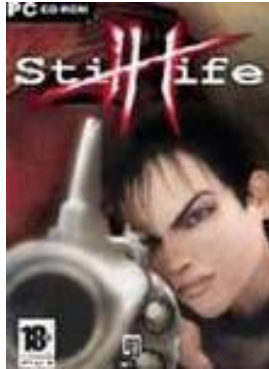


Still Life



CAPITOLO 1 – LA LEZIONE DI ANATOMIA

Arrivati nel luogo del delitto parlate con l'agente all'ingresso per dargli il caffè e per sapere cos'è successo. Entrate, salite le scale e incontrerete Miller appoggiato al frigorifero. Parlateci e vi consegnerà la macchina fotografica. Entrate, esaminate le varie zone fino a trovare Claire. Parlati e vai in cucina. Cliccate sulla valigetta per prendere gli oggetti e recatevi nella stanza a sinistra: guardate le bambole appese e la parte in alto a sinistra di fianco alla porta. Ci sono dei capelli e delle fibre. Aprite l'inventario, unite la pellicola alla macchina fotografica, scattate una foto su ciò che avete trovato e usate le pinzette. Uscite. Andate a destra, osservate il sangue per terra, usate la macchina fotografica e il tampone. Guardate la parete e usateci il luminol. Andate in basso dove ci sono le lampade e mettete sopra di esse il filtro nero che avete nell'inventario. Apparirà una scritta da esaminare e da fotografare. Riprendete il filtro e entrate a destra. Usate macchina fotografica e tampone sulla chiazza di sangue. Guardate la parete di fronte, usate il luminol e il filtro nero sulle lampade. Esaminate la scritta e fotografatela. Guardate anche la parete con il teschio e riprendete il filtro. Andate da Claire, riponete gli oggetti nella valigetta e tornate da Claire.

Dopo la conversazione esaminate la vasca, l'acqua sporca di sangue, le ferite, il viso e il tatuaggio sulla spalla. Andate da Miller e nel momento in cui siete in procinto di andarvene, la scala crollerà. Entrate nella porta in alto, prendete il tubo nella spazzatura in basso a destra e uscite. Percorrete il corridoio fino in fondo, guardate la porta chiusa con le assi e usate il tubo. Provate ad usare la scala, ma sarete poi costretti a saltare sul cassonetto. Appena Miller sarà andato via, entrate nell'edificio per controllare la scala crollata, usate la macchina e recatevi in ufficio.

Andate avanti, guardate l'estintore e usate l'ascensore premendo il tasto 8. Esaminate la porta vicino in alto a destra, andate a sinistra e parlate con Miller. Guardate la vostra scrivania, ascoltate il messaggio, prendete la tessera di sicurezza e il regalo vicino alla tastiera e osservate le carte dei vari omicidi. Uscite e mettete la macchina fotografica nel contenitore delle prove. Usate l'ascensore premendo il tasto B2. Entrate nella porta di fronte, guardate il cestino, il calendario, il monitor di sorveglianza e l'oggetto sulla scrivania in basso a sinistra. Uscite. Andate in basso e guardate la bacheca. Tornate indietro, e provate ad aprire la porta vicino all'ascensore, ma il codice della vostra tessera è cambiato. Aprite l'inventario ed esaminate la tessera girandola. Noterete la scritta NO:VODKA. Usate il pannello vicino alla porta, fate passare la tessera, inserite i numeri 86352 e date l'OK. Entrate nella porta a sinistra e parlate con Claire. Alla fine prendete il rapporto vicino al cadavere e portatelo a Miller.

Tornate alla vostra macchina, premendo il tasto B1 dell'ascensore, e tornate a casa. Parlate con vostro padre. Alla fine della conversazione osservate il tavolo da biliardo, entrate in alto a sinistra, osservate i vini nell'armadietto e la vasca idromassaggio sulla destra. Andate in cucina, guardate gli ingredienti per fare i biscotti, Andate a destra per guardare le sedie e la foto sul mobile. Tornate dove c'è vostro padre e andate a destra. Prendete l'ombrello e salite le scale. Guardate il quadro,

entrate nella porta in fondo al corridoio e anche qui osservate il quadro. Uscite, entrate a destra, osservate l'orsacchiotto ed entrate nello sgabuzzino. Usate l'ombrello per aprire la botola, salite e accendete la luce in alto a sinistra. Provate ad aprire il baule ma servirà un codice. Guardate la collana che vi ha regalato vostro padre nell'inventario per individuare i segni da inserire poi come codice per aprire il baule, cioè: quadri – quadri – cuori – quadri – quadri. Usate questo procedimento per la combinazione giusta, come nella foto qui sotto:



Cliccate 3 volte sul tasto 2, 1 volta sul tasto 3, 3 volte sul tasto 4, 3 volte sul tasto 5 e premete il pulsante rosso.

