

OVERCLOCKED



Capitolo 1

Sei nella stanza dell'hotel, sul tavolo agisci per due volte sulla segreteria telefonica per ascoltare i due messaggi. Sul tavolo prendi: il pendolino e il PDA. Osserva il raccoglitore nell'inventario e la tua carta di credito sarà visibile. Osserva la valigia in terra a sx e poi vai nell'entrata, sul mobile leggi il giornale e prendi le monete. Esci e sotto nella hall parla con il portiere di tutto: ti darà una mappa. Vai verso l'uscita e osserva la vetrata a sx e i giornali sulla dx. Esci e leggi il giornale che ti volerà in mano, avanza dritto e parla con i due uomini in fondo al pontile. Torna indietro e prova a prendere il salvagente e la corda, torna indietro fino a vedere la fermata del bus: esamina il manifesto e poi vai la binocolo a sx, inserisci una moneta e guarda.

Avanza in fondo verso l'entrata del traghetto e osserva il filmato.

Sei davanti al cancello dell'ospedale, premi il citofono e segui l'infermiera, avanza dritto e vedrai l'infermiera parlare con un dottore. Avanza a dx nel corridoio e parla col medico, osserva le stanze a sx e dx, avanza e Moretti ti parlerà. Avanza e poi ritorna indietro all'entrata per terminare la conversazione con Moretti. Entra nella porta in fondo tra le due scale e parla col dottore di tutto: ti darà le cartelle di alcuni pazienti, una chiave di una cella e un allarme. Vai nel corridoio a dx ed entra in tutte le celle: parla con i pazienti.

Ti ritrovi vicino alle scale, entra nello studio e parla con il dottore, esci e vai nel corridoio a dx e avrai un mex sul PDA che Moretti è stato aggiunto. Esci dall'ospedale e chiamalo. Rientra dentro e vai a sx, entra nella prima porta a dx e dal mobile prendi carta e penna. Vai nel corridoio delle celle ed entra nella N°1, parla con il paziente, usaci il pendolino e scriverai qualcosa sul foglio.

Flashback 1

Agisci sul tunnel nel pavimento e osserva il ventilatore, usa il palanchino sulla griglia dietro finchè non trovi i punti per aprirla, esci e avanza, prova a scavalcare il recinto ma non riesci. Prova a spingere i barili ma sono pieni, quindi pesanti, avanza al centro del percorso e spara al barile per svuotarlo: ora puoi spingerlo e farlo rotolare: sali e scavalca il recinto.

Fine Flashback.

Esci dall'ospedale e sul PDA ricevi un mex da tua moglie Kim, leggilo e poi parla con la guardia vicino al cancello prima di uscire. Esci dal cancello e poi vai a dx, prendi "Rivington Street" ed entra nell'Hotel. Entra nell'ascensore e chiamerai Kim. Ascolta la segreteria telefonica in camera da letto dove tua moglie ti chiede il divorzio. Usa il PDA e chiama Terry Ingram, prova ad andare a letto ma meglio che prima ti bevi qualcosa. Scendi ed esci dall'hotel, vai a dx verso il bancomat, usaci la carta di credito ma il prelievamento di soldi non va a buon fine. Vai a sx ed entra nel bar, siediti sullo sgabello vicino al bancone e parla col barista. Ritorna nella tua stanza e vai a letto.

Capitolo 2

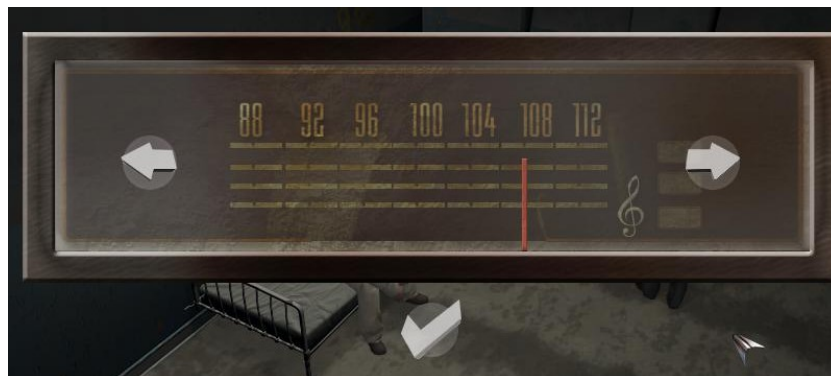
Osserva lo specchio rotto sull'armadio in camera da letto, scendi e avvisa il portiere. Esci dall'hotel e osserva il filmato. Sei di nuovo dentro all'hotel, parla col portiere. Esci e vai all'ospedale, dopo il colloquio con l'infermiera, entra e vai nel gabbiotto davanti e parla col dottore. Esci e vai nel corridoio delle celle ed entra nella N°5 e ti ritrovi buttato fuori. Vai nella cella N°1, parla col paziente ipnotizzandolo, apri il PDA e vai nella sezione "Audio" e poi "cella 1" e ascolta le due parti di audio. Chiudi il PDA e agisci di nuovo sul paziente.

