

15 DAYS

Cathryn

Dopo il filmato e i dialoghi osserva la torta e il giornale sul tavolo, poi ascolta la segreteria su telefono per 2 volte. Vai verso le scale e sali, entra nella porta davanti per la stanza di Bernard, parlaci e poi prendi la lente di ingrandimento sul tavolo. Esci e avanza a dx dove ci sono i panni stesi, entra nella stanza di Mike che non ti fa entrare, vai nella porta a sx ed entra nella tua stanza. Dopo 15 minuti sarai chiamata, prendi la bussola sulla scrivania ed esci, scendi sotto e parla con i ragazzi. Sali sopra e vai nella stanza di Mike, sul tavolo basso a dx prendi il telecomando, ritorna sotto e parla di nuovo con i ragazzi. Dopo il dialogo usa il telefono sul mobile per chiamare Tom. Ritorna sopra, vai a dx ed entra nella stanza di Mike: parlaci. Ritorna sotto ed esci dall'edificio dalla porta a sx, usa il furgone scegliendo di aprire la portiera. Ora hai un enigma in cui devi far combaciare delle onde inferiori con quelle superiori agendo sui tasti "+ -", se non riesci premi il tasto in alto a dx e sarà risolto in automatico una volta che il tempo sarà scaduto per una seconda volta.

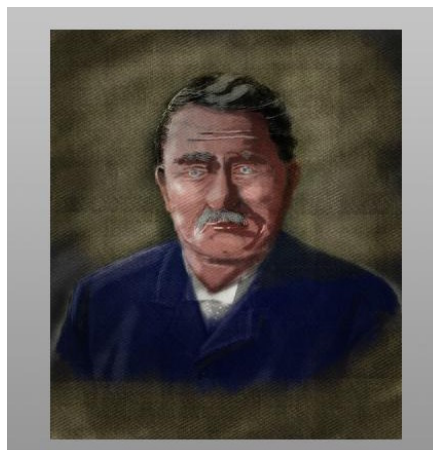
Filmato.

Usa il furgone per partire e ritornare all'appartamento. Entra, e dopo i dialoghi in automatico, sali le scale e vai nella stanza di Mike, parlaci e poi a sx prendi la chiavetta usb. Parla ancora con Mike e avrai davanti lo schermo del computer, clicca l'icona in alto a sx e digita: Winston Churchill, leggi le informazioni cliccando sulle frasi in blu e vedrai una sua foto che si metterà nella chiavetta. Chiudi il browser di ricerca e spegni il pc. Scendi ed esci dall'edificio, vai verso il furgone, usalo, ma Cathryn andrà a piedi. Sei davanti alla porta dello studio di Robert, entra e parlaci. Parla ancora e poi metti la chiavetta usb nel proiettore, parla ancora con Robert esci e dalla mappa ritorna alla base. Entra e segue un dialogo.

Filmato

Stern

Osserva la scrivania e prendi il distintivo, usa il computer a sx e clicca l'icona della mail, leggi la mail, chiudi le finestre e il computer, in inventario usa il telefono per chiamare Bellicoe. Ritorna al computer e naviga col browser, scrivi: James Henston e clicca sulla prima voce in alto, nell'articolo clicca in basso le altre cose da vedere e vedrai la scritta Cecil Rhodes, clicca per vedere un'immagine.



Esci dalle schermate e dal computer e usa il cellulare per chiamare l'aeroporto, ritorna al computer e alla mail, clicca quella di Bellicoe per vedere una password e quella del biglietto, esci dalle schermate e dal pc, dalla stampante prendi il biglietto e poi esci. Parla con la ragazza dietro il check-in e chiedi della chiave, poi entra nell'ascensore a sx per scendere al furgone. Usa la chiave sul furgone e appena dentro avanza in fondo e partirai.

