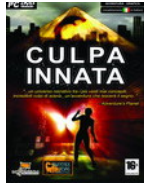


# SOLUZIONE CULPA INNATA



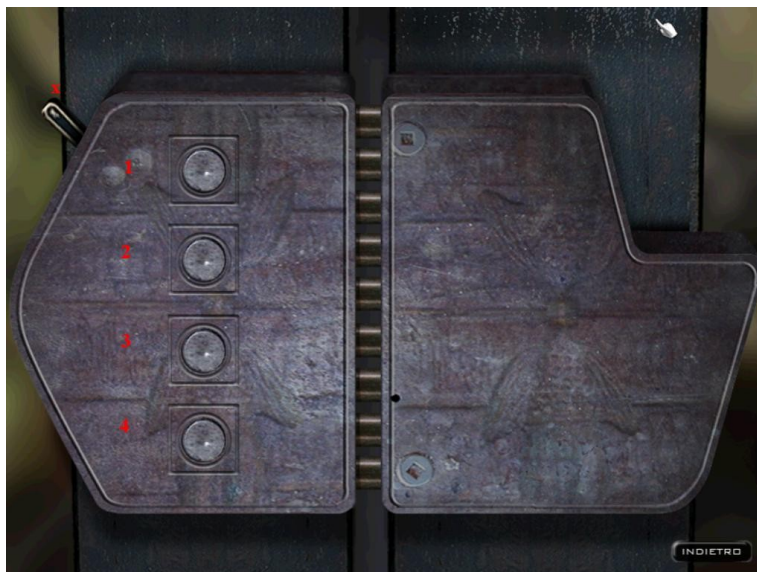
**Premessa:** il gioco non è lineare, nel senso che molte situazioni possono essere svolte in modi diversi in base alla scelta dei dialoghi e dei luoghi da visitare.

## GIORNO 1

Sei nel tuo ufficio. Vai a dx, osserva la borsetta rosa con i trucchi e la tessera vicino sul tavolino. Esamina il mobiletto a sx e la tua tabella personale al muro. Vai al computer e leggi il messaggio. Dopo il filmato ti trovi nel corridoio: vai a sx, recati al corridoio con la scritta uscita, prendi l'ascensore a sx per andare al secondo piano. Prosegui a sx fino in fondo, poi a dx e vedrai Julius che sta pulendo per terra: parlaci. Girati e più avanti alle tue spalle prendi il tuo PA, che ti sarà utilissimo. Prendi l'ascensore e vai nel tuo ufficio al terzo piano. Prendi la borsetta dei trucchi e la tessera dal tavolino, apri il PA (con tasto dx mouse), clicca sul kit del trucco, clicca l'icona a dx e prendi una forcina. Ora devi usare la forcina sulla serratura in questo modo:

- Inseriscila nella fessura;
- Spingila due volte su;
- Poi una volta giù;
- Una volta a sx;
- Ed in fine una volta su.

Prendi la tessera ed esci dall'ufficio. Prendi l'ascensore e recati al primo piano. Vai a dx e leggi i tre pannelli al muro, torna davanti all'ascensore, vai a sx, poi a dx dove c'è la scritta uscita ed usa la tua tessera sulla porta (basta aprire il PA, cliccare sulla tessera e sull'icona più a sx con gli ingranaggi). Dopo il filmato sei di fronte al cancello, osserva la placca a dx, poi quella di sx: apri il PA, prendi dal kit la lozione per le mani, mettila sulla placca, apri di nuovo il PA, prendi il cotone, usalo sulla placca, poi apparirà l'icona della macchina fotografica, quindi scatta la foto. Osserva ora il cancello. Devi cercare di sbloccare il meccanismo:

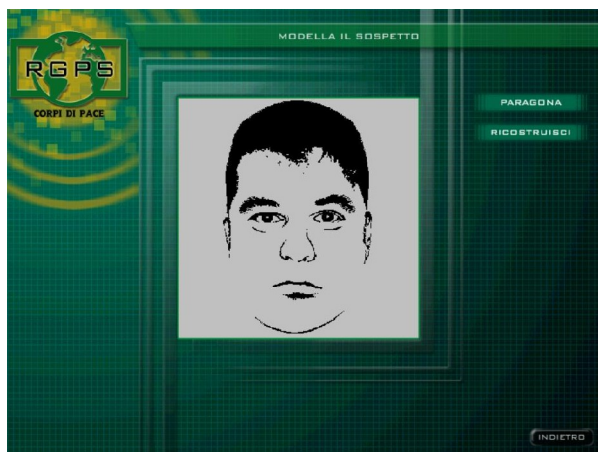


*La leva in alto a sx (nominata "X") azzerà ogni azione nel caso sbagliassi. Devi schiacciare i bottoni giusti per attivare il meccanismo e far aprire il cancello. I bottoni da schiacciare sono i seguenti: 4 – 4 – 3 .*

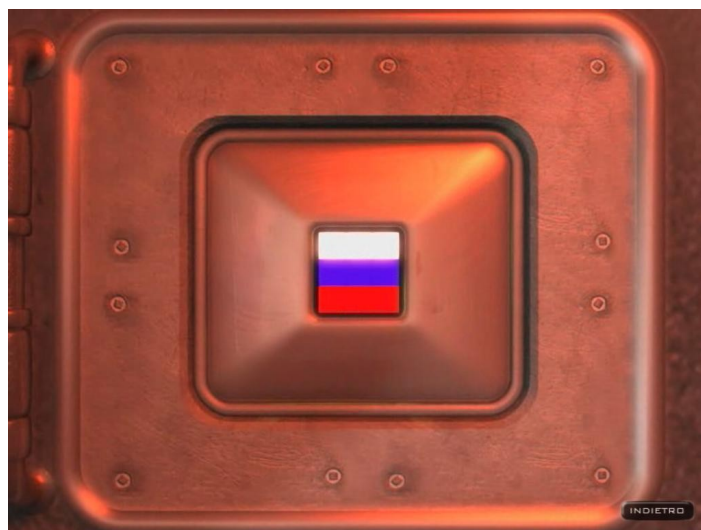
Dopo la scena fai una foto al disco, torna indietro, vai a sx, attraversa il ponte, osserva il logo della RGPS al centro, vai a sx ed entra nella metro. Cammina di fronte a te, vai verso il fondo, scendi le scale della piattaforma A, osserva i poster appesi e vai a sx fino in fondo. Torna su e vai alla piattaforma B a dx. Non puoi passare, quindi torna da dove sei arrivato, vai a sx dove ci sono delle macchinette, clicca sull'unica attiva, poi interagisci con l'opzione "acquista crediti per la metro" ed inserisci il codice 293.72.4.925.2. Torna alla piattaforma B. dopo la scena, apri il PA, clicca sempre su ok e con l'ultimo messaggio su salva. Guarda la mappa alle tue spalle a sx, fai una foto, apri il PA e recati a casa di Vassily Bogdanov.

Ti arriva un messaggio: leggi. Vai a dx e clicca sulla porta 3105. Dopo la conversazione clicca su "accedi al numero di caso". Una volta dentro vai a fine schermata, prendi dal tavolino a sx un biglietto, a dx prendi la carta magnetica, poi entra a sx entra nella stanza. Qui osserva le bambole sulla mensola in alto sul muro, guarda il quadro sopra il letto, avvicinati al comodino a dx e osserva il libro. Clicca sul quadro, apri il PA e clicca sulla Piramide e di seguito sul Thing Store.

Vai dritto, osserva l'ascensore in fondo poi vai dalla commessa sulla destra e parlaci finché ti vuole descrivere un 'impostore. Devi modificare naso, bocca, occhi, capelli e mento e cliccare ogni volta su paragona finché la commessa ti dice che è proprio lui l'uomo. Clicca poi su ricostruisci e dovrai avere l'immagine reale. Qui sotto ho messo come deve essere il disegno dell'identikit:



Parla ancora con Alicia poi vai a dx, prendi l'ascensore con la carta magnetica di Bogdanov e ti ritrovi nel suo ufficio. Guarda l'album di foto a dx sulla scrivania, vai in fondo allo schermo e sul muro a sx osserva la tabella personale. Osserva il cubo di Rubik sul tavolino a dx: devi cliccare tutti i piccoli cubi della facciata e farli diventare verdi. Una volta fatto, torna a casa di Bogdanov, vai alla sua stanza, apri il quadro e nel meccanismo inserisci i colori della bandiera russa come da foto sotto:



Prendi la scultura all'interno, apri il PA, clicca sulla Piramide e torna al Thing Store.