Flashback 2

Avanza fino in fondo fino a un muro di mattoni, usaci la pistola per creare un passaggio sparando nella parte centrale del muro. Avanza e prova ad aprire la porta in fondo: vuole una combinazione. Avanza dalla parte opposta ma il cancello è chiuso. Vai nell'altro passaggio e avanza fino alla ventola, prova ad aprire la porta ma è chiusa. Osserva il ventilatore e poi torna indietro dove hai abbattuto il muro, prendi un mattone e ritorna la ventilatore, usaci il mattone per bloccarlo, entra usa la pistola sul mattone per far girare di nuovo il ventilatore. Sali la scala in metallo e riavrà il piede di porco.

Fine Flashback.

Esci e vai nella cella N°3 e riceverai un mex da Moretti:leggilo e saprai che una stazione radio trasmette a 108 MHz FM. Una radio è nel gabbiotto del dottore all'entrata, vai ma il dottore non te la lascerà prendere. Esci all'aperto e usa l'allarme che hai nell'inventario, rientra e nel gabbiotto prendi la radio. Esci e vai a dx verso le celle: il dottore ti parlerà. Entra nella cella N°3 e metti la radio sul tavolo, usala e posiziona l'asta sul 108, conferma e se è nella posizione esatta avrai un flashback.



Posiziona l'asta e premi la freccia di conferma in basso

Flashback 3

Avanza ma è buio, usa la torcia per far luce e poi avanza, osserva la porta e il tastierino per la combinazione. Il paziente ricorda un codice: 1-5 ma non per questo luogo. Osserva il foglio nell'inventario: 10 ? 2 - +: X

Al posto del "?" usiamo i segni e avremo:

$$10-2=8$$

$$10+2=12$$

$$10:2=5$$

$$10 \times 2=20$$

Sul tastierino numerico premi **8-12-5-20**, dopo ogni numero premi "Enter".

Entra nella porta e ti ritrovi la punto di partenza con il ventilatore, usa la pistola per fermarlo e avanza. Sali la scaletta e Sali sul barile per saltare il recinto.

Fine Flashback.

Apri il PDA e in “Audio” vai alla cella N°3 e seleziona la data: 11.10 Night Part 1, agisci di nuovo sul paziente e avrai un altro flashback.

Flashback 4

Apri i cassetti del mobile e prendi la torcia, Vai nella porta a dx e poi avanza verso lo schermo, entra nella porta a sx: la stanza di Ray, prendi la chiave sul tavolo. Esci e vai nella porta marrone in fondo: sei all'esterno, vai nella costruzione a dx fino alle prigioni e usaci la chiave per aprire la porta, avanza fino alla cella e aprila con la stessa chiave, entra e avanza: scopri che manca la griglia dal condotto di ventilazione: entra.

Fine Flashback.

Esci dalla cella e parla col dottore, ti ritrovi all'esterno: chiama Moretti col PDA. Torna all'hotel e parla con il portiere che ti darà delle manette. Torna all'ospedale e vai nella cella N°5, usa le manette sul paziente. Apri il PDA in “Audio”, cella 3 dell'11.10 Evening Part 1
Agisci sul paziente e avrai un flashback.

Flashback 5

Avanza a sx fino all'entrata principale, apri la porta scorrevole a sx e prendi il contenitore, esci e osserva la catena sul portone principale. Ritorna indietro e porta il barile che vedi da solo fino al portone principale. Ritorna indietro ma non entrare nella costruzione, sulla sx vedi una latta di benzina, agisci per togliere il tappo: ti serve un tubo. Entra nella costruzione e osserva l'estintore a sx, usaci il coltello per avere il tubo, vai a dx e prendi la bandiera dalla Jeep. Osserva il tavolo a sx e in terra prendi la bottiglia, sulla sx prendi il cavo con i morsetti e poi osserva la batteria sul tavolo. Esci e vai a sx verso la latta, usaci il tubo e poi il contenitore che hai nell'inventario per riempirlo, usalo per riempire la bottiglia e poi mettilci dentro la bandiera. Ritorna indietro e vai alla batteria sul tavolo, usaci i cavi con i morsetti, agisci sui morsetti per avere la scintilla, usaci sopra la bottiglia e avrai una molotov. Ritorna al portone principale, usa il contenitore sul barile e poi la molotov.

