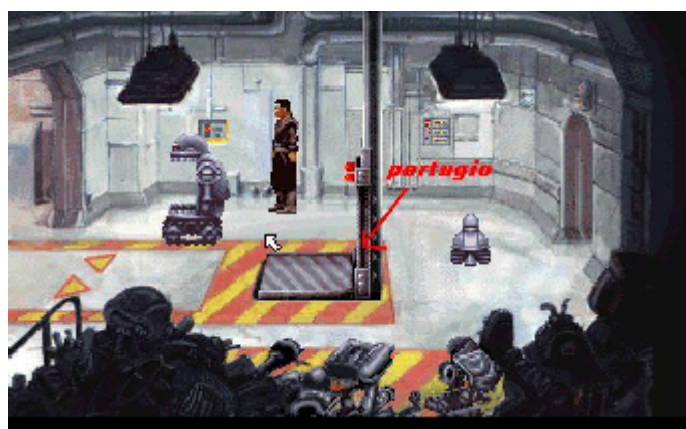


SOLUZIONE BENEATH A STEEL SKY

Salva spesso il gioco perché in molte situazioni puoi morire e devi riprendere dall'ultimo salvataggio! Nelle Opzioni c'è la possibilità di aumentare o diminuire la velocità di gioco, in alcune situazioni è bene ridurre al massimo la velocità per poter superare degli ostacoli di gioco. Dopo il filmato iniziale sei all'interno di un enorme palazzo (sembra una fabbrica), con enormi macchinari. Ti cercano perché pensano che hai sabotato l'elicottero che è appena precipitato.



Da dove ti trovi vai a sx. Osserva la ringhiera e prendine un pezzo. Poi torna sui tuoi passi, vai a dx, usa il pezzo di ringhiera sulla porta ed esci. Segue un filmato dove un poliziotto ti viene a cercare, ti nascondi dietro la porta e lui pensa che sei precipitato nel vuoto, poi se ne va. Torna dentro, vai a sx e scendi le scale, osserva il pannello in terra in fondo alle scale, osserva la pressa e poi vai a dx. Osserva l'androide trasportatore e vedi che non funziona, osserva i display, l'ascensore (montacarichi) e i rottami in basso. Osserva la corazza robot, dall'inventario prendi la scheda madre e usala sulla corazza robot. Prende di nuovo vita Joey (un piccolo robot). Parla con lui ed esaurisci tutti gli argomenti. Vai a dx e parla con Hobbins (l'addetto ai macchinari), chiedigli come uscire dall'edificio. Devi raggiungere il piano terra, ma è tutto bloccato. Chiedigli del montacarichi. Tornerà in funzione quando l'androide trasportatore verrà aggiustato, lui però non ha tempo per farlo. Osserva tutto nella stanza, prova ad aprire la porta armadio ma Hobbins te lo impedisce (riduci al massimo la velocità di gioco). Esci dalla porta a sx e torna dove c'è il montacarichi, sali sopra e scatterà un allarme. Hobbins andrà ai display per disattivarlo. Entra di nuovo nella porta a dx, apri lo sportello dell'armadio e prendi la chiave inglese nel ripiano più in basso. Ora usa la chiave inglese sull'androide trasportatore e poi parla con Joey per riattivarlo. Ora l'androide funziona. Il suo ruolo è quello di trasportare dei barili che provengono dal pannello in fondo alle scale al montacarichi. Posizionati accanto al montacarichi e quando questo scende con sopra il barile, scendi anche tu calandoti lungo il pertugio.



Ora sei di sotto, osserva la fornace dove vengono trasportati i barili, osserva la telecamera, parla con Joey. Prova ad aprire la porta a dx ma è chiusa, osserva la serratura accanto alla porta, poi chiedi a Joey di aprire la porta. La porta si apre ed entra un poliziotto che vuole ucciderti (ti ha scambiato per un certo Overmann) , ma dalla telecamera parte un raggio laser che uccide il poliziotto (qualcuno ti vuole bene!!). Osserva il cadavere del poliziotto e prendigli la tessera di riconoscimento e gli occhiali scuri. Parla di nuovo con Joey e poi esci dalla porta.