CAPITOLO 2 – LA PERSISTENZA DELLA MEMORIA

Vi trovate nella Praga del 1929.

Siete ora nei panni di Gustav Mcpherson. Parlate di tutto con Skalnic.

Andate a destra e parla con il poliziotto. Andate avanti e parlate con Ida e con Milena, la ragazza seduta. Salite, andate da Ida per farvi dire dove si trova la cappella del coroner. Andate alla macchina ed usate la cartina per recarvi dal coroner, ,ma sarete fermati da una interessante conversazione. Andate verso sinistra ed entrate nella cappella passando dalla porta a sinistra. Guardate le tombe e proseguite. Parlate con l'uomo che vi dirà che il fascicolo si trova nella cassaforte, ma che non si ricorda dove abbia messo la combinazione. Guardate il cadavere, le due ferite alla gola e il foglio in basso. Uscite dall'inquadratura e guardate gli scaffali a sinistra per prendere il foglio con i codici. Andate in alto verso l'altare per esaminare la cassaforte. Tornate dal coroner per farvi dare una mano, ma non potrà esservi di grande aiuto. Tornate agli scaffali e osservate l'orologio: ci sono 4 segni che corrispondono alle ore: 3-6-9-12. Voi segnatevi in particolare i segni che corrispondono alle ore 3 e 6, che andranno nella penultima e ultima casella da sinistra a destra nella cassaforte. Tornate alla cassaforte e a questo punto inserite i segni anche in base ai numeri scritti sul foglietto che avete trovato, come nella foto qui sotto. Nel disegno è indicato l'ordine giusto.



Tirate la maniglia e prendete il fascicolo. Uscite dall'edificio e dopo l'aggressione recatevi al parco. Parlate con Apolina ed entrate nel parco. Dopo la visione guardate la statua e il cielo e poi usate la foto che avete in inventario. Dall'immagine della foto cliccate sull'oggetto in basso a destra della statua e leggete il messaggio. Guardate nuovamente la statua e ne vedrete un anello in mano. Prendetelo, ma un corvo ve lo porterà via.

Guardate l'edificio bruciato a destra e andate nella via in basso a destra. Tornate indietro ed entrate nell'edificio diroccato. Parlate con la strana persona in alto e riavrete l'anello. Uscite e, dopo aver parlato con Ida, recatevi alla discarica.

Guardate la macchina a destra e andate in alto a sinistra, ma la strada sarà bloccata. Recatevi allora alla Lingerie e parlate con il magnaccio. Andate alla stazione di polizia. Guardate il cancello in alto ed entrate nella stazione. Guardate la bacheca, prendete il pezzo di giornale e leggetelo. Parla con il poliziotto. Andate al parco per parlare con Apolina e farvi dare la medaglia. Parlate con Milena e torna alla centrale. Parlate con il poliziotto e andate alla Lingerie. Andate alla discarica nel punto dove prima c'era il gorilla che vi bloccava la strada e parlateci. Entra nella stanza di controllo e prova ad usare i comandi della gru. Osserva attentamente il foglio appeso alla destra della porta. Esci e vai dietro, prendi la pinza per terra a sinistra e vai in basso. Usa il pannello sul muro: ci sono sei palle numerate e dovrete metterle nel modo in cui sono messe nello schema trovato nella sala di controllo.



Sposta il 2 giù
Il 6 giù e a sx
Il 4 tutto a sx
Il 2 tutto su
L'1 tutto su
Il 6 tutto giù
L'1 giù e a sx
Il 2 a dx
Il 4 tutto giù
L'1 su e a sx
Il 4 su e a sx
Il 6 tutto su
Il 3 tutto su
Il 5 a destra
Il 4 a sx
Il 3 giù e a sx
Il 6 tutto giù
Il 2 tutto giù
Il 3 su e a dx
Il 2 su
Il 6 su e a sx
Il 5 tutto su
Il 6 giù e a dx
Il 5 tutto giù

Rientrate nella stanza di controllo e usa la gru: sposta la calamita vicino le due casse e spostale come in questa foto.