Una volta dentro esci dalla porta vetrata e ti ritrovi fuori alla Piramide. Attraversa la strada, guarda il poster dell'anti caos e il chiosco subito a sx: leggi tutto ciò che c'è da leggere in particolare la quarta riga, inserisci poi nella barra il codice trovato nel poster, quindi 505 ed ora avrai questa postazione nella mappa. Torna nel negozio, vai all'ufficio e clicca sul computer. Inserisci la password che è 657 e leggi il messaggio nella posta. Torna al negozio, vai a dx, vai a sx fino in fondo e osserva nell'angolo il tavolino con l'oggetto al centro: mettilo sopra la scultura che hai trovato nella camera di Bogdanov e prendi il diario. Apri il PA e recati all'ufficio di Anderson.

Vai dritto, guarda il pannello al muro a sx, prendi l'ascensore e vai al settimo piano. percorri il corridoio, guarda la porta rossa ed entra. Vai a sx, osserva il pannello al muro, poi vai dritto davanti a te e parla con Anderson chiedendogli informazioni sugli obblighi ONG e degli amici e soci di Bogdanov. Esci, leggi il messaggio e andrai automaticamente in ufficio.

Parla con Ingrid che si trova a sx, osserva i pannelli sul tavolo per scoprire a cosa servono e clicca sull'interrogato. Durante il colloquio devi fare in modo che la barra da 100 passi al di sotto di 70, quindi perché questo accada fai le seguenti domande: chiedi informazioni sull'infanzia insistendo sul suo passato, chiedi della sua visione dell'Unione Mondiale, le sue prospettive di carriera, qual è la miglior cosa dell'Accademia di Immigrazione, esamina il suo passato e metti in dubbio le sue azioni durante la rivolta. Dopo l'interrogatorio recati a casa di Larissa. Verrai mandato automaticamente a casa. Vai alla fine della schermata, guarda l'olovisione di fronte al divano, vai poi al bagno poi clicca sull'armadio della camera, esci e vai a letto.

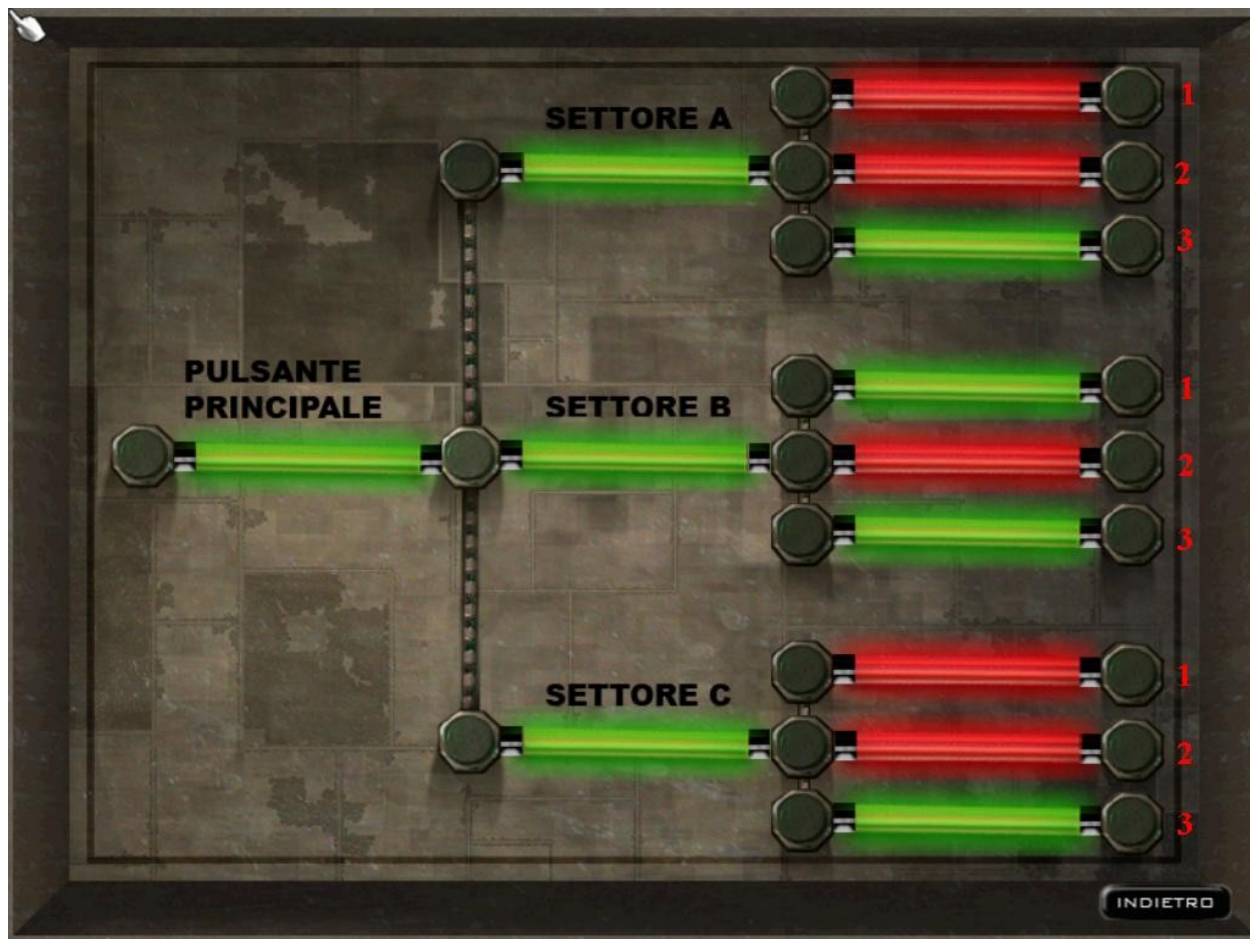
## **GIORNO 2**

Rispondi alla chiamata poi vai a casa di Larissa, entra nell'appartamento 2108, osserva le mensole a sx poi vai in fondo. Parla con Larissa usando un tono gentile e dopo una breve conversazione concentra tutte le domande su Bogdanov. Alla fine del dialogo rivolgiti a lei con insistenza poi vai via e recati alla Piramide e al Thing Store. Ora devi riuscire a far passare il tempo un po' velocemente, quindi esci fuori e osserva la zona guardando tutti i cartelli e i chioschi e una volta fatto questo fatti un giro nella palestra. Alla fine torna al negozio, vai a dx, parla con la commessa che ti "butterà" fuori. Rientra e parla questa volta con Alicia. Apri il PA e vai a casa tua.

Guarda l'armadio e scegli un vestito, apri il PA e la mappa ed in automatico sarai al tuo appuntamento. Parla con Alessandra dell'immigrato che hai visto, parla di Bogdanov, chiacchiera a proposito di Larissa e una volta parlato di questo puoi scegliere se andare via o se continuare a chiacchierare.

## **GIORNO 3**

Sei nel tuo ufficio. Apri il PA e chiama Larissa. Vai sulla mappa e dirigiti dalla signora Capello. Cammina lungo il corridoio fino in fondo e clicca sulla porta per due volte. Torna all'ascensore e sul muro di fronte, vedrai due pannelli. Apri quello dei fusibili e osserva che uno di loro è staccato. Prova a toccarlo, esci dalla schermata e clicca su quello elettrico. Devi usare solo i connettori del settore A. Questa è l'immagine che ti trovi all'inizio:



Clicca sul 3° connettore del settore A e diventerà rosso. Ora puoi andare al pannello dei fusibili e mettere a posto il fusibile staccato. Torna al pannello elettrico e clicca sul 1° e sul 3° connettore del settore A in modo da farli diventare verdi.

Ora puoi tornare all'ufficio della signora Capello. Una volta dentro guarda il pannello attaccato al muro, vai da lei parlandole in modo formale: chiedi informazioni sugli obblighi ONG, sulla forma fisica, sui partner sessuali. Alla fine recati al Centro Sviluppo per l'infanzia e leggi i due messaggi che nel frattempo ti arrivano. Clicca sul foglio al muro a dx per leggerlo, clicca sulla bimba a dx e parlaci. Vai a sx e vedrai su un comodino un pupazzo distributore di caramelle. Schiaccia il naso rosso, prendi la caramella e dalla alla bimba, ma non le piacerà. Torna a prendere un'altra caramella poi vai verso l'unico tavolino con il quale puoi interagire: prendi della pasta blu e posizionala al centro del piattino, poi fai la stessa cosa con quella gialla per ottenere della pasta commestibile verde. Unisci ancora della pasta bianca e la caramella. Consegna alla ragazzina la caramella al kiwi. Ora puoi parlare con Katina: chiedi informazioni sugli obblighi ONG e se c'era qualcosa che non andava tra lei e Bogdanov. Vai via e prova, tramite alla mappa, a recarti da Arnett.