Sei al piano superiore. Vai a dx ed entra nella porta che ha accanto uno stemma a forma di S, osserva il terminale, osserva la porta dell'ascensore, lo scanner e la fessura accanto alla porta dell'ascensore. Parla con i due uomini (Sam e Norville). Esci e vai ancora a dx, osserva l'ascensore per scendere, prova a mettere la tessera che hai in inventario nella fessura accanto all'ascensore , ma non funziona. A dx osserva il cavo elettrico e poi entra nella porta poco al di sopra di esso. Osserva il robot saldatore e poi parla con la donna (Anita) che lavora lì vicino. Poco dopo arriva un uomo che le dice di andare a lavorare in un altro settore. Parla con lui, si tratta di Lamb, il supervisore. Esci e torna all'ascensore, ti raggiunge Lamb, parla ancora con lui. Torna di nuovo nella stanza dove c'è il robot saldatore, osserva la console, vai ancora a dx e osserva all'interno della finestra, poi osserva i sensori e prova ad entrare nella porta. Scatta un allarme e un uomo (Pott) ti impedisce di entrare. Si tratta del magazzino e solo i robot possono accedervi. Chiedi a Joey di andare dentro a vedere. Quando il robot esce parla con lui. Ti dirà di aver visto una scatola di fusibili. Domanda a Joey se può disattivare i sensori lo farà, ma non con la corazza che si ritrova addosso!!! Parla con Pott e poi prova ad andare a dx, ma non puoi farlo. Osserva gli ingranaggi che azionano il nastro trasportatore. Metti la chiave inglese tra gli ingranaggi e questi si bloccheranno. Dopo il dialogo con Pott riprendi la chiave inglese tra gli ingranaggi. Vai di nuovo a sx e usa la chiave inglese sul robot saldatore (ora è bloccato!). Chiedi a Joey se vuole una nuova corazza e poi gli metti quella del saldatore. Parla di nuovo con Joey. Torna a dx e chiedi ora a Joey di andare a disattivare i fusibili nel magazzino. Entra , osserva la grata in terra, alzala e passa di là. Prendi la bomboletta di WD40 e la chiave, sulla pavimentazione a strisce giallo\arancione prendi lo stucco e fallo analizzare a Joey. Non è stucco ma esplosivo al plastico. Esci e vieni perquisito da Pott che ti sequestra la bomboletta WD40, la chiave e gli occhiali scuri. Torna indietro a sx per 4 volte ed entra nella porta con lo stemma a forma di saetta. Osserva la caldaia che emette vapore e i due bottoni che sono bloccati, osserva il pannello di controllo, a dx l'interruttore posizionato su ON e a sx la lampadina. Parla con l'uomo seduto sulla sedia ed esaurisci tutti gli argomenti. Usa la chiave inglese sui bottoni della caldaia per allentarli, ora se premi un bottone il getto di vapore aumenta. Chiedi a Joey di premere il bottone di dx e tu, contemporaneamente, premi quello di sinistra. Il getto di vapore adesso è enorme. L'uomo esce per andare a cercare Hobbins. Spingi l'interruttore del pannello di controllo su OFF e prendi la lampadina a sx, al suo posto metti l'esplosivo al plastico e poi riporta l'interruttore su ON; ci sarà una

piccola esplosione che aprirà il pannello. Devi portare l'interruttore di dx che c'è all'interno del pannello verso il basso come quello a sx