Uscite e andate dietro. Salite sulle casse appena spostate per poi raggiungere le altre due e tagliare le catene con la pinza. Torna nella stanza di controllo e sistemate le casse in fila come nella foto.



Uscite e saltate sulle casse fino a raggiungere il vagone.

CAPITOLO 3 – ORFANO CON CAPPELLO A CILINDRO

Ora siete di nuovo nei panni di Victoria.

Parlate con vostro padre e andate all’obitorio. Qualcuno è stato lì. Correte nella stanza di sorveglianza di fronte all’ascensore e osservate i monitor. Dopo il filmato andate da Claire e parlateci. Andate in ufficio. Andate in fondo al corridoio, guardate la macchina del caffè. Entrate nella stanza a destra e prendete il bicchiere sul tavolo. Mettetelo nella macchinetta, schiacciate il pulsante e portate il caffè al capo nel suo ufficio. Dopo la conversazione con il capo parlate con Miller. Andate alla vostra scrivania e prendete le foto vicino al monitor. Tomate alla macchina e recatevi al campus. Entrate, salite e bussate alla porta di fronte le scale. Parlate con il ragazzo e mentre è occupato a stamparvi la sua tesi prendete la bottiglia sotto la poltrona. Apri l’inventario e leggi la tesi. Tornate all’obitorio e parlate con Claire. Andate in ufficio verso il bancone in alto per prendere le impronte digitali sulla bottiglia: apri il contenitore di polvere, prendi il pennello e immergilo nella polvere per poi usarlo sulla bottiglia. Prendete un foglietto, girate la bottiglia fino a trovare una grossa impronta dove dovrete posizionare il foglietto. Fatto questo potete tornare da Claire. Andate a casa. Andate in cucina, ciccate sul tavolo e leggete la ricetta per fare i biscotti. Dovete abbinare ciascun sentimento ad ogni ingrediente seguendo questo procedimento:

- mettete in impastatrice:

1 TAZZA DA 250 DI LATTE

1 TAZZA DA 125 DI BURRO

1 TAZZA DA 250 DI ZUCCHERO

Impastate il tutto.

- mettete nell'impastatrice:

2 TAZZE DA 250 DI FARINA

1 CUCCHIAIO GRANDE DI ZENZERO

1 CUCCHIAIO PICCOLO DI CANNELLA

Impastate il tutto.

- mettete in impastatrice:

1 TAZZA DA 250 DI MELASSA

1 UOVO

Impastate il tutto e cliccate sull'icona del forno in alto a destra.

Salite e andate in camera vostra.