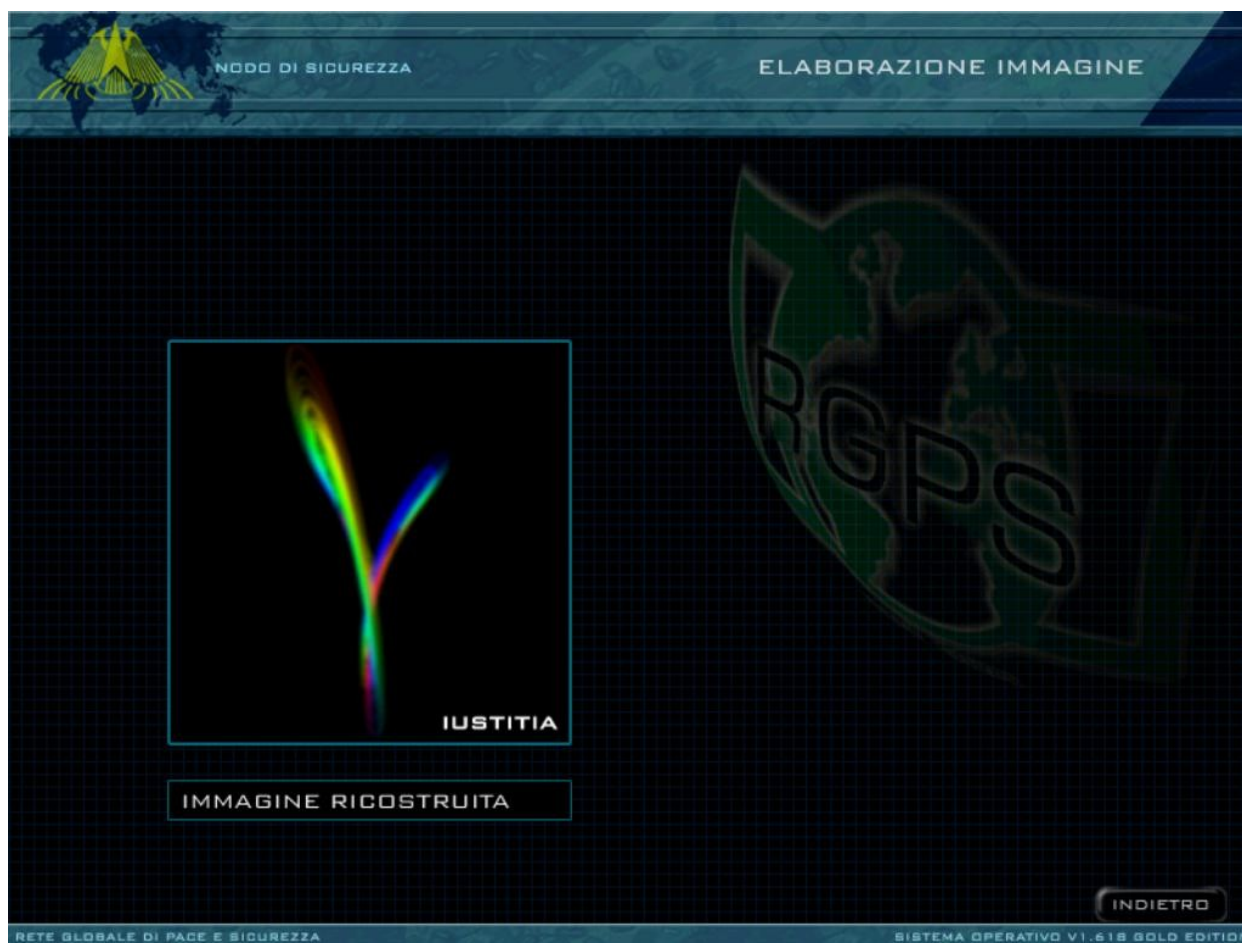
Sei a casa: cambiatì l'abito, clicca sulla porta e sarai all'appuntamento. Una volta esauriti gli argomenti con la tua amica sarai in automatico all'appuntamento di Jean. Qui puoi scegliere tu come comportarti e comunque, alla fine della serata, andrai a casa.

#### GIORNO 4

Apri il PA e chiama Larissa. Parla con lei. Recati da Roger Arnett. Parla con l'assistente, prendi sul tavolo alla sua destra il volantino ed esaminalo in inventario. Dirigiti a Thing Store. Parla con Monica: chiedi quando ha visto Bogdanov l'ultima volta, chiedi del suo lavoro e se sapeva che Bogdanov era un immigrato.

Apri il PA e vai da Anderson. Parlaci: chiedi sulle disponibilità di Bogdanov, informazioni sui conti bancari e sugli affari di Bogdanov. Torna al tuo ufficio.

Vai al computer e clicca su Visuale audio – video. Usa il cd che hai trovato al cimitero, ma i files saranno cancellati. Vai adesso su Elaborazione dati e su Elaborazione testo: metti i dati andati in crash alla metro e clicca su analisi. Usa lo stesso file però stavolta su Elaborazione immagine. Troverai un' immagine che dovrai ricomporre. Alla fine dovrà risultarti questo:



Apri il PA e vai da Pierre de Ville. Entra nell'appartamento 3401, esamina le armi a sx, vai in fondo alla stanza ed esamina il pannello a dx. parla con de Ville: chiedi delle circostanze in cui ha incontrato Bogdanov e informazioni sulla relazione di lavoro. Torna a casa a dormire.