Parla con Bellicoe in fondo e poi entra nell'ufficio sopra le scale, avanza verso la scrivania e osserva il quadro di Rhodes sulla parete, osserva e prendi il diario sulla scrivania. Osservalo in inventario per vedere dei nomi: Nancy Jenkins, Laureen Myers e ArtTrans, esci ed entra nel furgone, usa il computer e clicca sul browse, fai una singola ricerca su Nancy Jenkins, Laureen Myers e ArtTrans, osserva la prime voci e avrai i numeri di telefono. Esci dalle schermate e dal computer e dall'inventario seleziona il telefono per parlare con i 3 numeri trovati. Ritorna al computer sul browser e cerca: G8, leggi il primo link in alto, esci dal computer e poi entra nella cabina per ripartire.

Museo – Londra

Cathryn

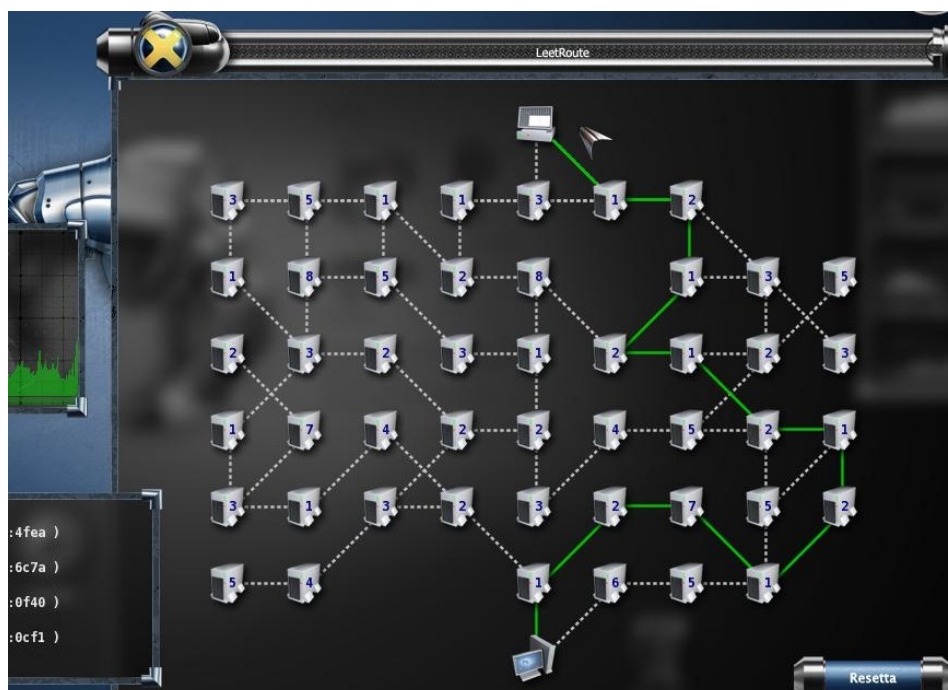
Entra nel museo e in automatico distrai la guardia.

Bernard

Vai al bancone e prendi il volantino, osservalo nell'inventario e vedrai che è la mappa del museo. Osserva le due telecamere e poi la porta a sx che ha un sistema di sicurezza a impronte digitali, usa il volantino con le due telecamere e poi avanza per scendere. Anche qui ci sono due telecamere, usaci sempre il volantino, ritorna sopra e vai a dx dove c'è Kathryn e appena esce con la guardia usa il volantino con le 4 telecamere.

Mike

Usa il computer e usa la prima icona in basso a sx (programma per hacking), clicca sui computer numerati seguendo la striscia verde partendo dal basso.