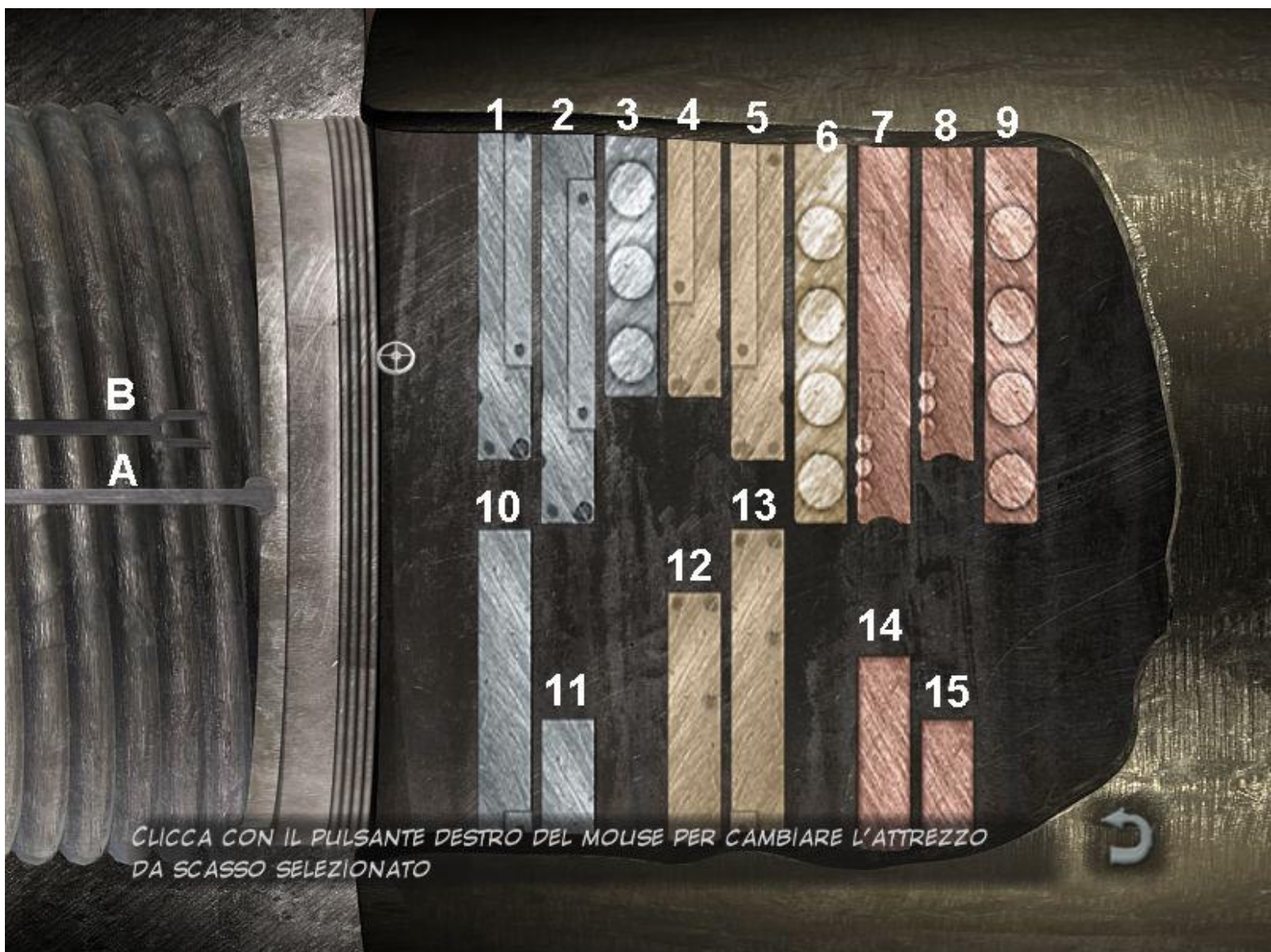
CAPITOLO 4 – LA CAMERA DI JACK LO SQUARTATORE

Vi trovate di nuovo a Praga e finalmente avete trovato Vladanna.

Uscite dal vagone, andate in basso e a destra. Parlate con Peter. Guardate la nave capovolta ed uscite dalla scarica. Recatevi a casa di Mark. Finita la visione entrate nella prima porta a sinistra e parlate con Mark. Andate alla stazione di polizia, parlate con il poliziotto che vi farà entrare. Proseguite lungo il corridoio in alto e salite le scale. Entrate nell'ufficio e guardate lo schedario. Parlate con Skalnic. Parlate con il poliziotto. Uscite e andate verso il cancello. Provate a salire sull'impalcatura. Raccogliete la corda e un pezzo di legno nell'angolo vicino al cancello e uniteli nell'inventario. Usate il tutto con l'impalcatura. Guardate la scrivania, prendete le chiavi e usatele sullo schedario. Sta per arrivare qualcuno. Uscite e recatevi alla nuova destinazione: il ponte. Scendete le scale.

Aprite l'inventario e usate la foto del luogo in cui vi trovate: cliccate sulla panchina della foto. Salite, andate nel quartiere bruciato ed entrate nella via a destra. Usate la foto del posto dove siete e cliccate sulla vasca; Aspettate che l'acqua scenda e leggerete un messaggio. Andate al parco a parlare con Milena. Tornate al quartiere bruciato e interagite con il tombino vicino alla vasca e scendete. Guardate la porta e prendete l'anello per terra. Uscite e andate a casa di Mark. Bussate, ma nessuno vi aprirà. A questo punto dovrete improvvisarvi scassinatori:

a sinistra ci sono gli arnesi che chiameremo A e B, in alto e in basso ci sono le serrature numerate da 1 a 9 e da 10 a 15. Quando viene detto "rilascia" significa che l'attrezzo deve tornare al posto d'inizio cliccando con il tasto sinistro.



A-1; B-10 ; A-2; B-3 ; B-4 ; A-12 ; B-5 ; A-6 ; A-12 ; B-14 ; A-7 ; A-4 ; A-rilascia ; B-15 ; A-4 ; B-6 ; B-rilascia ; B-6 ; B-14 ; A-7 ; B-13 ; B-rilascia ; B-13 ; A-6 ; A-rilascia ; A-6 ; A-8 ; B-6 ; B-rilascia ; B-6 ; A-8 ; B-9.

