

Julia Innocent Eyes

Nella scuola

(Julia)

Dopo la introduzione esci dall'aula e senza cambiare inquadratura avanza verso l'alto, sulla dx vedrai dei distributori automatici e sulla sx vedrai il bidello, parlaci. Avanza a dx superando i distributori automatici, vedrai delle scale che portano al piano inferiore e quelle per il piano superiore, sali queste ultime per il piano superiore e segui il lungo corridoio a dx, avanza fino in fondo ed entra nell'ultima porta a sx. Sull'attaccapanni osserva la giacca e usala per indossarla, avvicinarti alla scrivania e sul mobile dietro prendi la borsetta; avverrà uno zoom del contenuto, prendi: le chiavi di casa, il borsellino, il cellulare e le chiavi dell'automobile. Esci dalla schermata e clicca l'icona del cellulare in alto a sx, clicca la freccia nera col simbolo del telefono per la rubrica e scorri fino a Alan Webb, premi la cornetta verde per chiamarlo. Ritorna sotto e poi in classe, parla con gli studenti e poi esci dall'aula, ritorna al bidello, superalo di poco e sulla dx c'è una porta aperta per uscire. Appena fuori avanza a dx e vedrai il parcheggio, osserva la prima auto scoperta, che è quella di Julia, apri il cruscotto e prendi l'agenda. Esci dalla schermata e usa le chiavi dell'automobile sull'automobile per andare.

Luogo del delitto

Entra in casa, segui il corridoio ed entra nella porta buia per il garage, parla di tutto con Webb e terminato il dialogo parla col fotografo di tutto e avrai le foto della vittima e il permesso di prendere i guanti e bustine. Alla sx del fotografo e dalla valigia della scientifica prendi i guanti in lattice e le bustine di catalogazione. Ritorna nel corridoio e vai a dx per il bagno dove c'è il tappeto blu, osserva il lavandino e ritorna in garage. Osserva la vittima e poi "usala" rispondendo alle domande secondo questo ordine: **SI-SI-NO-NO-NO**. Rientra in casa e vai verso l'uscita, non uscire e entra nell'entrata a sx, dovresti vedere delle fotografie, se non le vedi ruota la visuale e poi osservalo, avanza e osserva il camino. Osserva e interagisci col videoregistratore sotto la tv. Ruota la stanza e vai in cucina, osserva la scatola di biscotti e poi esci a dx per il giardino, "usa" il cane Argo, vai a sx e osserva lo scaffale, rientra in cucina e prendi i biscotti dalla scatola, esci e dai un biscotto ad Argo, appena si alza in piedi "usalo" e inizierà ad abbaiare, "parlaci" e il cane andrà verso il recinto, osserva oltre e vedrai un bottone.



Prendi il bottone con la bustina.

Rientra in casa e sali le scale, entra nella stanza di Dalila, quella rosa a sx, sul comodino osserva e usa la cornice, vedrai una sim, trova il punto giusto e prendila, ruota la stanza e sul mobile osserva il bauletto a combinazione. Esci dalla schermata e usa il cellulare, clicca il pulsante con la busta e poi new per

mandarne uno, ora clicca l'icona in alto a dx con la "i", trascina l'icona informazioni del portagioielli nel cellulare cliccando col sx per inserirlo, clicca il pulsante con la busta, seleziona Webb e premi lo stesso pulsante per inviare. Esci e segui il corridoio fino in fondo a sx, entra nella stanza con le poltrone in pelle e la scrivania. Osserva il giornale sul mobiletto, usalo e avrai il ritaglio di giornale. Ora clicca sull'icona in alto con i due omini per prendere il controllo di Webb.

Ospedale

Webb

Seleziona il cellulare e leggi il messaggio di Julia, entra nell'ospedale e parla con l'infermiera per farti visitare il giudice Howard, alla risposta negativa usa il distintivo su di lei e saprai che è nella stanza 5, Howard è con la moglie. Da dove sei vai nel corridoio a dx rispetto alla porta di entrata, avanza e vedrai la stanza 3, ruota la stanza e vedrai la 5, entra e parla di tutto con gli Howards. Manda un sms a Julia trascinando dalle informazioni quella relativa al diario. Esci dall'ospedale, avanza verso l'auto, usa le chiavi sull'auto ma non funziona, usa l'auto senza chiavi e partirai. Dopo il filmato riprendi il controllo di Julia.

Luogo del delitto

Julia

Ritorna nella stanza di Dalila, leggi l'sms sul cellulare e osserva l'asse sul pavimento vicino al letto.



Interagisci e prendi il diario, leggilo e vedrai dei numeri: 2-4-3-5-4-6-5

Si nota che dal primo numero si somma 2 per avere poi il 4 e il terzo numero è il 4 meno 1..e così via sommando 2 e togliendo 1, nel cerchio manca il numero finale che è 7 perché l'ultimo numero è il 5, quindi clicca sul + fino a 07 e poi conferma. Vai al bauletto, dal pannello informazioni trascina il 7 sulla valigetta, premi il sx e inserisci la combinazione che sarà: **1-2-3-5-7** perché la base è 1e2 in sottrazione e addizione, quindi 1 e 2 aggiungiamo 1 e abbiamo il 3 e poi due per volta fino al 7, se si fa diversamente non si ha 7 come numero finale. Dalla valigetta prendi la foto, osservalo per leggere la targa. Esci e nello stesso piano vai nella camera da letto degli Howard, osserva il cassetto del comodino vicino al letto, usa la busta e osserva le foto e il biglietto di Leo Baxter. Ora prendi il controllo di Webb.

Ufficio di Donovan

Webb

Sei nel parcheggio, vai a dx fino all'ascensore, leggi il cartello che indica dove si trova l'ufficio di Donovan e poi entra nell'ascensore. Parla con Janine che è impegnata, mostra il distintivo e ti farà parlare con Goodman, parla di tutto. Ritorna in garage, avanza e osserva la scena, usa l'auto e osserva la scena.

Julia

Ritorna sotto ed esci all'esterno, attraversa la strada e vai alla casa dei Moore, parla con la donna che ti farà entrare. Parla col ragazzino e poi con la madre. Esci dalla porta in alto e poi in strada supera la macchina della polizia messa di traverso, avanza e vai verso l'auto parcheggiata nel cortile, prima di entrare dai Green apri il pannello informazioni e usa l'appunto della targa sull'auto per riconoscerla. Vai dai Green e inizia il dialogo. Una volta terminato bussa di nuovo alla porta per continuare il dialogo.

Terminato il dialogo il fotografo ti dirà che è pronto con il luminol, ora hai una torcia per trovare del sangue, vai a sx e avvicinarti su quelle vicino alla vittima, vai a sx verso la porta del garage e ne troverai altre a metà strada, avanza verso la porta del garage e ne troverai altre sulla dx vicino al sacco nero.

Segue un dialogo e un'animazione.

Finale

Sei in un incubo.

Ci sono una serie di porte, alcune con bordo esterno e altre senza. Chiameremo "bordata" quelle con il bordo e "nera" quelle senza bordo.

Da dove sei entra in quelle "nera"

Ancora quella "nera"

Il killer parlerà

Entra nella "bordata"

Torna nella "nera"

Il killer parlerà

Vai nella "nera" e poi in quella bordata. Ora sei faccia a faccia con il killer.

Soluzione di Giuseppe