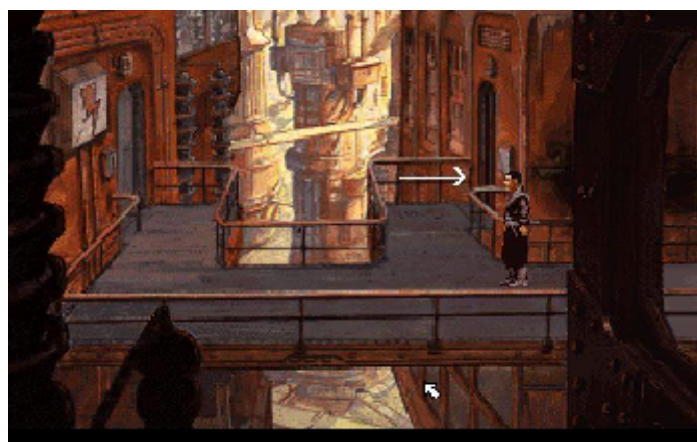
Hai ripristinato la corrente! Esci e vai a dx fino all'ascensore che porta in basso, chiedi a Joey di saldare il cavo elettrico a dx. Poi metti la tessera che hai in inventario nella fessura dell'ascensore e scendi, prendi il cavo elettrico in terra e poi vai a sx. Entra nella porta a dx dell'ascensore.

Sei all'interno di un cortile, osserva la finestra di sx e poi apri la porta di sx utilizzando la tessera che hai in inventario sulla fessura accanto alla porta stessa e poi entra. Osserva tutto, sposta il cuscino sul letto e prendi la rivista di moto. Esci e osserva la finestra a dx (si tratta dell'appartamento di Lamb, ma qui non puoi entrare). Parla con l'uomo seduto sulla panca (Gallangher), poi ,quando vedi Lamb, parla con lui, ti dirà che è molto stanco e che avrebbe bisogno di una vacanza. Esci dal cortile e vai a sx, parla con l'uomo e poi entra nella clinica di bellezza. Osserva il volantino sul tavolo. Osserva il proiettore olografico sul bancone e clicca col dx del mouse, compare un'immagine (una donna), parla con lei più volte fino ad esaurire tutti gli argomenti. Esci e vai a dx in basso per due volte e poi entra nella porta a dx dell'ascensore.

Osserva la scultura e il relitto, entra nella porta dove sopra è scritto Travelco, parla con l'uomo fino ad esaurire gli argomenti poi dagli la rivista di moto che hai nell'inventario. In cambio ti darà un biglietto per un tour, prendi il biglietto e ed esci. Entra nella porta a dx (Anchor) e parla di tutto con l'assicuratore. Osserva la statua e chiedi a Joey di saldare l'ancora, ma l'uomo lo impedirà. Esci e prendi l'ascensore per salire di nuovo. Parla con Lamb e dagli il biglietto per il tour, lui ti permetterà di visitare la sua fabbrica. Entra nella porta a dx (dove c'era il robot saldatore), parla di nuovo con Lamb e poi con Pott. Vai a dx. Parla con Anita di tutto, dalle la tessera di riconoscimento che hai in inventario per farti inserire il decodificatore, prova a parlare con l'uomo che indossa la tuta ma non riesci a capire quello che dice, osserva lo schermo e poi entra nella porta a dx (dove c'è scritto Danger). Osserva il portellone metallico e il pannello di controllo. Esci e vai a sx fino all'ascensore, inserisci la tua tessera con il decodificatore nel terminale. Premi il n° 4 (servizi di sicurezza), poi il 2 (operazioni speciali), poi l'1 (aggiustamento file), ancora 1 (declassamento D- Linc) e infine il 2 (annullamento crediti), Exit. Ora aspetta Lamb, lo ringrazi per il giro in fabbrica. Osservalo mentre prova a chiamare l'ascensore ... non ci riesce. Parla di nuovo con lui, ti permetterà di entrare nel suo appartamento per dar da mangiare alla sua gattina. Scendi con l'ascensore e vai a sx, entra nel cortile a dx . Usa la tua tessera nella fessura di fianco alla porta dell'appartamento di Lamb ed entra.



