

Soluzione Julia Istinto Predatore Vol.2

Julia

Dopo il risveglio, esci dalla stanza, avanza a destra fino in fondo e poi entra nel bagno, usa la doccia. Ritorna in camera e usa l'armadio per vestirti, esci, segui il corridoio e scendi le scale. Entra a dx per il salotto e poi in alto per la cucina, parla di tutto con Emily. Ritorna sopra in camera da letto, osserva uno degli spigoli del letto e scopri che c'è il gatto con le chiavi dell'auto.



Scendi le scale, ruota la visuale in modo da vedere l'attaccapanni, prendi la giacca e segui il corridoio a fianco delle scale, esci dalla porta sul retro e sul tavolo prendi il giocattolo di toni. Ritorna in camera da letto e usa il topo con lo spigolo del letto, avrai le chiavi dell'auto. Esci e avanza a sx, ruota in modo da vedere l'entrata dello studio, avanza e usa la scrivania, usa il pc e sul desktop scegli la busta gialla e dalla "I" scegli l'incubo, trascinalo nello spazio bianco e poi conferma con la "V" oppure non confermare con "X" in questa sequenza:

Alla prima riflessione rispondi con la X

Alla seconda con la V

Alla terza con la X

Alla quarta con la X

Alla quinta con la V

Alla sesta con la V

Dopo il commento apri la busta per la mail, sulla sx seleziona Webb, vedrai già l'allegato e invia.

Dalla stampante prendi il profilo, scendi, esci fuori e usa l'auto, oppure seleziona la mappa e scegli l'ospedale.

Ospedale

Parla con l'infermiera e poi vai nel corridoio a dx fino in fondo, ruota per vedere la stanza N°5 e poi entra. Parla con i coniugi Howard e poi esci. Avanza nel corridoio e appena svolti vai nella stanza a sx dal Dott. Whertham, parlati. Dal cellulare chiama Webb e parlati. Ora scegli come protagonista Webb.

Webb

Dopo la scena iniziale si attiveranno 3 locazioni: Motel Carlton, Torre Donovan e Casa Howard. Sei alla centrale di polizia, dalla mappa vai al Motel Carlton, entra nella reception e parla con Carlton. Sulla dx usa il registro clienti, sfoglia le pagine per 3 volte e sulla dx ci sarà la firma di Green, osservalo e saprai

che è la camera N°7. Esci e vai a dx verso la tua auto, apri il portabagagli e prendi la macchina fotografica e la cimice. Vai a sx verso le auto parcheggiate, osserva in terra alla sx dell'auto rossa e poi osserva le tracce di pneumatici, scatta una foto. Dalla mappa seleziona casa Howard, vai a sx e osserva in terra dove è parcheggiata l'auto bianca, osserva le tracce di pneumatici e scatta una foto. Dalla mappa seleziona la centrale di polizia, avanza negli uffici a sx finchè non vedi in una stanza un uomo vestito di rosso, è Green, parlaci. Attiva Irving.

Irving

Avanza a dx e vai al laboratorio analisi, parla con Teodor Thompson per analizzare il bottone, devi risolvere un minigioco. Vai a dx da Keegan e dagli la sim, risolvi il minigioco. Dal cellulare chiama Webb e parla di tutto. Vai a sx da Tait e chiedi del rapporto dell'autopsia, ti chiede di archiviare le pratiche, minigioco con questa sequenza:

01 rosso pratica

02 giallo pratica

03 rosso pratica

04 verde data

05 nero nome

06 rosso pratica

07 nero nome

08 giallo pratica

09 nero nome

10 verde data

In automatico sei Webb.

Webb

Nella documentazione osserva "l'ultimo sms" e sulla mappa si attiverà la locazione di Harper, recati lì. Vai a sx e entra in casa, termina i dialoghi. Attiva Julia.

Julia

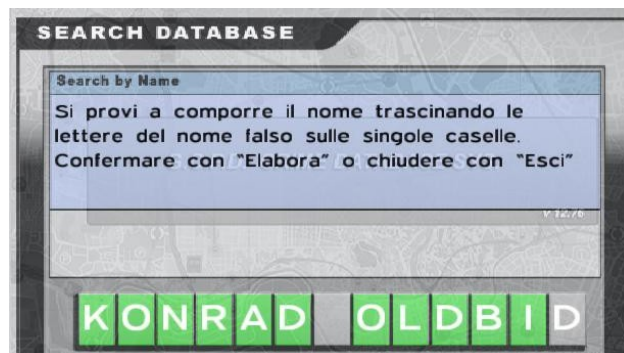
Dal cellulare chiama prima Irving e poi Baxter, si attiverà la locazione del parco, seleziona e vai. Entra nel parco e vai a sx, avanza finchè non vedi un cancello, avanza nel passaggio di fronte a quel cancello e parla con Leo Baxter. Osserva gli indirizzi in inventario e si attiveranno le locazioni di Morris e di Woodrik. Dalla mappa seleziona Casa Woodrik. Avanza e usa il citofono, clicca su Woodrick ma nessuno risponde. Dalla mappa vai dai Morris, dopo il dialogo entra in casa e parla con tutti. "Dialogo di Julia con la governante". Dalla mappa torna a casa. Entra e vai nel salotto a sx dove c'è il pianoforte, osserva il tavolino dove c'è la spada e vedrai la busta.



Prendila e leggila. Ora sei Webb in automatico.