Fine Flashback.

Esci dalla cella e riceverai un mex da Moretti, leggilo e scoprirai che deve parlarti alle 5
Vai nel gabbiotto e parla col Dottore, esci e Moretti ti chiamerà che ti sta aspettando. Esci dal cancello e parla con lui. Terminato il dialogo sei dentro all'ospedale, dopo aver parlato col Dottore vai a dx ed entra nella prima porta a dx e parla con l'infermiera. Esci e vai nel corridoio delle celle nella N°3, agisci sul paziente e poi ritorna nella cella dell'infermiera, prendi la torcia sul tavolo, torna indietro e osserva i fusibili alla dx della porta che servono per agire sulle luci delle celle: l'infermiera non te li farà toccare (provaci parecchie volte finchè non sentirai il click). Vai alla cella N°3 e la troverai al buio, parla col paziente e poi accendi la torcia, puntala sul paziente. Apri il PDA e in “Audio” vai nella cella 5 11.10 Night Part One. Parla ancora col paziente e avrai il flashback.

Flashback 6

Leggi il diario e poi esci dalla stanza, vai a dx verso lo schermo e vai nella stanza di Jonathan a sx, osserva la scena, esci e vai nella stanza di Cliff ma sarai buttato fuori. Agisci sulla porta e origlia, e quando vedrai la frase che “guarda intorno” entra e sulla sx della porta prendi il fogliettino attaccato alla parete.

Fine Flashback.

Ritorna nella cella dell'infermiera e agisci sui fusibili finchè sentirai il “click” che ripristina la luce. (Prova diverse volte).

Vai alla cella N°1, apri il PDA “Audio” Cella 3 dell'11.10 Afternoon Part One

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 7

Osserva la scena.

Fine Flashback.

Esci e vai nella cella N°2, apri il PDA “Audio” Cella 1 dell’11.10 Afternoon Part One.

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 8

Entra nella cabina e apri l’armadietto con il coltello, spingi il contenitore fino alla balaustra. Agisci su di lui e usa la corda per legarlo, spingi il contenitore che a contatto con l’acqua diventerà una scialuppa di gomma. Salta la balaustra.

Fine Flashback.

Esci dalla cella e vai alla N°5, apri il PDA in Audio – Cella 3 – 11.10 – Afternoon - Part 2

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 9

Osserva il filmato.

Fine Flashback

Vai alla cella N°3 apri il PDA in Audio – Cella 5 – 11.10 – Afternoon – Part 1

Agisci sul paziente e osserva il flasback.

Flashback 10

Parla con Cliff e poi prova a prendere la bottiglia sul tavolo, esci dalla porta di dx e poi dalla porta in fondo per il cortile: sentirai una voce, avanza fino alla porta della prigione ma è bloccata. Vai verso la terza finestra a dx e parla con le ragazze. Ritorna indietro e rientra dalla porta a sx e vedrai Cliff andar via, entra nella sua stanza e prendi la bottiglia. Ritorna in cucina e chiedi a Cliff la chiave della prigione, sostituisci la tua con bottiglia con quella sul tavolo. Esci e ritorna nella stanza di Cliff e posizionati a fianco dell’armadio. Osserva il filmato.

Fine Flashback

Vai alla cella N°5 apri il PDA in Audio – Cella 3 – 11.9 – Night – Part 1

Agisci sul paziente e avrai un flashback.

Flashback 11

Osserva la porta e poi la grata di ventilazione sulla parete opposta: vedrai un coltello che non puoi prendere. Vai verso la sedia e rompila, prendine un pezzo e usalo per prendere il coltello. Usalo per svitare le 4 viti ai lati della griglia (prima devi osservarla), toglì la grata e infilati dentro.

Avanza ed esci dalla porta.

Fine Flashback

Vai alla cella N°2 apri il PDA in Audio – Cella 3 – 11.9 – Night – Part 1

Agisci sul paziente e avrai un flashback.