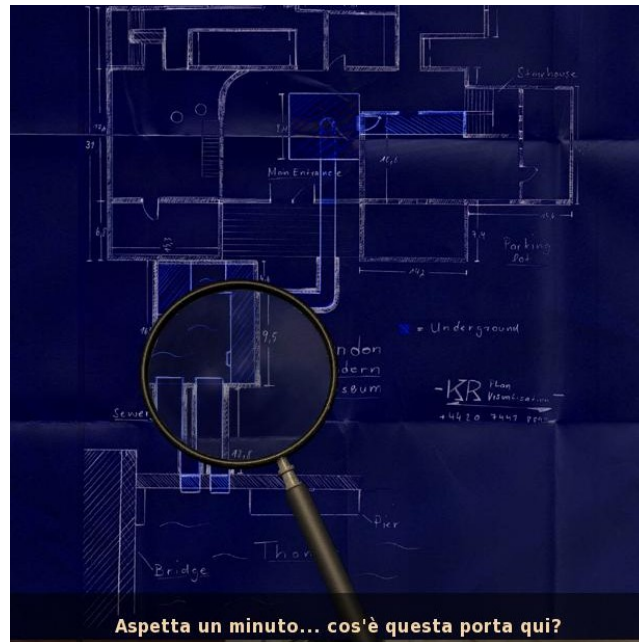


Cathryn

Vai nella sala a dx e parla con la guardia, esci e avanza superando la reception, osserva un'altra sala. Ritorna indietro ed esci dal museo.

Sei al Pub, parla col barman, ordini una birra e appena la guardia si allontana prendi il tuo bicchiere e usalo su quello della guardia per scambiarli. Esci e dalla mappa seleziona l'appartamento.

Entra e parla con i ragazzi, poi usa la lente che hai nell'inventario per osservare la piantina che c'è sul tavolo per localizzare una porta, muovi il mouse sulla piantina finché non c'è un commento.



Sei fuori, scendi le scale della banchina e dopo sarai pronto per tuffarti, fallo vicino alla bandierina dove il cursore diventa attivo, avanza e clicca la grata per legare la corda, cliccala di nuovo per farla togliere dal motoscafo, avanza e sei nei sotterranei del museo. Avanza alla porta e osserva la serratura e poi osservalo di nuovo con la lente.

Museo

Stern

Dopo i dialoghi entra nel museo, parla con la guardia sulla porta a sx. Dopo il dialogo esci e ti trovi fuori dal pub, entra e parla col barman. Guarda il giornale sul bancone e parla ancora col barman. Esci e ascolta i dialoghi.

Sei all'appartamento e controlla Mike.

Mike

Sali le scale e vai nella stanza di Mike e avrai il bicchiere in inventario, osserva il tavolo dove c'è la ventola e prendi il nitrato d'argento che devi usare sul bicchiere in inventario, accendi la lampada UV e usaci il bicchiere, usa il bicchiere e avrai le impronte. Esci dalla schermata e osserva il lavandino, prendi i guanti e usali in inventario sulle impronte. Scendi e parla con Cathryn.

Cathryn

Sali e vai nella stanza di Cathryn, sul tavolo prendi la torcia, scendi, vai verso i ragazzi e osserva lo schermo del proiettore che usi in automatico. Dopo i dialoghi esci e sei davanti allo studio di Robert, entra e parla con Robert, dopo il dialogo prendi la copia del dipinto sul cavalletto a sx. Dalla mappa ritorna all'appartamento, entra e dopo il dialogo scendi le scale della banchina e parla con Bernard. Ti ritrovi nei sotterranei del museo. Usa il cellulare per chiamare la guardia, appena ricevi l'ok usa la chiave in inventario per aprire la porta.

Bernard

Usa dall'inventario l'impronta artificiale sul lettore della porta a sx, osserva i cavi nella cabina e strappali.

Cathryn

Esci dalla porta, sali le scale e vai nella stanza a dx al ritratto di Churchill, usaci quello in inventario per sostituirlo.

Filmato

Stern

Avanza nel furgone, esci e parla con la guardia che ti colpirà. Ora sei all'appartamento e dopo il dialogo sei Cathryn.

Cathryn

Dalla mappa seleziona London Eye e ascolta i dialoghi. Ora sei all'appartamento, entra e vai in camera di Mike, parlaci e poi sul computer usa il browser per cercare Washington, clicca la prima voce e poi in basso per vederne il dipinto. Ora cerca Museo Parigi, leggi gli articoli. Dalla mappa seleziona lo studio di Robert.