Siete all'interno della casa. Guardate tutti i quadri, prendete il libro sul comodino a sinistra e se volete leggetelo. Andate in basso e guardate il divano. Prendete la lettera sulla scala ed uscite. Andate al parco a parlare con Milena. Tornate alla centrale di polizia. Entrate, seguite il corridoio e salite le scale.

CAPITOLO 5 – IL GIARDINO DELLE DELIZIE TERRENE

Andate dove c'è la vasca idromassaggio e parlate con vostro padre. Uscite. Andate al campus. Salite, parlate con Miller, andate nella camera da letto. Esaminate il letto, le mutande sulla sedia, gli abiti a terra, i poster sopra la libreria e sopra il computer. Uscite e parlate con Mia, la vicina di casa. Rientrate nella casa. Andate alla macchina e dirigetevi al Red Lantern. Parlate con Miller ed entrate. Parlate con il buttafuori. Andate al campus e bussate alla porta di Mia. Guardate il tappeto vicino la porta e il telefono. Andate nella camera da letto e osservate la mezza mela, libro e l'album sul letto con le varie foto. Andate in sala e parlate con Mia. Andate alla macchina per recarvi alla galleria. Dopo il filmato scendete con l'ascensore, guardate la borsa, il lasciapassare e notate la rosa incastrata. Andate dal cadavere, prendete la foto e guardatela. Osservate la faccia e la scritta. Provate ad aprire la saracinesca a sinistra e prendete la catena. Andate all'ascensore e salite. Usate la catena sul gancio. Ora potete prendere la rosa d'argento. Tornate indietro davanti alla galleria, entrate e parlate con il vostro fidanzato. Andate al vostro ufficio. Andate a casa per prendere la vostra foto sul mobile in sala e tornate all'ufficio. Usate la vostra foto sulla taglierina sopra il bancone e fate la stessa cosa con la foto della vittima. Unite la vostra foto con il nuovo lasciapassare

e plastificatelo con il macchinario a destra. Andate al Red Lantern, mostrate la tessera al buttafuori che vi lascerà passare. Andate in basso e osservate i 2 quadri. Entrate nella porta a sinistra. Guardate i coltelli sul muro e le maschere: prendete quella argentata più il chiodo. Guardate il quadro a destra. Uscite, entrate nell'altra stanza e guardate il quadro. Entrate nell'unica porta chiusa e inserite questo codice in base ai numeri trovati in ogni quadro: 423615. Osservate tutte le statue. Prendete la mela nella cesta al centro, ma c'è solo una metà, l'altra è nella camera di Mia. Andate a casa sua, ma la porta è chiusa quindi andate alla galleria e chiedetele le chiavi. Tornate a casa di Mia, entrate nella camera, prendete la mela ed unitela con il pezzo trovato. Recatevi nella sala delle statue al Red Lantern. Unite i seguenti oggetti che avete in inventario con le seguenti statue in questa sequenza: mettete alla seconda statua a destra (regina dei segreti) la maschera, alla seconda statua a sinistra (lady tentazione) la mela, alla prima a sinistra (baronessa del sangue) la rosa e alla prima a destra (signora del dolore) il chiodo.

Guardate il disegno sul soffitto, la porta di ferro e il libro. Andate a sinistra, Guardate il camino e prendete la tessera e metà di una chiave appoggiata al muro. Guardate il quadro, il buco del camino e il fuoco. Tornate indietro e andate a destra. Guardate il FAB a sinistra e gli oli di lavanda. Andate verso il quadro a destra vicino al letto. Per risolvere l'enigma dovrete ricomporre il puzzle come il quadro trovato nella stanza precedente.



Una volta completato mettete la tessera che avete in inventario al centro. Prendete il pezzo di chiave ed unitela all'altro pezzo. Andate nell'altra stanza e infilate la chiave nella fessura del camino. Andate in alto e cliccate sul libro.