Flashback 12

Osserva il filmato.

Fine Flashback

Vai alla cella N°4 apri il PDA in Audio – Cella 2 – 11.9 – Evening – Part 1

Agisci sul paziente e avrai un flashback.

Flashback 13

Usa il coltello sulla grata e lo perderai.

Fine Flashback

Ricevi un mex da Moretti, leggilo sul PDA, esci dall'ospedale e chiamalo.

Vai alla cella N°2 e agisci sul paziente, avrai un flashback.

Flashback 14

Prova a spingere il proiettore ma è troppo pesante, entra nella cabina e sulla consolle premi il tasto verde per accendere il proiettore. Premi i pulsanti con le frecce ma il proiettore non si muove perché i comandi sono bagnati, gira le viti del pannello (basta una) per aprirlo, prendi il pannello e prova ad asciugarlo sul proiettore ma è troppo caldo. Ritorna nella cabina e collega il cavo rosso da solo a sx sul morsetto in basso a sx per spegnere il proiettore: ora usa il pannello sul proiettore per asciugarlo. Ritorna dentro e stacca il cavo, attaccalo al morsetto vicino a dx per accendere il proiettore e poi staccalo di nuovo e mettilo nel morsetto più a sx per spegnere il proiettore. Ora puoi prendere il pannello asciutto e rimetterlo al suo posto. Premi il tasto verde per accenderlo e un tasto freccia per muoverlo: qualcuno lo spegne sparandogli.

Fine Flashback

Esci dall'ospedale e parla con il dottore vicino al cancello, dopo il dialogo ricevi un mex da Kim: leggilo. Vai all'hotel da portiere che ti darà la lettera, sali in camera e leggila. Apri il PDA e chiama prima Terry e poi Kim. Prova ad andare a letto ma non riesci, scendi e vai al Nighthawk bar, siediti e parla col barista. Ritorna all'hotel e vai a letto.

Capitolo 3

Scendi sotto e parla con il portiere, usa la carta di credito ma qualcosa non va, osserva la carta di credito nell'inventario e il telefono dell'azienda si aggungerà. Ritorna alla tua stanza e chiama la United Bank Trust e saprai che il tuo conto è bloccato. Chiama Kim e poi prova con Terry che è irraggiungibile. Ritorna all'ospedale e uno sconosciuto ti parlerà e pure Moretti poco dopo.

Entra nell'ospedale e vai alla Cella N°4 apri il PDA in Audio – Cella 2 – 11.9 – Night – Part 1

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 15

Vai nella cucina e dietro la porta prendi il bastone per lavare in terra e il secchio, metti il secchio dentro il lavandino e riempilo d'acqua. Ritorna nel corridoio e in automatico pulirai il sangue. Esci dalla porta in fondo per il cortile, vai verso il pozzo e usaci il secchio per svuotarlo, ritorna dentro ed entra nella stanza di Laura. Vai verso il tavolo, osserva i disegni e prendi il coltello. Esci dalla stanza e vai nel cortile: sentirai delle urla, avanza fino alla torretta di guardia.

Fine Flashback

Vai alla cella N°5 apri il PDA in Audio – Cella 4 – 11.9 – Evening – Part 5

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 16

Osserva il filmato.

Fine Flashback

Vai alla cella N°1 apri il PDA in Audio – Cella 5 – 11.9 – Evening – Part 1

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 17

Osserva in basso agli alberi a sx, prendi i guanti e poi avanza fino al bivio. Prendi il percorso verso l'alto e avanza fino in fondo: una lastra di pietra blocca l'ingresso, ritorna al bivio e vai nell'altro percorso, avanza e osserva il filo spinato, prendilo con i guanti. Ritorna alla lastra di pietra e usaci

la barra di ferro: sentirai delle urla, ritorna al filo spinato per vedere un animale imprigionato. Usaci la pistola per non farlo soffrire. Ritorna alla lastra e vedrai qualcuno.

Fine Flashback

Agisci ancora sul paziente per terminare il discorso.