Dal distributore automatico di cibo sulla parete a dx prendi il mangiare per il gatto, prendi la videocassetta sulla libreria a sx, inserisci la videocassetta nel videoregistratore sotto il video, riprendila e poi esci. Vai a dx ed entra nella porta di Anchor (l'assicuratore), parlaci e chiedigli come fare per avere un'interfaccia neuronale, ti indicherà il dott. Burke della clinica di bellezza. Esci e vai a sx fino alla clinica, parla di nuovo con l'ologramma, ma non ti fa entrare. Chiedi a Joey di parlare con l'ologramma, lui riesce a convincerla e finalmente puoi entrare in clinica. Osserva tutto e poi parla con il dott. Burke, osserva l'uomo sul lettino e parla anche con lui e poi di nuovo con Burke. Per avere un'interfaccia neuronale devi donare un organo. Posizionati dietro lo scanner e Burke ti farà un'analisi dei tuoi organi. Non può prelevarti ne reni e nemmeno polmoni ... ma qualcos'altro!!! Siediti sulla poltrona e Burke ti impianta l'interfaccia neuronale. Dopo l'intervento parla di nuovo con il dottore il quale ti dirà di andare a parlare con l'assicuratore. Esci dalla clinica e vai a dx fino all'ufficio di Anchor, chiedigli una polizza speciale, quando sia alza ed esce per andare a prenderla, chiedi a Joey di saldarti l'ancora dalla statua . Prendi l'ancora e esci. Vai all'ascensore e sali, esci e vai a sx due volte, entra nella porta a dx



Sali la scala di metallo e poi vai a dx, esci dalla porta. Nell'inventario unisci l'ancora con il cavo elettrico per avere un rampino. Ora lancia il rampino che hai creato verso l'insegna di fronte a te e buttati verso la finestra aperta del palazzo di fronte. Quando ti sei rialzato dalla caduta, osserva gli armadietti che ci sono nella stanza (appartengono ognuno a delle persone) , usa la tessera sulla fessura dell'armadietto di Reich (il secondo da dx), ma non c'è niente di interessante. Esci dalla porta a dx, osserva tutto poi metti la tua tessera nella fessura accanto all'interfaccia, siediti. SALVA IL GIOCO.

Sei all'interno di una specie di MINIGIOCO

Prendi la palla ed esci a dx



Dall'inventario usa APRI sulla borsa di pelle, prendi la lente d'ingrandimento e il pacco e poi esci a dx.



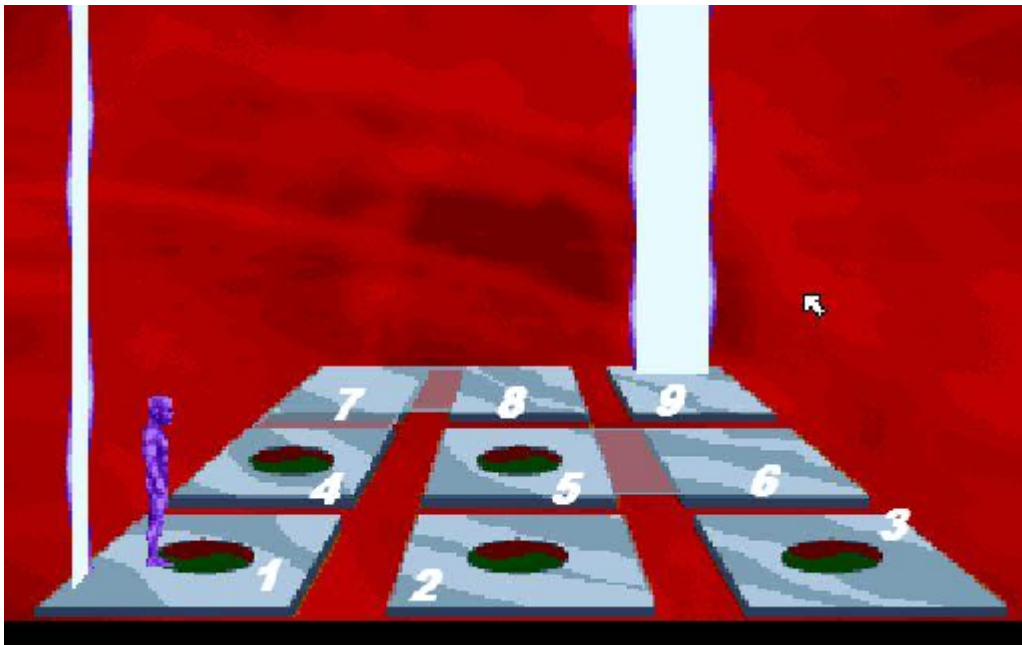
Vai in inventario e usa la lente sui documenti che hanno il ? poi i DATI COMPRESSI li usi su DECOMPRIMI da poter avere due PASSWORD, una rossa e una verde.