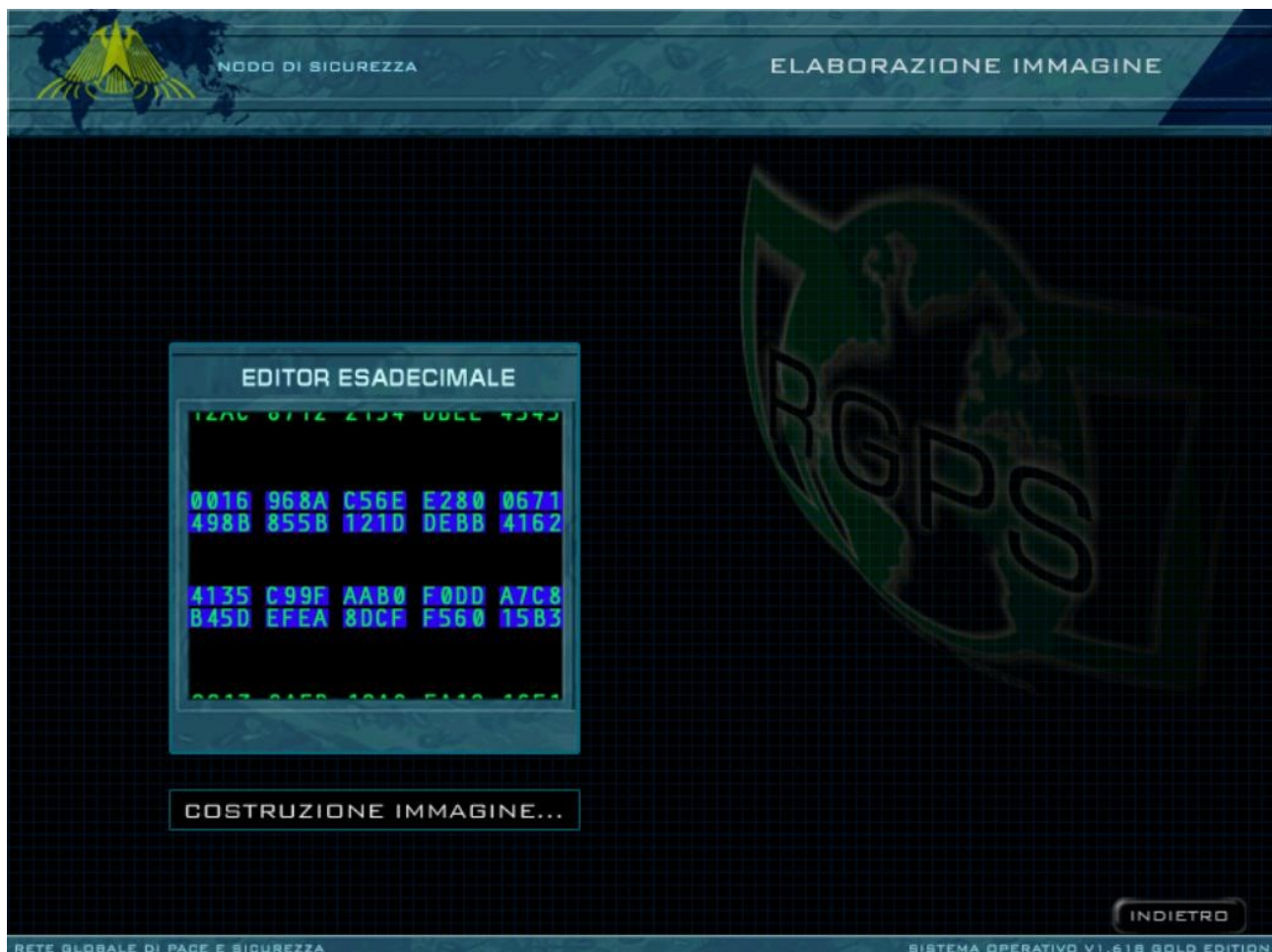
## GIORNO 5

Apri il PA e recati al centro sviluppo per l'infanzia. Parla con la receptionist dicendo che devi vedere Katina. Una volta arrivata chiedi se ha scelto lei di raffreddare il rapporto con Bogdanov, degli squilibri, dell'infanzia, sui giorni di Bogdanov in Russia, sulle sue possibili nevrosi e sull'adattamento nell'unione mondiale. Alla fine sarai nell'ufficio del tuo capo per fare rapporto; quindi riporta: commento di Anderson sugli obblighi ONG, sull'impostore, il commento di Katina sull'infanzia di Bogdanov e lo stato d'immigrata di Larissa. Se ti chiede se vuoi dei mandati, per adesso rispondi che non ne hai bisogno. Recati adesso al tuo ufficio, vai al computer e seleziona Ricerca – Database del censo. Posiziona la fotografia dell'impostore e clicca su ricerca. Recati a casa di Larissa e falle le seguenti domande: se avesse una relazione stabile con Bogdanov, chiarimenti sui paradossi dell'ultima frase, come ci si sente ad abbandonare la famiglia biologica, informazioni sugli affari di Bogdanov e perché ci teneva così tanto al suo passato.

Vai ora al Thing Store. Sali all'ufficio, apri l'album e prendi la foto con i nonni di Bogdanov: cliccaci sopra per girarla e fai una foto. Scendi e parla con Monica: chiedi informazioni sui partner sessuali di Bogdanov, sul suo rapporto di lavoro con lui, sugli affari, sul rapporto di Bogdanov con gli altri ed in fine chiedi informazioni su Piper. Torna a casa a dormire.

## GIORNO 6

Recati al Thing Store e vai a parlare da Piper che si trova a sx in fondo: chiedile della sua reazione saputa la morte di Bogdanov, come lo aveva saputo e adesso rivolgiti a lei con durezza. Nel frattempo leggi il messaggio che ti arriva. Torna al tuo ufficio e apri il PA. Guarda il file degli hackers, vai al computer, clicca su Elaborazione Dati ed Elaborazione Immagine, inserisci il file e clicca su analisi. Vedrai un'immagine con all'interno dei punti interrogativi con sfondo rosso. Per tradurre devi cliccare sui punti interrogativi, ma prima solo dalle righe con una sola casella rossa poi con le righe con più caselle rosse fino a trovare la combinazione giusta (la noterai perché le caselle diventeranno blu). Alla fine ti dovranno comparire questi numeri o lettere:



Otterrai poi un'altra immagine con la scritta AMOR. Ora torna indietro e clicca su Elaborazione 3D e su Ricostruisci immagini multiple. Prendi l'immagine del cd con sopra la farfalla e mettila nel riquadro in alto; poi prendi l'immagine della placca con la lozione a forma di farfalla e mettila nel riquadro in basso; ora prendi l'immagine con la scritta IUSTITIA e posizionala a sx, mentre l'immagine con scritto AMOR posizionala a dx. Clicca su ricostruisci e recati alla stazione.

Scendi le scale dalla piattaforma A e osserva il poster con la farfalla: fai una foto e torna in ufficio. Vai al computer, clicca su Elaborazione 3D e su Ricostruisci immagine singola: inserisci la foto della farfalla in stazione e clicca su estrai. Torna indietro di uno e clicca su paragona oggetto. Prendi l'immagine della pubblicità 3D della farfalla ed inseriscila nel primo riquadro poi inserisci l'immagine 3D della farfalla nel secondo riquadro e clicca su paragona. Otterrai una mappa. Chiudi il computer, esci dall'ufficio, prendi l'ascensore e vai al secondo piano. dirigiti verso sx per due volte e parla con Julius. Vai a dx e noterai una porta. Entra e ti ritrovi in biblioteca. Vai al centro della stanza ed esamina la libreria di fronte: prendi il libro rosso e fai una foto della tavola cirillica. Torna al tuo ufficio e seleziona Decrittazione. Prendi il testo in cirillico e mettilo a dx mentre metti a sx la lista in cirillico. In pratica devi tradurre ogni lettera cliccando sulla lettera in italiano a sx per poi cliccare sulla lettera corrispondente a dx. devi fare questo procedimento

lettera per lettera ricordando che alcune non devi farle perché il computer tradurrà in automatico. Alla fine questa è l'immagine che otterrai:



Esci dal computer e andrai in automatico dal capo. Riporta il commento di Larissa sui ricordi della Russia e il commento di Piper sulla morte di Bogdanov. Recati a casa di Pierre de Ville.

Vai a parlare con lui: chiedi informazioni sui suoi affari, delle sue origini e della sua abilità artistica. Vai via e leggi il messaggio che ti arriva. Vai quindi al tuo ufficio. Parla con Ingrid: chiedi informazioni sui candidati dell'Oriente poi vai a interrogare la candidata ponendo le seguenti domande:

- Informazioni sulla sua famiglia biologica;
- La sua visione dell'Unione Mondiale;
- La prima cosa che vorrebbe fare da primo cittadino dell'Unione;
- Le sue prospettive di carriera;
- Qual è la miglior cosa dell'Accademia d'Immigrazione;
- Informazioni sulla vita a Beirut;
- Se si sente pentita delle sue azioni passate;
- Esamina le sue motivazioni;
- Chiedi se in india viveva con la famiglia.

Dopo l'interrogatorio vai a casa a dormire.

## GIORNO 7

Vai al Thing Store per parlare con Piper. Chiedile da quanto tempo conosceva Bogdanov, informazioni su Monica e sul suo show preferito. Apri il PA e vai da de Ville.

Parla con lui e chiedigli informazioni sugli altri affari di Bogdanov e sulla sua collezione di armi da fuoco. Sara in automatico dal capo: riporta sulla collezione di armi, il commento di de Ville sugli affari e sul lavorare con Bogdanov. Prova a chiedere un mandato per de Ville. Recati al centro sviluppo per l'infanzia. Chiedi a Katina se avesse incoraggiato Bogdanov ad andare dal terapeuta, le ragioni dei loro litigi e del comportamento di lui durante i litigi. Vai via e a casa a dormire.

## **GIORNO 8**

Vai a parlare con Piper: chiedi informazioni sul viaggio di Bogdanov in Russia, sugli affari in Russia, sull'ultima visita in Russia e sulle sue relazioni con altri. Leggi il messaggio, saluta Piper e vai al tuo ufficio. Parla un po' con Ingrid e inizia l'interrogatorio:

- Chiedi informazioni sulla famiglia biologica;
- Sulle sue condizioni di vita in India;
- Cosa intende per impegno economico;
- Qual è la miglior cosa dell'Accademia Immigrazione;
- Informazioni sul passato da hacker;
- Esamina la sua personalità;
- Metti in dubbio la sua personalità.

Torna a casa tua a dormire

## **GIORNO 9**

Apri il PA e vai al Thing Store. Parla con Piper: chiedile se Bogdanov aveva problemi ad adattarsi all'Unione Mondiale, informazioni sui clienti abituali, informazioni sugli affari. Vai via e ti ritrovi dal capo: riporta il commento di Piper sugli ospiti e sullo status di immigrato di Bogdanov. Apri il PA, clicca sul Distretto Commerciale Direttivo e sul Quartier Generale del Thing Store.

Osserva il poster anticaos ed il chiosco vicino: inserisci il numero 246 poi entra nell'edificio. Parla con la receptionist che ti condurrà da Ackermann: parla con lui. Vai a casa a dormire.