Studio di Robert

Parla con Robert e poi usa la chiavetta usb sul proiettore. Dalla mappa ritorna all'appartamento, entra e sali le scale, vai in cucina e parla con Mike. Scendi e telefona a Tom dal telefono sul mobile.

Filmato.

Stern

Entra nel furgone, usa il cellulare in inventario per chiamare Thompson, vai al computer e vai alla mail, leggi quella di Thompson, osserva l'allegato in JPG e vedrai una targa, chiama di nuovo Thompson, leggi di nuovo la mail di Thompson. Sul pc lancia l'applicazione di ricerca, clicca i numeri e lettere della targa fino a formare:



Clicca la lente a fianco della targa e avrai un nome: Mike Mensforth. Esci dalle schermate e vai alla guida del furgone per partire. Ora sei nell'edificio dei ragazzi, in inventario osserva il passaporto e avrai una chiave, usala per aprire il portone, entra e sali sopra. Vai nella camera di Mike e sul monitor prendi il biglietto da visita e osservalo in inventario. Sul tavolo a sx osserva il documento di viaggio, esci e ritorna nel furgone, usa il computer, clicca il browser e cerca "Megabase", leggi gli articoli e poi dal cellulare chiama Megabase. Chiama anche Mike che non è raggiungibile, chiama Thompson per fare rintracciare il cellulare. Torna al computer e nella mail leggi quella di Thompson che ti dice che Mike si trova a Parigi.

Parigi

Dialoghi.

Museo di Parigi

Cathryn

Osserva gli opuscoli sulla dx e poi usa il cronometro sulle 3 telecamere in alto. Vai nella prima entrata a dx dopo gli opuscoli (seminterrato), avanza e vedi due telecamere, usa su ognuna il cronometro. Risali e avanza una volta, entra a dx nell'area espositiva, dopo il dialogo usa il cronometro sulla telecamera e osserva il ritratto di Washington in fondo. Torna indietro, avanza e passi il controllo a Bernard.

Bernard

Filmato.

Cathryn

Avanza in fondo verso le colonne, termina il dialogo. Esci dal museo e usa il computer di Mike, apri il browser e cerca catacombe. Dovresti vedere quelle di Parigi, clicca l'articolo e avrai un commento se fatto giusto. Esci dal computer e dopo il dialogo vai alla biglietteria, acquista i biglietti e poi entra nelle catacombe. Avanza e arrivi a un cancello, osserva dentro e usaci la torcia, osserva i graffiti. Esci dalle catacombe. Dialoghi.

Museo

Stern

Entra nel furgone, chiama Thompson per sapere la posizione di Mike.

Club

Mike - Bernard

Parla due volte col buttafuori che non farà entrare, parla con Cathryn e poi di nuovo col buttafuori che stavolta farà entrare. Osserva e parla col tizio in fondo che ti mostrerà la mappa delle catacombe, dopo il dialogo usa il cellulare per scattare una foto della mappa. Esci. Dialoghi.

Stern

Parla col buttafuori e dopo le botte sei davanti alle catacombe.

Catacombe

Cathryn

In inventario usa la mappa delle catacombe con la mappa turistica delle catacombe, avanza e supera il cancello. Osserva l'icona in basso a dx e vedrai la piantina delle catacombe, più avanti vedrai la bussola per orientarti. Ecco il percorso da come sei nella figura sotto appena dopo il cancello:



Ovest – Nord – Nord Ovest – Nord Est – Est – Nord Ovest e vedi la ruota di un carro – Nord Ovest –

Nord Est – Nord – Est – Ovest – Nord Est e sei in una stanza con cianfrusaglie. In inventario usa la torcia e puntala come vedi sotto:



Premi l'interruttore per accendere la luce, osserva tutto e poi clicca al centro l'icona in basso a sx e dalla mappa scegli l'ingresso per tornare indietro. Ora rifacciamo un percorso per trovare una parete che confina col museo:

Ovest – Nord – Nord Ovest – Nord Est – Est – Nord Ovest e vedi la ruota di un carro – Sud Est – Ovest –

Nord Ovest – Nord Est e hai davanti un muro con due barili – Sud Est – Ovest – Sud Est – Ovest –
Avanza, dialogo con Mike e Bernard, entra nel furgone e sei al Museo, dopo il dialogo sei nelle

catacombe di notte. Avanza e sei davanti un muro, usaci la torcia per vedere dei possibili punti utili sul muro, cliccali tutti finchè non trovi quelli giusti e passare l'azione a Bernard.