Vai alla cella N°3 apri il PDA in Audio – Cella 1 – 11.9 – Evening – Part 4

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 18

Prova ad aprire la porta con la manovella, prendi l'estintore e usalo sulla porta: gira la manovella ma serve un codice. Accendi la luce dall'interruttore a dx , osserva il tastierino alla sx della porta: alcuni numeri sono cancellati e il display non è stabile. Se ricordi un paziente disse di due numeri:1 e 5.. se noti sono usurati come il 3 e il 7..non puoi inserirli a causa del display difettoso, quindi memorizza la posizione dei tasti, spegni la luce e premi: 1-5-3-7

Fine Flashback

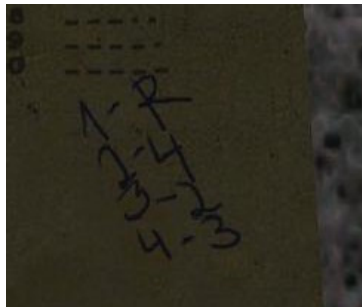
Esci all'esterno e chiama Moretti, rientra e riceverai un mex di mp3 da lui: leggilo. Sul PDA vai in audio e scorri basso: ascolta nella cartella NYPD Audio il file mp3

Ritorna alla cella N°3 e fai ascoltare questo file al paziente.

Agisci su di lui e avrai un flashback.

Flashback 19

Osserva i documenti sul tavolo e poi la radio sull'altro tavolo, metti la spina nella presa ma non funziona. Osserva la parte sx della radio contro il muro e prendi il panno, osserva la radio dentro ma è troppo scuro. Vai verso la porta e spegni la luce, prendi la lampadina nel lampadario che era acceso usando il panno e usala sulla lampada sopra la radio. Accendi la luce dal solito interruttore, avvicinarti alla radio e guardala da dietro e vedrai 4 morsetti e 4 cavi staccati. Ritorna indietro e osserva il pannello sul muro dietro la radio e vedrai le indicazioni per il collegamento dei fili.



1-R

2-4

3-2

4-3

Rosso, blu, giallo e verde è la disposizione che si vede.

La sequenza giusta va interpretata invertendo i valori sopra in questo modo:

primo cavo ROSSO

secondo cavo è il GIALLO

terzo cavo il VERDE

quarto cavo è il BLU

Inseriscili secondo questi colori da sx a dx

Ritorna davanti alla radio e alza l'interruttore.

Osserva la scena.

Fine Flashback

Vai alla cella N° 1 e agisci sul paziente.

Avrai un flashback

Flashback 20

Osserva il filmato

Fine Flashback

Esci dalla cella e vai allo studio del dottore, parlacene di tutto e poi esci all'esterno. Parla con Miller vicino al cancello e poi vai al tuo hotel, parla col portinaio. Sali in camera e vedrai che le valigie sono arrivate, aprile e troverai una lettera. Osserva la scena e poi chiama Kim e Terry col PDA: Kim acconsentirà ad un incontro in Central Park; vai a letto.

Capitolo 4

In automatico parli con Terry. Esci e vai verso l'ospedale dove devi parlare con lo sconosciuto che hai già incontrato in precedenza. Andrai all'ospedale col dottore. Oltrepassa il cancello e parla con Miller, vai alla cella N°2 e osserva il filmato. Usa l'allarme nell'inventario per chiamare il dottore, dopo la scena ricevi un mex, leggilo ed è Kim che ti conferma l'appuntamento con lei il giorno dopo alle 8:00

Esci all'esterno e chiama Moretti, Vai alla cella N°1 e agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 21

Osserva la scena

Fine Flashback

Vai alla cella N°3 e agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 22

Osserva la scena

Fine Flashback

Ritorna alla cella N°1 apri il PDA in Audio – Cella 3 – 11.8 – Afternoon – Part 1

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 23

Prendi la chiave.

Fine Flashback

Vai alla cella N°5 e agisci sul paziente. Apri il PDA in Audio – Cella 1 – 11.8 – Afternoon – Part 2 e poi agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 24

Osserva la porta davanti e usa la chiave per aprirla,, entra e vai nella stanza seguente, avanza dalla parte opposta e apri il lucchetto sull'armadio con la grata usando l'altra chiave nell'inventario.

Prendi le pistole e ritorna indietro, osserva tutti i pezzi sul pavimento e prendi il ferro uncinato. Vai dalla parte opposta dove ci sono le scatole e osservalo: usa il ferro uncinato per aprirne una e prendere le munizioni. Esci all'esterno.

Fine Flashback

Vai alla cella N°1 apri il PDA – Cella 5 – 11.8 – Afternoon – Part 4

Agisci sul paziente per un flashback.