## **GIORNO 10**

Apri il Pa e vai dalla signora Capello. Chiedile informazioni sulla relazione di Bogdanov con le donne, sulle relazioni sessuali, sul tempo libero e se c'è altro che a Bogdanov piace del club. Leggi il messaggio e recati al tuo ufficio. Vai al computer e clicca su Ricerca e su Database militare. Inserisci l'appunto di sette cifre e clicca su ricerca. Vai a casa tua, cambiati e recati allo Stardust.

Cammina dritto di fronte a te e vai verso il bar. Parla con Fabian (il barista) chiedendogli informazioni sulle abitudini di Bogdanov, sulle sue origini e sul passato. Esci dal club. Parla con il buttafuori che si trova in cima alle scale, scendi e vai a dx. osserva in poster anticaos ed il chiosco vicino: inserisci il numero 611. Vai a casa a dormire.

## **GIORNO 11**

Recati alla Zona Militare. Cammina verso il fondo dello schermo e parla con la guardia seduta. Osserva il pannello a dx, parla con il Caporale e chiedile della morte del Capitano Perez, quando accadde l'incidente e chiedi più informazioni su Perez. Alla fine del dialogo esci dalla stanza e ti ritrovi in corridoio. Guarda l'estintore a dx, poi la mappa sopra, clicca sul corridoio verso dx e sarai nell'ufficio di Thorrsen. Chiedi da quanto tempo conosceva Perez, informazioni sull'interesse artistico e se il capitano avesse mai menzionato il Thing Store. Leggi il messaggio, parla con il capo e vai a casa di Larissa. Rivolgiti a lei in modo duro chiedendole da chi è spaventata, perché è così spaventata dai Gambino, informazioni sul rapporto tra di loro e Bogdanov. Vai a fare rapporto riportando il commento di Fabian sul modo in cui ha conosciuto Bogdanov.

Vai a casa, cambiati d'abito e vai allo Stardust. Vai da Fabian e pagalo 25 dollari, chiedi degli amici di Bogdanov e informazioni sul suo interesse per lo Stardust. Torna a casa a dormire.

## GIORNO 12

Leggi il messaggio, apri il PA e osserva i dati in inventario. Vai al computer, clicca su Analisi delle informazioni e metti la lista dei clienti di Bogdanov nel primo riquadro mentre la lista con i nomi mettila nel secondo riquadro, poi clicca su analizza. Recati da Pierre de Ville. Osserva la videochiamata, poi vai alla Zona Militare. Chiedi al capitano Thorrsen come aveva conosciuto Perez, se lui avesse ricevuto consulenze artistiche di recente, quando lo ha visto l'ultima volta e se ci fosse qualche problema tra lei e Perez. Apri il PA e vai a casa di Lena.

Entra nella stanza 712, ma Lena non c'è. Vai quindi dal signor Spencer. Recati fino alla fine della stanza poi passa tramite l'unica porta aperta. Osserva a sx appoggiato allo scatolone il libro, esci dalla stanza e vai in fondo verso sx. vicino alla finestra, sullo scatolone, guarda il laptop: clicca sulla schermata e digita la password **sirthomasmore** poi dai l'ok. Clicca a sx sull'icona www e, dopo aver letto la pagina, chiudila con la X in alto a dx. clicca sul cestino e trascina uno ad uno i due documenti nella cartella Documenti in alto a sx. chiudi e apri la cartella Documenti per leggere il volantino e la bozza.

Vai a casa tua, cambiati e vai all'appuntamento con Alessandra. Chiacchera con lei su Perez, su Bogdanov, su de Ville, sullo Stardust, su Larissa e per ultimo di nuovo su Perez. Recati allo Stardust, vai al bar, ma Fabian non c'è. Vai sul palco e guarda il mosaico sulla parete. Lo romperai, quindi lo devi ricostruire. Mentre lo ricomponi se senti un click vuol dire che il pezzo è al suo posto. Alla fine dovrai ottenere questo:



Una volta ricomposto osservalo di nuovo per sapere che lo devi incollare. Quindi vai al bancone, clicca sulla cella a dx per passare dietro e creare la colla. Prima di tutto osserva il volantino che hai preso da Arnett su come fare la ceretta in casa, poi prosegui come scritto sotto:

- Prendi una tazza, riempila d'acqua e versa il tutto nella brocca in alto al centro;

- Prendi la ½ tazza, riempila d'acqua e versa il tutto nella brocca in alto al centro;
- Prendi la ½ tazza, riempila di zucchero e versa il tutto nella brocca in alto al centro;
- Prendi due cucchiaini di succo di limone e versali nella brocca in alto;
- Inserisci il recipiente nel forno e otterrai la colla.

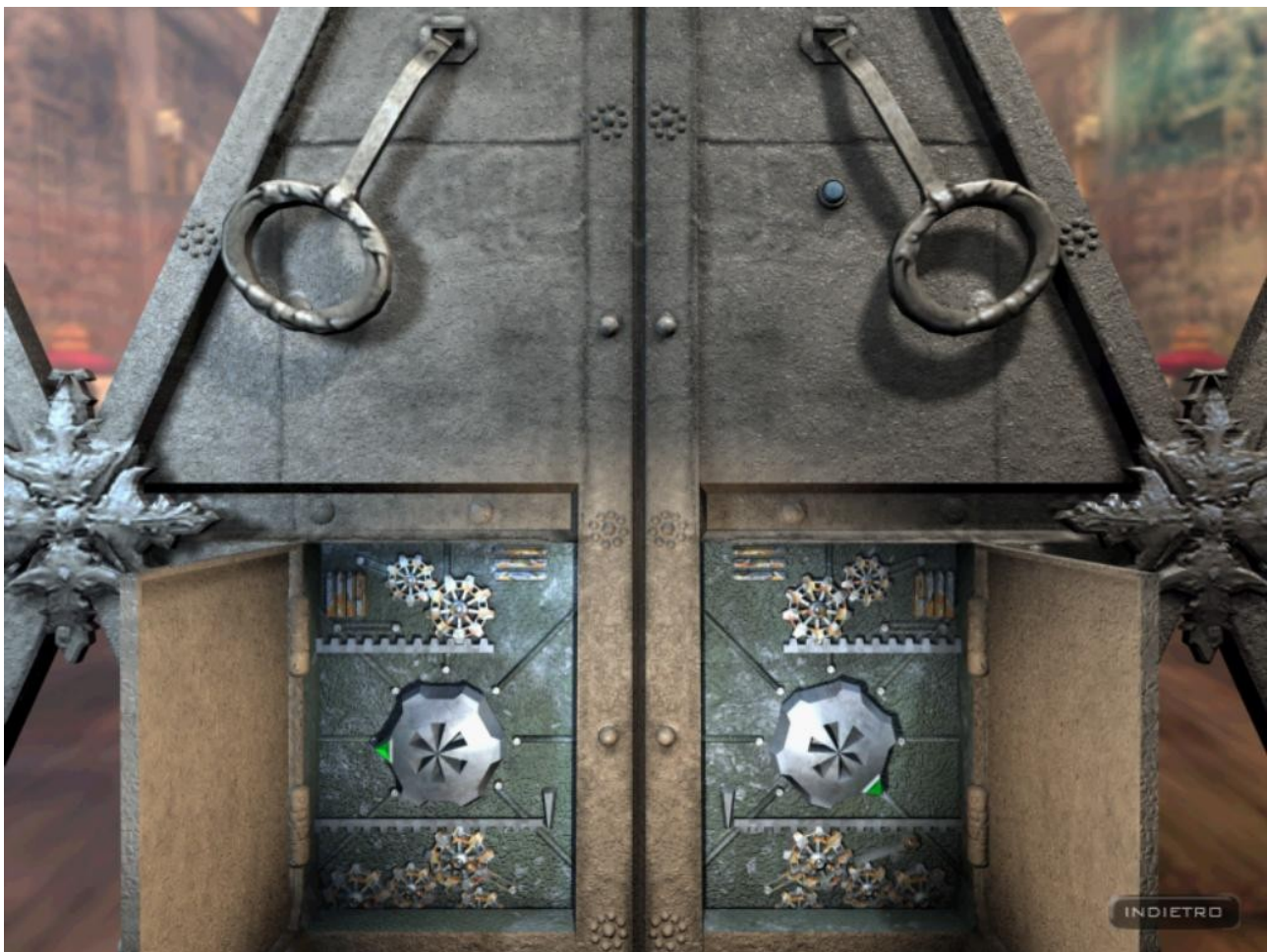
Vai sul palco e metti un po' di colla sul muro. Poi mettila anche sui pezzi a terra. Ora puoi prendere i pezzi e riattaccarli al muro. Vai a parlare con Fabian: chiedi informazioni sugli amici di Bogdanov, sulla relazione di Mikhailov con lui e sulla donna seduta al tavolo con lui. Dopo il filmato chiedi dov'è andata Mata Hari poi vai a casa a dormire.