Cinque delle nove caselle hanno lo stesso segno delle password che hai in inventario.

Devi raggiungere l'uscita creando dei ponti per passare da una casella all'altra.

Devi fare così:



Prendi la password verde dall'inventario e mettila nella casella 1

Vai alla casella 2 e metti la password rossa

Torna alla casella 1 e prendi la password verde

Vai alla casella 4 e metti la password verde

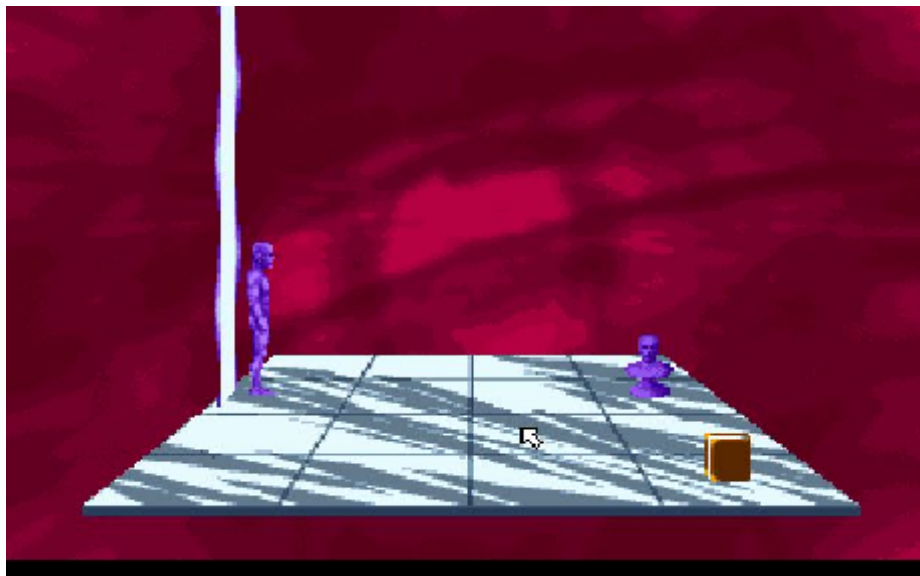
Vai alla casella 5 e poi alla 2, prendi la password rossa

Vai alla casella 5 e metti la password rossa

Vai alla casella 4 e prendi la password verde

Vai alla casella 7, poi alla 8 , poi alla 5, poi alla 6 e poi alla 3 e metti la password verde

Vai alla casella 9 ed esci. Prendi il busto e il libro



Dall'inventario porta la lente sul nuovo documento con il ? e poi vai su DISCONNETTI.

Sei di nuovo nella stanza seduto sull'interfaccia, vai al terminale a dx, inserisci la tessera e premi 4 e poi 1. Leggi tutti i documenti n° 1 n° 2 e n° 3. Torna al menù principale, premi 4 e poi premi 2. Esci dall'operazione del terminale tramite exit. Hai scoperto finalmente la tua vera identità!!! Metti la tessera nella fessura della porta e poi esci. Ti ritrovi nell'ufficio di Sam e Norville, parla con loro e poi esci a sx. Fuori dall'ufficio vai a dx, scendi con l'ascensore utilizzando sempre la tessera e poi vai a sx. Vai all'ascensore che scende e che non potevi prendere prima, metti la tessera nella fessura. Ora funziona! Esci e ti ritrovi al pianterreno.

