

SOLUZIONE STILL LIFE 2

(Nel gioco è probabile che tu abbia un esubero di oggetti nell'inventario, quindi sarai obbligato a dover posare qualcosa in appositi cassonetti o armadi. Ricordati dove li posi perché in un futuro ti potranno essere utile. Ricorda di osservare tutto perché una dimenticanza può portare una fase di stallo.)

LOS ANGELES – 2 GENNAIO 2005 (Victoria McPherson)

Dopo la conversazione con Claire guarda il letto e registra tutti i documenti possibili nel cellulare. Prendi il trasformatore con cavo alla sx del letto e osserva i documenti dalla parte sx del letto. Vai verso la scrivania e osserva i documenti su di essa. Guarda la parte sx del computer e usaci il trasformatore. Clicca sul computer, ricerca su internet e analizza i vari link da trovare, per l'FBI ci andrà una password.. Guarda la foto sulla dx della scrivania. Guarda ora il cellulare in inventario. Clicca sulla busta bianca per controllare gli sms ricevuti. Troverai il messaggio di Claire con il codice per entrare nel database dell'FBI. Vai al computer e ricerca nel database FBI. Analizza i nomi elencati.

JACKMAN – 21 OTTOBRE 2008 (Victoria)

Guarda il filmato.

CASA DELL'ESECUTORE – 23 OTTOBRE 2008 (Paloma Hernandez)

Dopo il filmato parla con l'assassino. Guarda lo specchio sul tavolo. Apri il cassetto e prendi la lima per unghie. Vai a sx e prendi l'antenna del televisore. Osserva il cavo del televisore per 2 volte e 2 volte l'arco alla sx della televisione. Osserva il pannello e usa la limetta per svitare le viti, togli il pannello e osserva il circuito. Usa l'antenna sull'interruttore in basso vicino alla porta, prenderai una scossa, usala di nuovo ma sull'interruttore in alto. Clicca ora sul cavo staccato. Guarda la finestra con le assi e poi osserva la due volte la caldaia a dx. Prendi l'attizzatoio e guarda i documenti all'interno della caldaia. Usa l'attizzatoio sulla finestra. Posa tutti gli oggetti nell'armadio e prendi il materasso dal letto. Osserva la finestra e usaci il materasso per saltare.

Una volta uscito guarda il pezzo di terreno tra le scale e il camion, guarda il camion a sx e nel cassone osserva la scatola chiusa. Osserva lo sportello passeggero. Gira sul retro della casa e prendi la scala. Posizionala sulla finestra sotto il materasso e sali. Prendi l'attizzatoio nell'armadio e scendi. Vai al camion, osserva il portello e usaci l'attizzatoio. All'interno prendi la chiave sotto il sedile e il cellulare. Usa la chiave per aprire la scatola nel cassone: osserva la borsa, prendi il caricabatteria e osserva gli altri oggetti. Risali sulla scala, separa il carica batteria e uniscilo al cellulare, inseriscilo nella presa di corrente vicino alla porta e parla con McPherson.

JACKMAN – 23 OTTOBRE 2008 (Victoria McPherson)

Osserva il cellulare e guarda gli sms, il nuovo obiettivo e i documenti. Osserva: i documenti sul letto, sul comodino a sx, e clicca 2 volte sul telecomando a sx sotto il letto. Osserva l'impronta per terra a dx del letto e il comodino a dx del letto e ascolta il messaggio in segreteria. Memorizzalo sul cellulare. Ascolta l'altro messaggio. Girati e osserva i documenti per terra vicino al tuo collega, poi la parte sx del televisore. Vai a dx e guarda la valigetta nella parte bassa del mobile. Guarda l'entrata del bagno sulla sx e noterai delle fibre. Entra in bagno e guarda la doccia, ci sono dei residui di detergente, osserva il foro sulla porta e vicino al lavandino sul muro e il buco di aerazione

in alto a sx. Parla ora con il tuo collega che ti darà il kit per l'indagine. Parla di nuovo per chiedere informazioni sulla valigetta e ottenere un grimaldello: osserva e poi apri la valigetta nell'armadio e prendi il dvd. Vai in bagno e usa lo spray rivelatore del kit in inventario sulla macchia nel piatto doccia. Poi sulla stessa macchia, usa il tampone. Osserva il buco di aerazione e usaci il naso elettronico. Uscendo dal bagno preleva le fibre sull'entrata con le pinzette. Torna vicino al letto e guarda l'impronta di scarpa per terra e usa lo scanner 3D. Guarda sotto il letto nella parte sx e usa la polvere per impronte sul telecomando sotto il letto e poi lo scanner 3D. Ora usa il kit e fai le seguenti analisi delle prove raccolte:

SANGUE: analisi chimica (icona viola) e analisi del database (icona verde);

IMPRONTA SCARPA: analisi database (icona verde);

IMPRONTA TELECOMANDO: analisi database (icona verde)

VOCE REGISTRATA (la trovi sul telefono in alto a sx): analisi computer (icona arancione).

GAS: analisi chimica (icona viola).

FIBRE: analisi chimica (icona viola)

Usa il dvd nella videocamera a sx del televisore.

CASA DELL'ESECUTORE - 23 OTTOBRE 2008 (Paloma Hernandez)

Prendi il cellulare per terra cliccandoci due volte sopra. Avvicinati al letto e spingilo verso l'armadietto delle medicine. Clicca sull'armadietto e prendi il flaconcino verde e le provette. In inventario separa le provette in modo da farle diventare 4, avvicinati al lavandino e riempi d'acqua il flaconcino. Ora devi unire il flaconcino con tre delle 4 provette in modo che una di queste diventi di colore nero poi clicca sulla provetta con il liquido nero e trascinala sul documento di Paloma a sx in inventario, protrai ora proseguire il gioco con tutta calma. Posa gli oggetti in inventario nel contenitore scuro sul muro. Guarda i cocci vicino alla porta, prendi il materasso e posalo sopra i cocci. Osserva la grata per terra situata verso la testiera del letto. Risposta il letto e prendi ai piedi del letto il tubo metallico. Risposta il letto e usa il tubo sulla grata per terra: la mano mozza ha una chiave. Sali sul materasso e prendi la maniglia e una tessera nella cassetta sulla sx. Osserva l'armadietto sulla sx e aprilo con la maniglia poi prendi l'estintore. Osserva il buco della grata ed usa l'estintore sui topi per poi prendere la chiave. Posa l'estintore e la maniglia nell'armadietto sul muro a sx. Esci dalla stanza usando la chiave sulla porta. Osserva l'interruttore vicino la porta e premi il pulsante verde poi sposta la sedia elettrica. Siediti sulla sedia e tira la manovella sulla dx per visualizzare tutte le porte fino a trovare quella con sopra il tuo nome. Torna nella stanza di prima e osserva la scatola elettrica alla sx della porta, scendi dal materasso e usa l'estintore sulla scatola elettrica. Vai al pannello elettrico nella stanza della sedia, toglie la lampadina di dx spenta e tira la manovella sotto. Vai sulla sedia, gira fino la tua porta (ci dovresti già essere), apri il pannello a dx della sedia e metti le manovelle come da foto sotto:



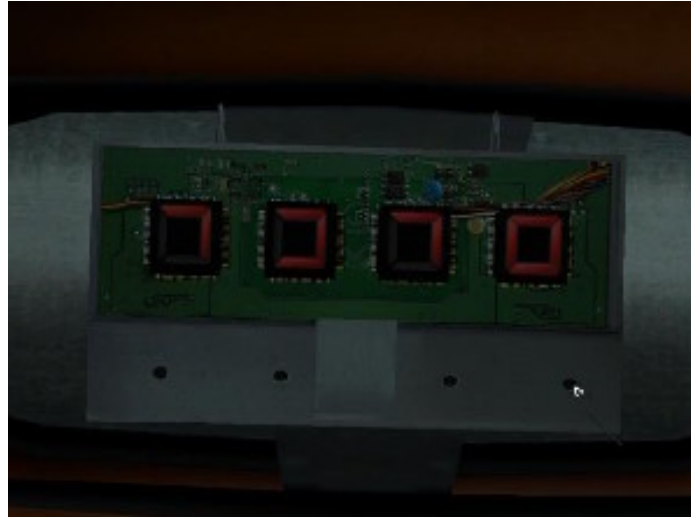
(uno scatto al 20V, due scatti al 50V, due scatti al 5V, posiziona la levetta di sx a -1 poi clicca sul pulsante rosso)