Bernard

Prendi i tubi in basso allo schermo e poi vai verso il banco, prendi il piede di porco e usalo sulla cassetta verde (avrà una granata nell'inventario), usala sulla morsa e usaci la pinza per aprirla. In inventario unisci il tubo con la granata aperta.

Cathryn

Usa il trapano sul muro per fare 3 fori.

Filmato.

Avanza nell'apertura, sali al museo e vai nella stanza del dipinto di Washington: ci sono dei laser che Mike deve disattivare, disponi le lettere come sotto (basta cliccarle per cambiarle). Usa il computer e poi l'icona laser.



Bernard

Avanza e clicca la finestra in alto dove appare la lente, in inventario usa l'accendino col petardo e lancialo sulla finestra.

Cathryn

Usa il quadro di Washington che hai nell'inventario con quello appeso per scambiarlo. Esci dalle catacombe.

Filmato.

Londra

Cathryn

Scendi e usa il telefono sul mobile per chiamare Bernard ma risponde la segreteria. Dialogo con Mike e poi parlaci, poi rispondi al telefono. Appena fuori usa il furgone.

Parigi

Club - Museo

Stern

Usa il furgone e sarai al museo, dopo il dialogo entra e parla con il guardiano che ti porterà nelle catacombe. Osserva lo scaffale a sx ed esci dal museo ed entra nel furgone, usa il cellulare e chiama Thompson, poi Bellicoe e vai alla guida per partire.

Londra

Dialogo e filmato.

Studio di Robert

Cathryn

Lo studio è sottosopra, osserva il corpo in terra e avrai la chiave del furgone. Esci e usala sul furgone.

Filmato.

Repubblica di Surinawa

Cathryn

Avanza e parla col soldato, avanza a dx per due volte e sei all'ingresso della villa con la sbarra chiusa e un soldato, avanza verso la villa, prova ad aprire il cancello ma è chiuso. Torna indietro e parli al cellulare con Mike. E' notte, ritorna alla spiaggia e parla col pescatore, ritorna in paese ma la guardia non ti fa passare, ritorna alla spiaggia e parla di nuovo col pescatore. Usa il cellulare e parla con Mike, avanza verso il paese sempre a dx e trovi il pescatore, parlaci. Torna alla spiaggia, appena hai il controllo vai a dx dove c'era il pescatore e da terra prendi la mina. Vai al posto di guardia e appena hai il controllo sali le scale, osserva a fianco della pompa di benzina come indicato sotto e mettila la mina.



Torna in paese e parla col tipo incontrato la sera prima che ti porterà alla villa.

Dentro la villa

Vai a sx e vedrai una tenda che non puoi oltrepassare, gira per la stanza e osserva in giro per ritrovarti a tavola, parla con Elengi e finalmente potrai oltrepassare la tenda, osserva i quadri e dopo i dialoghi osserva la vetrata rossa a dx, avanza a dx e prova ad aprire la porta in metallo. Ritorna indietro e fai il giro della stanza verso dx, sul tavolino vicino al divano prendi il telecomando. Ritorna alla porta in metallo, in inventario usa il telecomando e vai oltre la porta. Vai verso la porta a sx e vedrai un pannello di controllo sul muro, osserva e prova a aprire la porta, osserva il pannello, usalo e poi apri la porta. Dialoghi.

Torna nell'appartamento e posizionati davanti al divano dove hai preso il trasmettitore e chiama Mike dal cellulare.

Mike – Bernard

Avanza alla pompa di benzina e usa il cellulare sulla mina, entra nella villa.

Stern

Parla con Robert e Cathryne per il finale.

Soluzione di Giuseppe