Osserva il rottame di Joey che è appena caduto, osserva la carrucola, la corda, i mattoni e l'asse di legno. Parla di tutto con la guardia davanti alla cattedrale e poi con la donna (Danielle) che passeggia con il cane. Ti dirà che era una grande amica di tua madre. Vai a dx e parla con Vincent, il ragazzo seduto sulla panca e poi con il giardiniere. Osserva l'ascensore a dx e il campanello alla parete. Parla di nuovo con Vincent e poi ancora con il giardiniere. Avanza verso la palma in basso dello schermo e poi vai a sx costeggiando la vasca piena d'acqua. Osserva la porta di legno a dx e poi usa sulla serratura la tua tessera. Entra, osserva tutto e poi prendi le cesoie.

Esci e vai a sx, parla con l'usciera del Club, per entrare devi avere un permesso speciale. Torna indietro dove ci sono il giardiniere e Vincent, parla con Danielle. Dopo che lei è salita con l'ascensore suona il campanello e lei ti farà entrare nel suo appartamento. Parla con lei di tutto, Danielle telefonerà al Club per raccomandarti, tu osserva l'appartamento, metti la cassetta nel videoregistratore, quando il cane vede i gatti nello schermo correrà ad abbaiare, prendi i biscottini per cani dalla ciotola. Esci dall'appartamento. Torna all'ingresso del Club e parla con l'usciera, ora puoi entrare.



All'interno parla con l'uomo che gioca a carte insieme a Gallangher(Colston, il manager del Club) , osserva il bicchiere sul tavolo accanto a lui, parla con Baby e poi con il barista, scendi le scale del locale, osserva il jukebox e la banda che suona, osserva la porta e la lastra metallica a dx della banda. Parla ancora con il barista e poi esci. Torna dalla guardia. Metti i biscottini per cani sull'asse di legno, quando il cane abbaia perché vuole i biscotti,abbassa l'asse sollevando i mattoni con la corda, poi lascia la corda ... il cane sarà scaraventato dentro la vasca piena d'acqua e Danielle chiederà aiuto alla guardia, entra nella cattedrale. Osserva i manichini, entra nella porta a sx, apri gli sportelli degli armadi che contengono dei cadaveri, in uno c'è anche Anita, osserva il lettino e l'armadietto. Esci e poi entra nella porta a dx, osserva il pozzo di ventilazione. Torna indietro ed esci dalla cattedrale. Sali con l'ascensore e poi prendi l'altro ascensore che sale ancora. Parla con Lamb, vai a dx fin dove c'è la porta con su scritto

Danger, indossa la tuta , entra e vai al pannello di controllo, premi 2 e poi Exit. Entra nella porta metallica.

Osserva il nucleo reattore, a dx, in terra, prendi la tessera Linc di Anita, esci e chiudi la porta premendo di nuovo il 2 sul pannello di controllo, vai a sx e indossa il tuo cappotto.

Vai a sx per 4 schermate e poi entra nella porta a dx (quella con lo stemma a S), metti la tua tessera nella fessura della porta e poi entra. Metti la tessera di Anita nella fessura dell'interfaccia e siediti. Sei di nuovo nel minigioco.

PS: RIDUCI AL MASSIMO LA VELOCITA' DI GIOCO.

Esci a dx, metti l'occlusore che hai in inventario sul bulbo oculare e poi esci al centro