Flashback 25

Osserva la scena

Fine Flashback

Esci dalla cella e parla col dottore che origliava. Esci e ritorna all'hotel, qualcuno ti chiama: osserva la scena. Sali la scaletta e vai verso l'Hotel, entra nel locale e Moretti ti libererà. Parla con lui e poi con il barista e il tipo con gli occhiali neri. Vai all'hotel e parla col portinaio che ti darà una lettera. Finisci la conversazione, sali in camera e vai a letto.

Capitolo 5

Parli con Terry in automatico. Vai all'ospedale e sulla strada parlerai con Moretti. Dopo il dialogo vai verso il fondo del pontile e vedrai un canotto, torna indietro e prendi il salvagente e la corda. Uniscili nell'inventario e usa il tutto sul canotto, osservalo e prendi la pistola. Vai all'ospedale e il dottore sarà sorpreso nel vederti, vai alla cella N°1 e prendi il sedativo in terra, osserva tutte le celle e vedrai che tutti sono incoscienti. Vai nello studio del dottore e usa il sedativo sull'armadio dei medicinali per ottenere l'antidoto. Esci e somministra l'antidoto ai 4 pazienti. Vai alla cella N°1 e parla col paziente, avrai un flashback.

Flashback 26

Osserva la scena

Fine Flashback

Ricevi un mex da Kim che ti sta aspettando: leggilo nel PDA.

Torna all'hotel e vai alla sua dx per il parco, avanza fino ad incontrare Kim: osserva la scena.

Sei davanti all'hotel con le tue valigie, prendile e vai al locale bar a fianco dove il barista te le farà lasciare.

Vai al pontile per incontrare Moretti ma non c'è, fai squillare il suo telefono e lo sentirai squillare vicino. Apri il cassonetto della spazzatura e lo troverai cadavere. Sei davanti all'ospedale, entra e sarai rimandato indietro, appena fuori impugna la pistola del tipo colt ed entra. Usa il sedativo sul dottore e l'infermiera, vai alla cella N°1 e parla col paziente.

Flashback 27

Osserva la scena

Fine Flashback

Ritorna al gommone e sali: osserva la scena. Hai perso tutto nell'inventario.

Avanza verso il recinto e osservalo per due volte, ritorna al gommone e prendi la pietra a fianco.

Usa la pietra su un'altra pietra per affilarla e poi usala sul gommone per ottenere una striscia di gomma, usala sul recinto e poi sali. Prendi il ferro uncinato e poi avanza dentro il condotto, attraversa il ventilatore, usa il ferro uncinato sulla pistola che blocca la ventola. Avanza fino al bivio e poi avanza verso il cancello in fondo, entra ed esci all'aperto. Avanza e prima del capannone via nel passaggio a dx, avanza fino all'arsenale, entra e poi ancora nella porta successiva e sulla dx prendi le munizioni. Esci e vai alla torretta di guardia, arrampicati sulla corda e dentro la cabina prendi il coltello. Scendi e ritorna al condotto sotterraneo, avanza verso lo schermo sulla porta che vuole un codice. La parola "chiave" è: **goliath**, sentita in un dialogo precedente.

ATTENZIONE! Per digitare le lettere correttamente bisogna digitare per tanto volte il tasto corrispondente in base alla disposizione delle lettere, procedi così:

Il tasto G una volta

Il tasto O per tre volte (poiché la "O" è la terza lettera sul tasto)

Il tasto L per tre volte

Il tasto I per tre volte

Il tasto A per una volta

Il tasto T per una volta

Il tasto H per due volte.

Il tasto "*" resetta.

Entra in una stanza di sorveglianza.

Osserva la stanza e poi le cassette, clicca e vedrai una davanti ingrandita dove vedrai delle frecce, il luogo, il giorno e l'ora. Con le frecce muovi le varie voci e con la freccia in basso confermi

La disposizione esatta è:

corridoio – giorno 4 – 0,6 ore

stanza – giorno 2 – 18,24 ore

Capirai cosa è successo ai ragazzi.

Avanza e osserva il computer dentro la cabina di vetro, poi osserva nella stanza la griglia di ventilazione, usaci il coltello per toglierla, entra e avanza, osserva il computer sul tavolo e prendi l'hard disk estraibile. Vai verso le scatole e prendi il nastro adesivo, prova ad uscire dalla porta ma è bloccata, ritorna indietro dal passaggio in alto a sx e usa il nastro adesivo sulla piastra di raffreddamento del computer nella cabina di vetro.

Osserva il finale.

Soluzione di Giuseppe