## GIORNO 13

Leggi il messaggio, apri il PA e vai all'Università di Adrianapolis. Osserva il pannello alla parete, parla con Janka: chiedile quando è venuta a conoscenza della morte di Spencer e il suo personaggio storico preferito. Apri il PA, clicca sulla Piramide e sull'Estremo Fedele.

Osserva il poster dell'anticaos ed il chiosco vicino: digita il numero 026. Vai al negozio, ma devi sbloccare la porta. Apri le due piccole porte in basso, gira la rotella a sx in modo che la freccia verde punti a ovest, poi gira la rotella di dx in modo che la freccia verde punti a sud – est. Ora muovi il pendolo a sx verso sx ed il pendolo di dx verso dx.

Qui sotto c'è l'immagine che dovrai ottenere:



Clicca sul pulsante blu in alto a dx ed entra. Una volta dentro leggi il messaggio. Ora devi togliere il fumo che ti circonda. Osserva i due totem negli angoli della porta dalla quale sei entrato: prendi gli occhi a tutti e

due. In più prendi anche vicino il totem a dx, la piccola tovaglia. Ora vai verso il centro della stanza e osserva gli ingranaggi sotto la mensola a dx: servono per togliere il fumo.



*Muovi la maniglia al centro, prova a usare la prima ruota, ma è bollente. Quindi usaci la tovaglia e girala verso dx finché dal tubo non esce fumo. Ora muovi la maniglia in basso a sx e gira la seconda ruota verso sx finché non esce il fumo. Infine tira l'anello di ferro in basso.*

Adesso vai verso la porta in fondo. Prova ad aprirla, ma è chiusa. Osserva i due bassorilievi ai lati della porta e ti accorgi che devi inserire qualcosa negli spazi vuoti: a sx dove c'è la testa dell'uomo metti le gemme verdi, a dx dove c'è il leone metti gli occhi viola, poi clicca sullo scudo africano vicino. Tira la maniglia e entra. Parla con Gillian: chiedile se aveva pagato Bogdanov e informazioni sui suoi affari con lui. Alla fine clicca sul pannello di fianco e vai allo Zap.

Parla con Theodora poi vai al Gary's shoes. Parla con il commesso con la camicia bianca che ti insulterà buttandoti fuori. Rientra, parlaci ancora un po', poi vai verso il bancone e clicca sul modello elettronico per reclami. Clicca su "sporgi reclamo" e poi su "reclamo riguardante la qualità del servizio". Seleziona infine l'ultima voce "è un perdente e mi ha umiliato". Clicca su ok e torna a casa per dormire.

## GIORNO 14

Apri il PA e torna all'Estremo Fedele. Parla con Gillian chiedendole se compra al Thing Store e se avesse affittato qualcosa da Bogdanov. Recati ora al Gary's shoes. Parla con il commesso, poi apri il PA, clicca sulla Piramide poi Allied Investors.

Esci dall'edificio e guarda il poster ed il chiosco: inserisci il numero 802. Rispondi alla chiamata poi entra nella banca. Vai in fondo a sx e utilizza l'ultimo terminale. Clicca sull'immagine al centro e poi su Credito

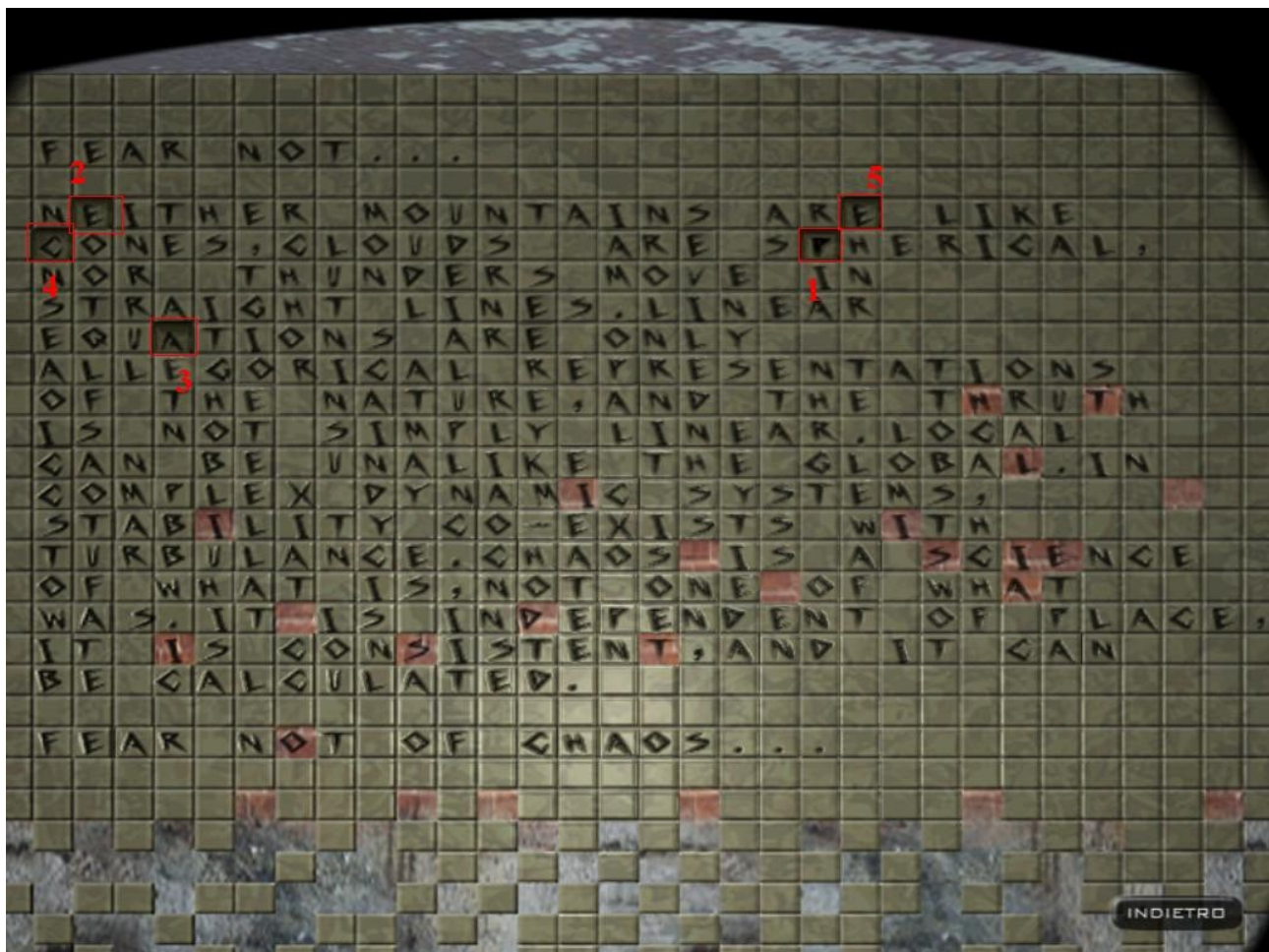
straordinario. Devi cliccare sulle monete dove c'è scritto credito disponibile, quindi: 3 monete gialle, 1 moneta verde e 1 moneta viola. Clicca su ok e torna al Gary's shoes per ritirare le scarpe. Vai al Quartier generale del Thing Store. Vai al chiosco fuori ed inserisci uno ad uno tutti e 5 i numeri che hai inserito nei chioschi precedenti, quindi: 505 – 246 – 611 – 026 – 802. Vai all'università di Adrianapolis.

Parla con Janka: chiedi informazioni sulle ricerche di Spencer, sulle sue relazioni personali, sul suo campo di studi e sul suo interesse verso la Grande Guerra Economica. Torna a casa, vestiti e vai all'appuntamento con Alessandra. Parla con lei del commesso del negozio di scarpe, dello ZAP, di Gillian, dell'Estremo Fedele e di Spencer. Vai ora al Carpe Diem. Vai in basso allo schermo e a sx a parlare con de Ville: chiedi se è da solo e a proposito delle tariffe delle consulenze artistiche. Vai a fare rapporto: riporta il commento di de Ville sulle tariffe delle consulenze, di Fabian sullo spettacolo di Mata Hari, le scoperte sul computer di Spencer, cosa ha detto Gillian sulle consulenze poi esci e vai alla stazione Omega 10.