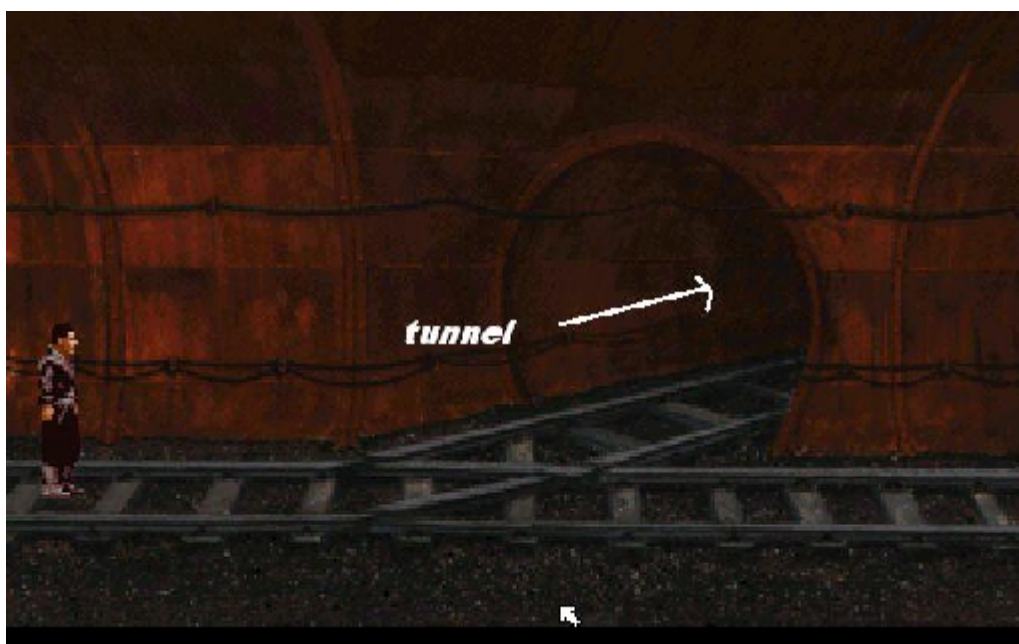
Ora hai un'uscita con un crociato di guardia che non ti fa passare, esci di nuovo in quella al centro



Osserva il pozzo e poi usa il proiettore Playback su di esso, compare l'immagine di Anita, ascolta tutto quello che ti dice. Poi torna indietro fino a questa schermata



Metti l'occlusore sul bulbo oculare, entra di nuovo a dx, metti l'occlusore sul bulbo oculare che c'è nella stanza e poi esci al centro, sei di nuovo al pozzo, esci a dx prendi il Diapason in terra e poi Disconnetti dall'inventario. Torna al piano terra utilizzando gli ascensori, Vai a dx e parla con il giardiniere (Eduardo, è il contatto di Anita!!). Vai dall'usciera del Club, parla con lui e poi entra nella porta a sx che adesso è aperta. Sei in un'aula di tribunale e c'è in corso un processo a Hobbins, osserva il filmato e poi prendi la sua difesa, parla di tutto con tutti. Esci dall'aula ed entra al Club, parla con tutti e poi vai al jukebox che ora funziona. Seleziona la prima canzone e sali di nuovo le scale. Colston andrà a spegnere la musica e tu prendi il bicchiere sul tavolo e poi esci. Vai alla clinica del Dott Burke. Mostra il bicchiere al dottore e chiedigli delle impronte uguali a quelle che ci sono sopra di esso. Torna al Club, scendi le scale e appoggia la tua mano sulla lastra di metallo accanto alla porta della cantina e poi entra. Osserva tutto, puoi aprire la cassa più grande con la barra di metallo che hai in inventario, ma non trovi nulla, Sali sulla cassa più piccola e usa la barra di metallo sulla griglia e poi usaci le cesoie. Togli la grata e entra nel passaggio. Ti ritroverai all'interno della vecchia metropolitana, osserva le macerie a sx e poi dirigiti a dx, entra nel tunnel in alto



E avanza 2 volte, sulla parete c'è un grosso buco e di fianco una presa, metti la lampadina sulla presa e avanza. Nella schermata successiva c'è il soffitto molto instabile, velocemente devi avanzare fino all'uscita in basso altrimenti rimani schiacciato dalle macerie.