Webb

Vai alla centrale di polizia, a dx per il tuo ufficio, usa il computer clicca per il database l'incontra con il volto. Dalle informazioni scegli Donald Brodik e cliccalo sullo schermo, bisogna trovare il suo vero nome trascinando le lettere nei riquadri, il nome da inserire è:



Dalla stampante prendi la scheda di Konrad, cliccala in inventario e si aggiungerà una locazione nella mappa: Bramble Street. Attiva la mappa e vai lì. Avanza a sx ma uno scagnozzo ti consiglia si sparire, sei al punto di inizio e sulla ringhiera sul bordo della strada prendi l'asciugamano, in inventario unisci la pistola con l'asciugamano e vai a sx fermandoti al cancello, usa la pistola sul cancello e poi entra. Avanza nel campo da pallacanestro e ora fai attenzione: esci dall'apertura tra le assi e fermati appena uscito perché dei cartelloni ti copriranno, appena vedi un camion che sta passando tieni premuto il tasto sx del mouse nella parte a sx più lontana e poi rilascialo in modo da essere coperto dal camion agli occhi dell'altro scagnozzo mentre corri. Avanza a sx ma uno scagnozzo ti allontanerà e sei in un angolo con della spazzatura. Usa il cassonetto dei rifiuti per scavalcare, avanza e vai verso la parete della casa dove c'è una cassetta di cavi telefonici, usaci la cimice che hai in inventario. Osserva in terra e prendi il sasso e esci da dove sei entrato e vai a sx, all'incrocio vai verso l'alto e vedrai un altro cassonetto, prova a usarlo ma è traballante, usaci il sasso per stabilizzarlo e poi usalo per saltare dall'altra parte. Filmato e poi dialogo col patologo.

Atto III - Una lunga notte

Dialogo alla polizia.

Julia – Luna Park

Gira per il parco e un poliziotto ti dirà che il proprietario del luna park è stato trattenuto. Avanza tenendo la sx e vedrai un cancelletto aperto, oltrepassalo e sulla costruzione vedi la firma del serial killer, leggila:

“for a better world 5-1 8-2 5-3 4-3 2-1”, segui la strada e vai fino in fondo, osserva e oltrepassa un piccolo cancello. Avanza verso il tendone da circo e poi verso il basso alla ruota panoramica, sulla dx osserva la rete di cinta. Ritorna al cancello, quello della scritta del serial killer, non oltrepassarlo e ruota la visuale in modo da vedere il cancello e il poliziotto della scientifica, parlaci. Entra nel cancello e osserva il cadavere in terra ricostruendo l'accaduto con questa sequenza:

V – V – X – X – V – V – X

Rientra nel parco e da come sei avanza un po' a dx e poi verso il basso dove c'è il poliziotto e Henry Williams, parla con Williams. Ora esci dal parco dalla parte a dx, vai verso l'alto finchè non vedi i bagni, avanza finchè puoi e vai a sx, entra nel cancello ovest e vedrai il lucchetto, osservalo. Ora sei Webb al molo.

Webb – Molo

Vai un po' a sx e osserva le tracce di automobili in terra sul selciato vicino alle scale del vecchio bar, scatta una foto. Osserva l'insegna del vecchio bar e vai a dx e sulla recinzione osserva il cancello. Vai a sx fin dopo il vecchio bar, osserva la barra di ingresso e entra nel molo, avanza sul percorso in legno, vai dritto finchè puoi, poi avanza a dx e osserva il secondo lampione e poco dopo l'ormeggio, torna indietro fino all'entrata ma non uscire, avanza vicino al poliziotto vicino all'ambulanza, vai un po' a dx in mezzo alle barche coi teli azzurro e verde, ruota la visuale e in mezzo vedrai il cadavere. Osservalo e poi dovresti posizionarti con il cadavere al centro e le barche visibili ai lati, osserva quella col telo verde e vedrai il messaggio del serial killer: “in the name of morality 6-1 2-1 7-3 4-3 6-3 6-2, osserva il sostegno dell'altra barca. Ora vai a dx e posizionali con l'ambulanza davanti in modo da vedere la finestra illuminata del lato ovest. Osservalo. Vai all'entrata, posizionali davanti a Dorian Mathison, parlaci e osserva la finestra a est. Ritorna al cadavere e usalo per la ricostruzione:

X sulla prima e poi tutte V fino alla fine

Irving da Donovan

Sei davanti all'ambulanza, avanza in basso e osserva le tracce di pneumatici, scatta una foto. Ora la schermata cambia, parla con Janine e col responsabile della sicurezza. Gira intorno all'auto dietro alle loro spalle e vai a sx, osserva in terra l'impermeabile di Goodman. Da questa posizione vedi sulla dx il pilastro con l'allarme antincendio e in fondo l'uscita di emergenza. Osserva l'allarme antincendio e avrai un campione del sangue, ora osserva l'uscita di emergenza e vedrai la porta forzata, osservalo. Parla ancora con il responsabile della sicurezza, avendolo davanti, avanza alla sua dx e osserva le transenne, ritorna dove c'è l'impermeabile e osserva l'auto di Goodman che è chiusa. Osserva le foto delle gomme in inventario e poi girati in modo di avere l'auto a dx, avanza finchè non vedi l'auto della polizia e vai nella direzione della freccia per la centralina elettrica.



Osservalà e poi prendi il meccanismo. Ritorna all'impermeabile, usalo e rispondi alle questioni in questo modo:

V – V – V – X – X

Filmato e gioco con le carte per avere delle risposte, molto semplice e senza limite di tempo.

Soluzione di Giuseppe