Scendi le scale della Piattaforma A, vai fino al tunnel e clicca sul cancello 2 volte. Prosegui dritto sorpassando la porta 10-1 e vedrai sulle rotaie a sx una rampa: vai dall'altra parte. Vai a sx ed entra nella stanza 9-1. Avvicinati all'armadietto a sx e prendi la chiave d'accesso appesa. Esci e riattraversa la rampa. Entra nella stanza 10-2, usa la chiave sul terminale a sx, inserisci il numero 143954, seleziona "Chiave d'Accesso" ed esci dalla stanza. Entra adesso nella 10-3 usando la scheda, prendi lo straccio sporco sulle scatole a dx ed esci. Entra nella stanza 10-1, leggi a sx sulla parete una targa, ma è arrugginita. Prendi la bottiglia di solvente a dx dello schermo, usalo sulla targa arrugginita, passaci lo straccio e leggerai la scritta RATIO.

Esci, riattraversa la passerella, vai nella stanza 9-3, vai a sx e sul muro vedrai la scritta CHAOS. Osserva in basso a dx gli elettrodi, vai a sx e clicca sul macchinario al centro della stanza. Il tasto rosso a sx muove la prima, la terza e la quinta lettera, mentre quello a dx muove la seconda e la quarta. Interagisci con quello a sx finchè non ti comparirà come prima lettera una R, una T come terza e una mezza O come quinta. Infine usa il tasto di dx finchè non ti compare la parola RATIO.

Esci dalla stanza e vai alla porta 9-2. Cammina davanti a te ed esamina il muro. Alcune lettere nel muro possono essere schiacciate; devi cercare di comporre la parole PEACE che hai trovato nei chioschi. Qui sotto c'è l'ordine corretto delle lettere da schiacciare:



Il muro si apre. Vai avanti per il corridoio.

## GIORNO 15

Vai a fare rapporto dal capo. Richiedi un mandato per il sospetto impostore e per Rana. Leggi il messaggio e recati al Centro di Riabilitazione di Adrianapolis. Leggi il messaggio, osserva il poster, parla con l'addetto alla reception poi recati a parlare dalla dottoressa Gisella: chiedile i dettagli sulla morte di Spencer, informazioni sull'autopsia e sulla sua area di competenza. Leggi il messaggio, osserva in inventario i files degli hacker e vai nel tuo ufficio.

Leggi il messaggio e vai dall'ufficiale Thorssen. Parlaci chiedendo delle sue origini, se il Grande Confine Orientale è sicuro, se avesse parlato con qualcun altro della sua relazione con Perez e chiedi il nome del giornalista. Riceverai un messaggio, recati quindi da Arnett. Accetta per farti fare un rifacimento magico poi parla con Arnett: chiedi informazione su Bogdanov come cliente, sulla sua relazione personale con lui e se gli affari di Bogdanov stessero andando bene. Osserva prima di andare via il pannello dietro la scrivania poi vai a casa a cambiarti vai all'appuntamento con Alessandra. Dopo aver parlato con lei di tutto recati allo Stardust.

Vai al bar per parlare con Fabian: chiedi chi è Mata Hari e il rapporto di Bogdanov con le donne. Vai via.

## GIORNO 16

Recati all'università di Adrianapolis. Parla con Janka: chiedi informazioni sugli obblighi ONG di Spencer, sui partner sessuali di Spencer e se fosse coinvolto in altri affari. Torna da Arnett.

Chiedigli informazioni sugli affari di Bogdanov, sul suo viaggio in Russia e sulla sua vita nell'Unione Mondiale. Dopo la chiamata apri il PA e vai alla WXGB.

Cammina dietro di te e leggi il cartello. Vai nel corridoio a dx, oltrepassa la porta, osserva il pannello al muro poi parla con Bryan: chiedi se conosceva Perez, informazioni sulla sua morte, se sa altro a proposito dell'incidente, chiedi una copia della ripresa, accetta l'appuntamento e vai a casa a cambiarti. Chiacchera con Alessandra di tutto e in automatico sarai all'appuntamento con Bryan. Accetta l'invito che ti propone. Una volta svegliata, vai a dx e sul tavolino prendi il cd.

## GIORNO 17

Vai al computer, clicca su Visuale audio – video, prendi il disco ed inseriscilo nel riquadro poi fai partire il filmato. Esci dall'ufficio e vai all'ascensore. Vai al secondo piano e, una volta arrivato, vai tutto a sx ed entra nella porta della Sala Controllo. Guarda i monitor, vai sempre avanti e parla con Beverly chiedendole aiuto ed insistendo. Torna poco indietro fino a vedere Harold seduto: dagli il disco. I frame si separeranno, quindi li devi riparare manualmente. In pratica devi usare le immagini sotto nel riquadro per ricostruire l'immagine, sovrapponendoli l'uno sopra l'altro. Se farai tutto nel modo giusto comparirà ogni volta la scritta "i campi corrispondono". Alla fine dovrai ottenere la seguente immagine:



Dopo seleziona il quadrato dove c'è la scatola per scoprire un contrabbando di sigarette. Andrai a fare rapporto su questo in più aggiungi i modi professionali di Bryan. Non chiedere nessun mandato e vai da Arnett. Chiedigli informazioni sulle attività extra di Bogdanov e a proposito della sua abilità artistica. Recati ora al Centro di Riabilitazione. Parla prima con il receptionist poi con la dottoressa: chiedile della sua esperienza nei casi criminali, come funziona l'apparecchio e sulle condizioni di Spencer al suo arrivo. Osserva poi il pannello dietro alla dottoressa e vai casa tua per cambiarti ed andare allo Stardust.

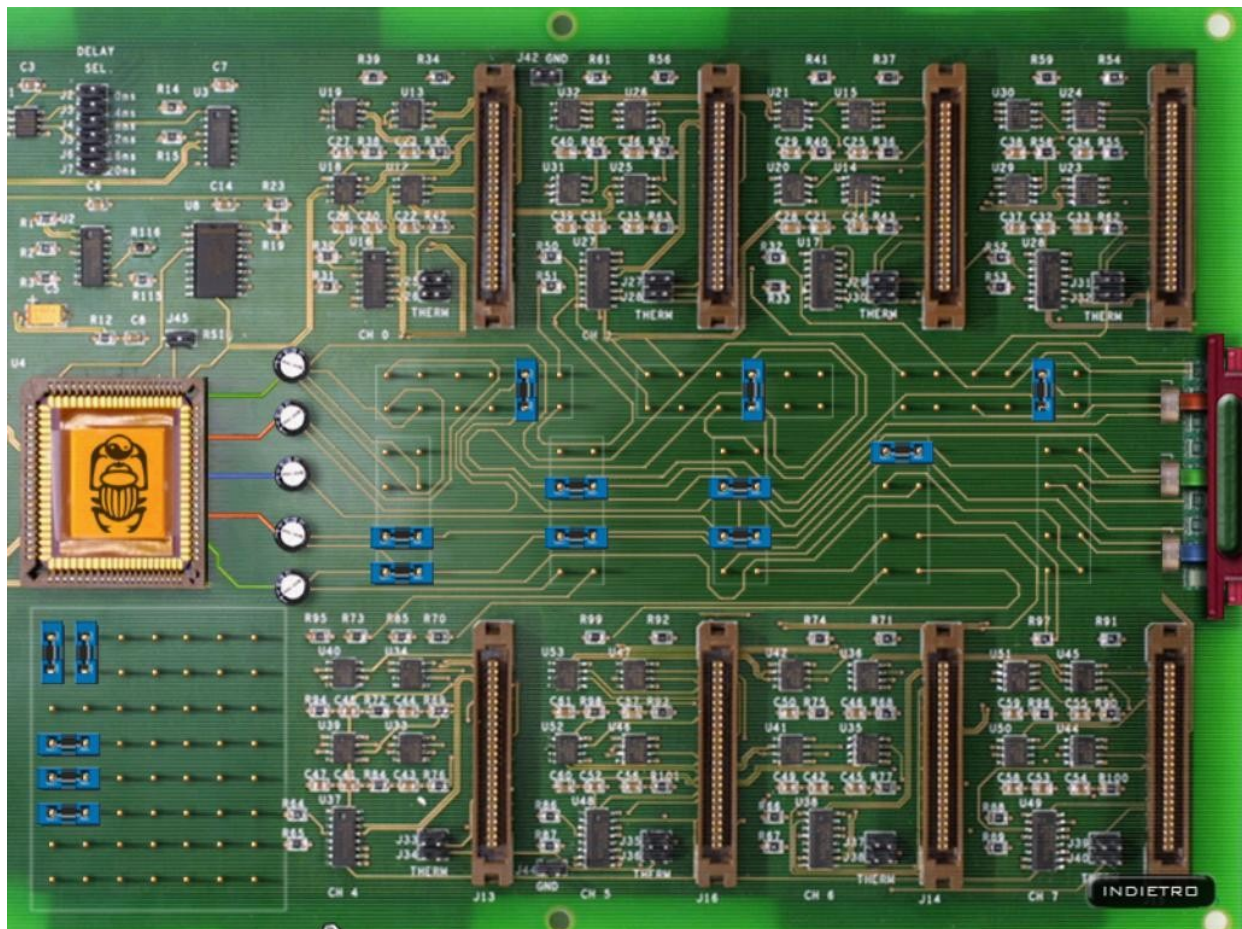
Parla con Fabian al bar: chiedi informazioni sul comportamento di Mata Hari, sulla relazione tra di lei e Bogdanov, chiedi formalmente di vederla. Vai verso il palco, e parla con Mikhailov seduto al tavolo: chiedi il suo aiuto freddamente, chiedi da quanto tempo conosceva Bogdanov, se conosce Mata Hari e qual' è lo scopo della sua visita. Vai a casa a dormire.

