straccio per pulirla e poi torna alla fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Parla col comandante e poi torna all'aeroporto dal tassista.

Aeroporto/Tassista

Parlerai in automatico, poi vai alla fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Parla col comandante per fare attivare il taxi. Torna dal tassista.

Aeroporto/Tassista

Vai alla stazione di polizia e il taxi sarà pronto.

Stazione di Polizia

Il tassista ti lascerà l'auto, entra nella polizia, vai al terminale e inserisci il disco, Richard è libero. Dialogo all'hotel e poi dal comandante.

Scelta di Andy

Parla col tassista per sapere dell'hotel Sunset poi osserva il primo telefono a dx, leggi le pubblicità e osserva gli slot per la card e le monete. Parla ancora col tassista per avere una moneta ma vuole in cambio qualcosa per divertirsi. Vai alla stazione di polizia.

Stazione di Polizia

Parla con il poliziotto per il trasferimento del prigioniero ma ci va un documento firmato dal capo. Vai al terminale e clicca su informazioni e poi sulla mail di Maria per inviarle una mail, avrai un disco. Inseriscilo nel terminale e manca un ID, clicca la riga vuota e poi usala, avrai un numero telefonico: **1153-8B64**, parla alla guardia ma non puoi usare il telefono. Esci e ritorna dal tassista, vaia sx e dalla mappa seleziona l'hotel Sunset.

Hotel Sunset

Entra e parla di tutto con Andrea, avrai dei sigari. Esci e ritorna dal tassista.

Tassista

Dagli i sigari e avrai la moneta, vai al telefono e inserisci la moneta nello slot a dx, inserisci **11538B64** (se sbagli a digitare, richiedi una moneta al tassista) e avrai l'ID= **1004** – Esci e ritorna alla stazione di polizia.

Stazione di Polizia

Vai al terminale, inserisci il disco, clicca la riga vuota e si inserirà il numero, clicca lo schermo e andrai via con Richard. Dialogo all'hotel e poi dal comandante.

Fabbrica di sigari

Nel dialogo scegli come risposta il quartier generale della Endora, poi personale di sicurezza, poi impiegati, poi lista impiegati, poi Pedro Perintez. Ora hai la mappa in inventario.

Richard

Dalla mappa seleziona Pedro Perintez.

Pedro Perintez

Dopo che ti ha insultato osserva il focolare e apri la mappa, vai alla fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Parla col comandante chiedendo di Perintez, avrai qualcosa nel Pda, poi termina il dialogo. Apri il database e leggi su Perintez e anche sul Distretto Governativo finchè non ti appare l'icona che si sono aggiunte nuove informazioni.. Dalla mappa torna da Perintez.

Pedro Perintez

Parla con Pedro, dalla mappa scegli la fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Chiedi del fratello di Perintez e poi leggi tutto su di lui sul database del PDA. Parla con Andrea e torna da Perintez.

Pedro Perintez

Parla del fratello e poi di tutto il resto. Ti porterà al teletrasporto.

Ingresso di Endora/Teletrasporto

Osserva l'ingresso bloccato sulla dx, usalo ma non riesci, parla con Pedro che ti aiuterà. Ora sei dentro, dalla mappa seleziona la fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Spiegagli tutto e poi torna all'ingresso di Endora.

Ingresso di Endora

Avanza a sx ed entra, avvicinarti al teletrasporto e usaci la pistola EMP ma l'impulso è debole. Dalla mappa vai alla fabbrica di sigari.

Fabbrica di sigari

Parla col comandante della pistola e la modificherà. Dalla mappa vai all'ingresso di Endora.

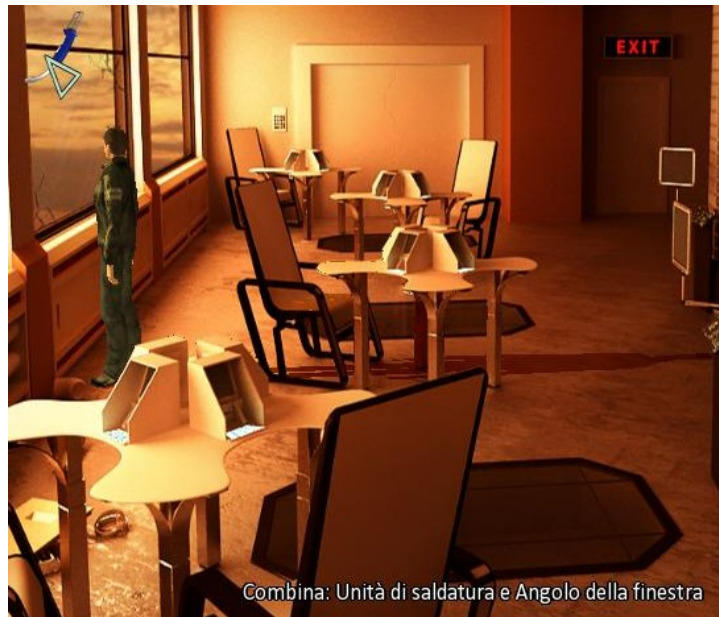
Ingresso di Endora

Vai al teletrasporto, avvicinarti e usaci la pistola.

Endora

Sarai catturato e ti trovi nella sala interrogatori, osserva la scultura di arte moderna, usala e avrai un cavo. Esci a sx verso l'esterno e vai avanti fino ad arrivare a un corridoio. Osservalo e saprai che le finestre possono essere aperte con un telecomando che sono sul bordo inferiore delle finestre. Usa quello di sx ma è dalla parte opposta della finestra, usa quello di dx e la finestra è socchiusa, usa il cavo sul telecomando ma il cavo è dritto e non ci arrivi. Torna indietro e sul tavolo delle sfere che rimbalzano osserva il fermacarte, prendilo. Ritorna alle finestre e in inventario usa il fermacarte col cavo per piegarlo, usa il cavo sul telecomando. Ora sei nel corridoio, osserva l'ologramma a sx, chiedi delle funzioni e poi chiedi dell'archivio e del magazzino e poi dello status del magazzino e dell'archivio, chiedi tutto il resto, poi scorri la freccia e termina il dialogo. Esci dalla schermata e vai a dx per le scale di emergenza e scegli il magazzino, vai verso l'equipaggiamento e prendilo. Torna indietro e chiedi ancora all'oleogramma degli archivi e del suo status, ritorna alle scale e scegli l'archivio.

Scatterà l'allarme e hai poco tempo per salvarti, osserva la finestra a sx e poi più a sx in terra dagli attrezzi prendi il saldatore, vai al terminale a dx e scegli il motore di ricerca, clicca il primo spazio sopra e si inserirà in automatico Praga, clicca il secondo e si inserirà Radio e nell'ultimo digita Petrenko, premi ricerca e avrai come risultato il numero di Petrenko, richiedi e prendi il disco a dx. Vai alla finestra e usaci il saldatore sui quattro angoli (attenzione perché deve apparire proprio la scritta: "angolo della finestra" e appare mettendoci la punta del cursore).



Combina: Unità di saldatura e Angolo della finestra

Osserva la sedia e usala per sfondare la finestra.

Finale.

Soluzione di Giuseppe