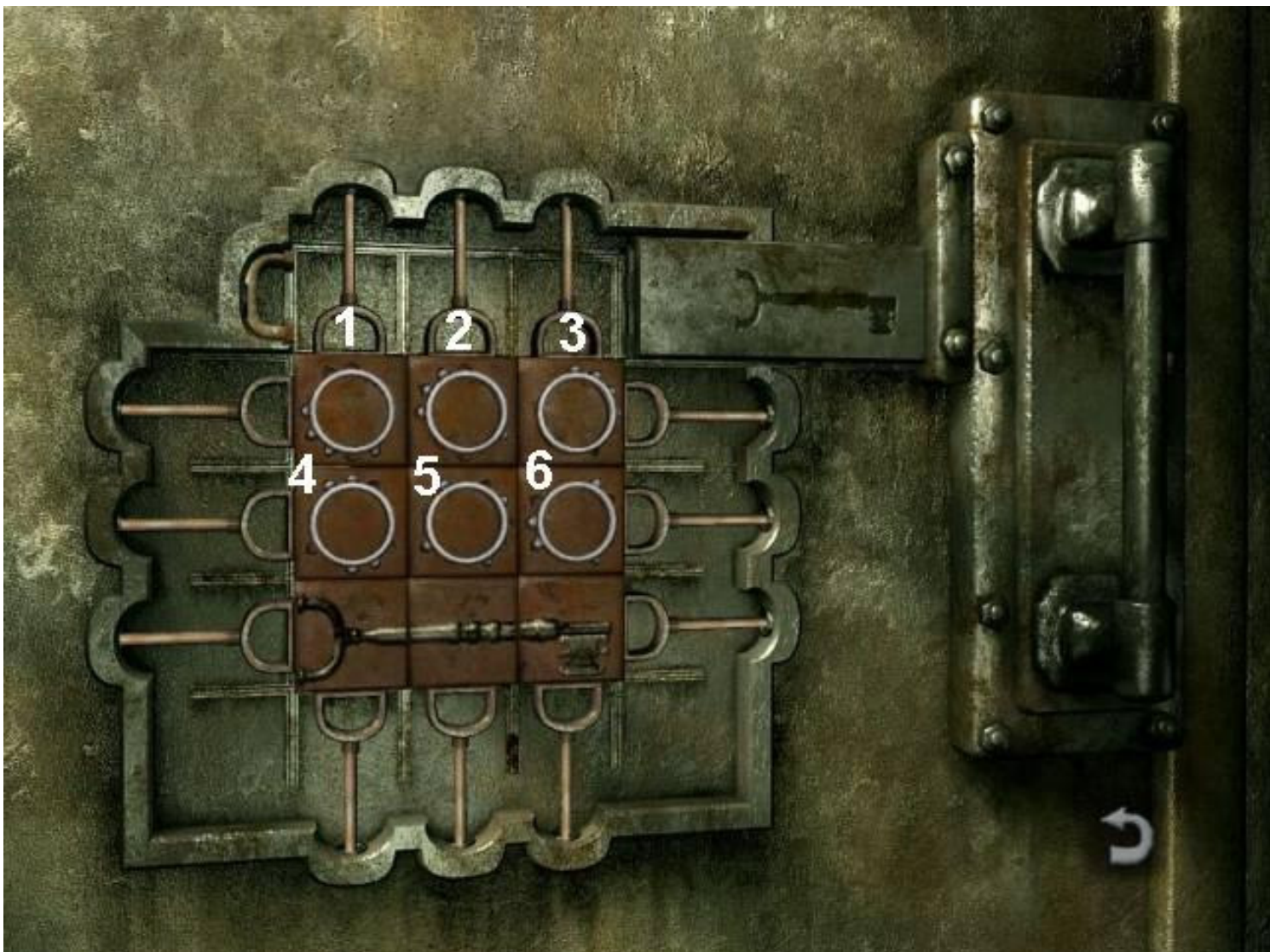
CAPITOLO 6 – L'URLO

Uscite dall'edificio e recatevi alla riva. Andate in basso, ma la strada è bloccata. Tornate indietro e scendete le scale. Seguite la strada fin sotto il ponte e cliccate sulla barca. Provate ad aprire la porta. Cliccate sul mulino e una volta sopra cliccate sull'acqua. Andate in basso e poi a sinistra. Cliccate sul cadavere. Scendete nella botola e una volta giù interagite con il macchinario a sinistra con

questo procedimento: usate la valvola in alto per riempire il serbatoio, prendete il secchio e mettetelo sotto. Usate la valvola in basso. Svuotate il secchio nel lavandino e rimettetelo sotto. Aprite la valvola in basso e riempite di nuovo il serbatoio con la valvola in alto. Usate la valvola in basso e cliccate il pulsante a sinistra poco in alto. Salite ed uscite. Andate al mulino e scendete nella vasca. Una volta nelle fogne passa nel tunnel. A destra hai le frecce per far muovere Gus e per adesso non dovete raggiungere ancora la porta che vedete illuminata, ma dovete fare questa strada: andate in alto, all'incrocio andate in alto, all'incrocio andate a destra, andate poco in alto, destra, in alto, destra, al secondo incrocio andate in basso, destra, in basso, sinistra, in alto, sinistra, in basso.