## GIORNO 18

Recati al Centro di Riabilitazione. Parla con la dottoressa: chiedi informazioni sulla morte di Spencer, sull'origine dell'apparecchio, sull'emorragia di Spencer e chiedi di vedere il corpo. Vai a fare rapporto: riporta il commento sull'apparecchio, sul post mortem di Spencer e il commento di Arnett sul tempo libero. Dopo la scena interattiva vai a casa di Lena.

Leggi il messaggio che ti arriva ed entra in casa di Lena. Vai a dx e la troverai davanti alla finestra: chiedi il suo aiuto, se si fosse mai servita dei servizi di Bogdanov e chiedi informazioni sull'ultima volta che ha visto Bogdanov. Riceverai due messaggi e ti ritroverai alla metro.

Apri la porta davanti a te e vai avanti. Percorri il corridoio fino in fondo e usa l'ascensore. Entra e parla con il ragazzino. Prova a tornare indietro, ma non riesci. Vai avanti, attraversa il campo di energia, attraversa il tunnel finché vedi una porta a sx: entraci. Vai a sx fino a vedere un grande monitor con la scritta Joshua, cliccaci sopra e gioca a scacchi selezionando la Y poi invio. Alla fine della partita clicca su N, Invio, poi il 5, dai l'invio e scegli "Tetris" con il numero 2 poi dai l'Invio. Quando ti chiede il numero di giocatori clicca 0 e dai l'invio. Vai tutto a sx ed esamina l'unico monitor con l'icona attiva. Partirà un filmato. Ora sei nel tunnel, continua a percorrerlo, fino ad una porta a sx: entra. Ti ritrovi in una specie di ospedale, parla con Wilma. Dopo la scena interattiva e sci e vai giù per il tunnel. Ti ritroverai in una torre. Vai tutto a dx ed entra in una specie di gabbia con degli strani macchinari. Esci, vai ancora tutto a dx fino ad una porta: attraversala. Ti ritrovi in una caffetteria. Vai a dx e poi leggermente in alto per prendere la carta di controllo digitale sul tavolo. Torna alla gabbia con i macchinari ed inserisci la carta sul pannello di controllo a sx dello schermo. Esamina il circuito: dovrai in pratica spostare le placchette blu a sx verso il centro in modo da creare un circuito. Quindi prendi le pinzette dal tuo kit per il trucco e sposta le placche come da immagine sotto:



Alla fine clicca sul pulsante verde a dx e sul quello grande giallo a sx. Entra ora nel tunnel a sx della gabbia. Entra nella porta dopo il carrello e assisti alla scena interattiva. Parlerai con il bambino e con il Maestro Magnus. Ad alcune sue domande rispondi che sei finita lì per caso e che sei confusa.

Ora ti ritrovi all'esterno di una miniera. Vai leggermente avanti e clicca sulla locomotiva per poi prendere la leva alla sua dx per terra. Prova ad entrare nella miniera, ma è troppo buio. Vai verso la gru a dx e prendi l'imbuto vicino. Torna da dove sei arrivata a vai verso dx fino ad andare dietro ai dormitori. Se vai ancora un poco verso dx vedrai un muretto con dei cavi appoggiati: prendili. Torna da dove sei arrivato, prosegui a sx per arrivare ad un altro dormitorio. Oltrepassalo mantenendo la dx, entra nell'edificio quasi distrutto e prendi la tanica. Esci torna di fronte al dormitorio e vai adesso verso dx dove c'è un edificio con il tetto quasi rotto. Vai dietro all'edificio e vedrai un generatore che devi esaminare.

Togli il tappo del serbatoio a dx, inserisci l'imbuto nel buco, versa il combustibile che hai nella tanica ed inserisci la leva dove manca senza però girarla. Inoltre osserva sulla sx lo schema per posizionare i cavi. Nell'immagine sotto ci sono le parti fondamentali evidenziate:



Esci dalla schermata e guarda a dx sul recinto il pannello. Devi mettere i cavi come nell'immagine qui sotto:



Torna al generatore e schiaccia il pulsante rosso a dx dell'imbuto. Ritorna all'entrata della miniera. Vai fino in fondo e osserva il pannello a dx. in cima ci sono due grosse luci che devi accendere, in basso a dx c'è un tasto che serve a far partire l'energia per accendere le luci. Per far arrivare l'energia devi usare le luci piccole al centro nella giusta combinazione (basta cliccarci sopra per fargli cambiare colore).

Questa è l'immagine con le lucine esatte per accendere la luce a sx:



Una volta messe a posto le lucine schiaccia il pulsante a dx. Questa è la seconda immagine con le lucine corrette per accendere anche la luce di dx (ricordati sempre poi di premere il pulsante a dx):



Ora il tunnel si aprirà. Vai fino in fondo, premi il pulsante a dx dell'ascensore e scenderai.

## **GIORNO 19**

Apri il PA e vai da Arnett. Chiedigli sugli obblighi ONG di Bogdanov, un parere su un possibile movente della morte, chiedi degli amici di Bogdanov e se quest'ultimo avesse mai fatto menzione del suo rapporto con gli altri. Leggi il messaggio e vai da Lena. Chiedile informazioni sul periodo passato al Centro di Riabilitazione, com'era venuta a conoscenza dell'apparecchio e chiedi di descrivertelo. Vai dal capo per riportare il commento di Lena sull'omicidio.

Vai a casa a cambiarti e recati all'appuntamento. Dopo aver un po' parlato vai al Carpe Diem. Vai a parlare con de Ville: chiedi se sapesse quanti soldi stesse facendo Bogdanov e quanto ritenesse di stare guadagnando con quell'attività. Recati dal capo per fare rapporto: riporta il commento di de Ville sui soldi ricevuti, poi richiedi un mandato di accertamento bancario per de Ville. Torna a casa a dormire.

## **GIORNO 20**

Leggi il messaggio del tuo capo, apri il PA e controlla i dati che ti sono stati inviati. Parla con il capo e chiedi un mandato di perquisizione per Pierre de Ville. Vai ora nella Sala Controllo al secondo piano e consegna lo schizzo dell'apparecchio ad Harold. In automatico andrai dal capo e allo Stardust per interrogare Mikhailov: chiedi dove fosse il giorno della morte di Bogdanov e che cosa ha fatto il giorno dell'omicidio. Vai a riportare al capo cosa ha detto Mikhailov sul suo arrivo all'Unione Mondiale. Vai a casa a dormire.

## **GIORNO 21**

Sei da Larissa: chiedi informazioni su Mikhailov, cosa facesse il suo bio – fratello con Bogdanov, perché sia convinta che fosse impossibile che si vedessero, chiedi se loro due fossero partner d'affari e se suo fratello avesse ancora rapporti con i Gambino. Vai dal capo e chiedi un mandato per interrogare Mikhailov. Ricevi una chiamata. Vai da de Ville, ma non avrai tempo di perquisire la casa perché ti chiamerà il tuo capo per interrogare Mikhailov.

Dopo la lunga scena interattiva godetevi il finale ...

## **Soluzione di Star**