Sei all'interno di un'altra stanza, osserva lo stucco alla parete, l'enorme vena che pulsa e la porta a dx. Usa la barra di metallo sullo stucco, scopri un muro, usa ancora la barra sul muro e farai cadere un mattone e dello stucco in terra, raccoglili tutti e due



Usa la barra sul rigonfiamento della vena e poi usa il mattone sulla barra, la vena subisce una lacerazione. Togli la barra e subito si apre la porta e un robot medico viene per riparare il danno. Entra attraverso la porta, osserva la grata e vedi che c'è qualcuno che lavora all'interno. Entra nella porta a sx della griglia, osserva l'unità di controllo e riduci il calore dell'antro che contiene lava bollente premendo il pulsante 2, sali le scale che portano all'antro, ora il diametro della calotta è ridotto, tira la barra di metallo sopra l'antro, così facendo allenti la grata. Esci e vai a dx, osserva anche qui l'interno della grata alla parete e poi entra nella porta sx. Osserva tutto. Metti la scheda madre di Joey sulla fessura nel retro del robot e parla con lui, chiedigli di ispezionare la stanza dei serbatoi, quando esce dalla stanza digli di aprire il rubinetto del serbatoio di nutrimento. Esci dalla porta dalla quale sei entrato e vai a sx e osserva attraverso la grata (vedi una pozzanghera di liquido ai piedi del rubinetto). Torna dentro da dove sei venuto e vai alla porta accanto, entra. L'uomo che c'è dentro vuole ucciderti, ma appena si muove precipiterà dalla grata che si aprirà nel pavimento. Osserva la stanza e poi entra nella porta a dx in alto. Osserva anche questa stanza, esci dalla porta a dx (quella accanto alla porta metallica sigillata), metti la tua tessera nel terminale, premi 1 e poi 2, esci di nuovo. La porta metallica si apre ed esce Gallangher che vuole ucciderti, Joey ti salva la vita, riesce ad uccidere Gallangher ma muore anche lui. Prendi la tessera dal cadavere dell'uomo e anche la scheda madre di Joey. Entra di nuovo nella porta a dx e metti la tessera dell'uomo nella fessura dell'interfaccia e poi siediti.

Vai a dx, usa l'occlusore sul bulbo oculare ed entra al centro, nell'inventario hai l'ira divina, usala sul crociato, che morirà



Ora puoi entrare a dx, c'è un'enorme cristallo che racchiude qualcosa all'interno, disconnetti e poi usa la scheda di Anita sulla fessura dell'interfaccia, siediti di nuovo.

Vai a dx, occlusore sul bulbo oculare, poi al centro e poi a dx. Usa l'oscillatore che hai in inventario sul cristallo, prendi l'Helix (virus) e disconnetti. Esci a sx e poi entra nella porta metallica (quella da dove era uscito Gallangher).

Osserva la console e mettilci la tessera di Anita. Il virus ha inceppato il programma! Osserva la vasca a dx con i lembi di tessuto. Accanto alla porta a dx prendi le pinze e con queste preleva un lembo dalla vasca, poi metti il lembo nel serbatoio immenso contenente azoto liquido per congelarlo. Entra nella porta a dx, ci sono 3 androidi con accanto le relative console, vai in quello al centro e apri l'armadietto sotto la console, mettilci dentro la scheda madre di Joey e poi , nella console, premi i pulsanti 2, 0, 3. L'androide prende vita , parla con lui di tutto. Vai a dx , c'è una porta metallica con due pannelli ai lati. Parla con Joey e mettete, contemporaneamente, le mani sui pannelli, la porta si apre. Entra e avanza per 2 schermate, osserva il supporto delle tubature e poi scendi la scala a pioli, osserva lo scarico e l'orifizio, butta il lembo congelato nell'orifizio. Davanti a te si apre un ingresso ma non ce la fai a saltare al di là. Sali di nuovo la scala e metti il cavo elettrico sul supporto della tubatura, scendi di nuovo la scala. Lanciati con il cavo all'uscita a sx. Sei nel cuore del Linc. Parla con tuo padre e quando arriva Joey chiedigli di sedersi sulla poltrona.

Assisti al filmato finale!

Soluzione di Loretta