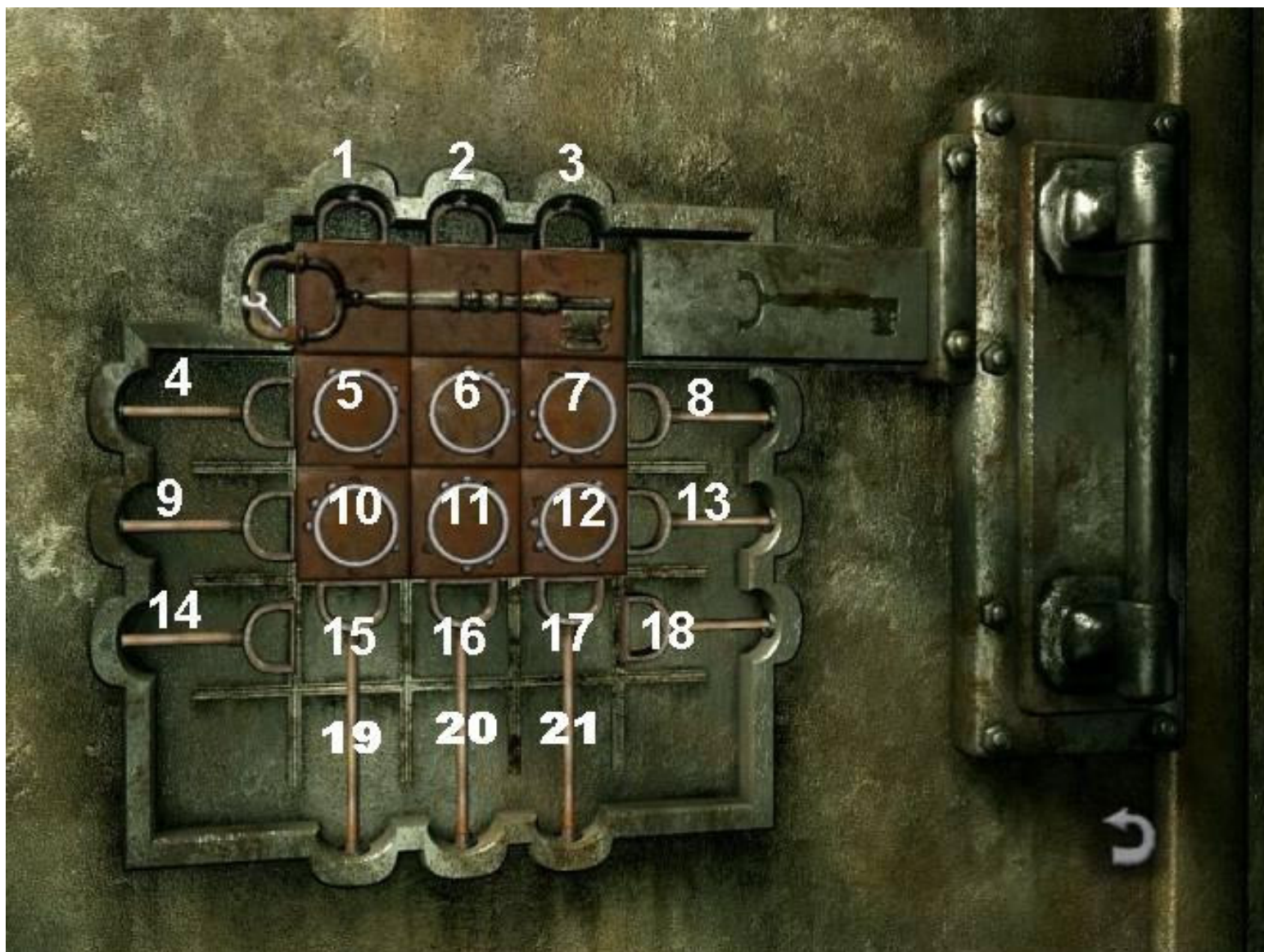
Esaminate il cadavere e tornate indietro seguendo lo stesso percorso,ma all'incontrario. Arrivati al punto di partenza andate a destra, in alto, a sinistra, in alto, a destra e in alto. Ora interagite con la porta. In alto ci sono i 6 anelli che avete trovato. Per prima cosa dovete trovare l'abbinamento tra anelli e fessure girando gli anelli tramite le frecce in basso a destra.

Questa è la foto dopo aver posizionato gli anelli.



Partendo dal primo anello a sinistra: posizionate il primo anello nella seconda casella, il secondo nella quarta casella, il terzo nella prima casella, il quarto nella terza casella, il quinto nella sesta casella e il sesto nella quinta casella.

Fatto questo dovete spostare la chiave da sotto in alto dove c'è la sua forma. Potete spostare 3 caselle alla volta.



3 – 13 – 17 – 21 – 10 – 7 – 2 – 13 – 16 – 20 – 10 – 6 –
1 – 9 – 15 – 19 – 12 – 5 – 1 – 2 – 3

Una volta fatto tirate la maniglia in alto e sinistra.

CAPITOLO 7 – LA MORTE CI DIVIDE

Dopo che vi verranno spiegati i significati dei quadri parlate con Mia. Andate dal vostro fidanzato e andate a leggere il libro. Uscite e andate da Claire dove c'è il cadavere per avere informazioni. Andate alla macchina e recatevi in ufficio. Provate ad entrare nell'ufficio del capo. Parlate con l'uomo delle pulizie. Andate alla macchina del caffè. Prendete i tovaglioli a destra, metteteli al centro e schiacciate il pulsante. Andate ad avvisare l'uomo delle pulizie. Ora potete prendere le chiavi ed entrare nell'ufficio. Prendete lo storditore sul mobile lungo. Vai alla scrivania e prova ad usare il computer. Guardate la cassaforte e prendete la tazza sulla scrivania. Uscite e andate dove avete preso le chiavi per prendere il cacciavite. Prendete le impronte sulla tazza come avete fatto la volta precedente e usatele sulla cassaforte. Prendete la chiave e andate all'ascensore. Usate la chiave vicino al pulsante B3 e premetelo. Prova ad entrare in alto e ad entrare a sinistra. Evidenziate il pannello a destra e usateci il cacciavite. Usate lo storditore sui fili ed entrate. Interagite sul condotto di aerazione sul muro a destra e usate il cacciavite sulle due viti. Guardate il computer e prendete il manuale a sinistra. Premete il pulsante rosso a sinistra e poi quello a destra in mezzo alle frecce. Ora potete comandare il robot con le frecce in basso a destra: dovete farlo arrivare davanti alla porta così lui salirà e potrete farlo avvicinare al pannello in modo da farlo saltare. Uscite ed entrate nell'altra porta. Andate in basso. Prova con un altro robot. Andate al piano B1 per prendere l'estintore. Ritornate al piano B3 e usate l'estintore per far vedere i laser. Torna in sala di controllo e usa un altro robot facendogli fare questo percorso:

(N è la freccia che indica in alto, E la freccia che indica la destra, O la freccia che indica la sinistra)

La prima parte è semplice. Da dove siete muovetevi in questo modo: N- N- E- N, aspettate che i raggi si siano incrociati e poi N- N- O- N- N- N.
Ora aspettate che il raggio tocchi sopra di voi e poi N- E- N- O- N. Ora siete al sicuro. Giratevi verso destra e quando il raggio sarà passato davanti a voi andate a: N- O- N –N- E- N- O- N. Anche qui siete al sicuro. E- N- N- O- N- N- O- N- N- E. Appena il raggio tocca davanti a voi N - N – N - N. Entrate e andate al computer. Andate a casa. Salite le scale e andate nella stanza in fondo al corridoio. Guardate il quadro e giratelo per osservarlo dietro. Scendete e andate dove c'è la vasca idromassaggio per prendere il coltellino nella scatola degli attrezzi. Andate al quadro e usateci il coltellino. Recatevi al campus. Dopo il filmato andate alla galleria. Guardate il computer e andate a osservare ogni quadro in particolare quello del ponte. Andate al computer e inserite le seguenti parole: CHICAGO- PRAGA- PONTE.
Andate alla macchina e dirigetevi verso il ponte Tominova per assistere alla scena finale.
Vi consiglio di guardare i titoli di coda perché alla fine di questi ci sarà una sorpresa...

Soluzione di Stella