Prima di oltrepassare la porta, metti l'estintore nell'armadio nell'altra stanza. Passa per la porta, sali le scale e apri la porta. Vai sul tavolo da chirurgo in fondo la stanza e prendi il coltellino da chirurgo e il rivelatore in polvere. Scendi le scale e prendi dall'armadietto a sx lo spray: usaci la polvere poi torna nella stanza dov'è iniziato il capitolo per metterci dell'acqua. Torna all'obitorio, nel registratore vocale osserva le date dei 3 documenti e troverai la giusta combinazione da inserire nel quadrante vicino la porta. Quindi avvicinarti al quadrante a sx della porta ed inserisci uno alla volta i seguenti codici per sbloccare le celle:

- **0229 ok;** (febbraio 29)
- **0113 ok;** (gennaio 13)
- **1022 ok.** (ottobre 22)

Apri le 3 celle e leggi i biglietti prendendo nota dei nomi e soprattutto delle lettere sottolineate: (Pherson, Hernandez e Hawker). Ora vai ad osservare i due quadrati con le lettere rosse vicino il camice a sx: spruzza la sostanza creata in precedenza e partirà il conto alla rovescia. Ora in base ai nomi trovati devi visualizzare la scritta sul muro e cliccare le seguenti lettere: P – E – H. Ora sarai più tranquillo **MA NON APRIRE LA PORTA CHE SI E' SBLOCCATA!**

Torna nella stanza della sedia elettrica, clicca sul quadro elettrico e prendi in basso il fil di ferro. Torna nella stanza iniziale, guardati allo specchio ed usa il fil di ferro sui quattro buchi del collare per formare le seguenti linee come da foto sotto:



Riprendi l'estintore, torna all'obitorio e apri la porta in fondo. Guarda la parete con il disegno della mucca e usaci l'estintore. Entra dentro il passaggio, metti la lampadina nel foro, usa il bisturi per svitare le viti e poi per bloccare il pannello. Infine inserisci il fil di ferro nella parte bassa e nella cucina osserva l'articolo di giornale sul tavolo poi esci dalla porta in fondo perché quella a dx è chiusa.

CASA DELL'ESECUTORE – 24 OTTOBRE 2008 (Victoria McPherson)

Parla con la poliziotta e guarda i messaggi che hai nel cellulare, in particolare quello di Claire, parlaci e guarda a sx delle scale per terra, clicca sull'impronta, usa lo scanner 3D e fai un'analisi del database. Poi osserva la traccia di pneumatico sulla sx, usaci lo scanner poi fai un'analisi del database. Parla con Claire (se non l'hai già fatto prima). Vai a dx verso il retro della casa. Guarda l'asse per terra vicino al cancello e la colonna di sx che un codice: fai una foto e in inventario fai un'analisi del database cliccando la prova dal cellulare in alto a sx. Vai avanti e guarda la grata per terra. Osserva i pezzi di gomma di fronte alle scale per terra e usa il tampone del kit. Analizza col kit l'impronta di sangue con l'analisi chimica (viola) e l'analisi del database (verde). Osserva un po' più sopra i pezzi di gomma delle tracce nell'erba: usaci lo scanner e facci un'analisi del database. Guarda la cassa metallica in fondo a dx ma non puoi ancora aprirla. Prendi il bidone di benzina a sx e guarda il tiro al bersaglio e la recinzione elettrificata. Sali le scale e entra in casa. Entra in cucina a dx e sposta lo scaffale. Apparirà un montacarichi: aprilo con il grimaldello. Guarda il frigorifero e il lavello. Qui usa la polvere per le impronte sulle pentole e poi lo scanner 3D. Guarda l'impronta nel kit e fai l'analisi database. Guarda il forno e poi il giornale sul tavolo. Torna indietro e apri la porta vicino al telefono. Guarda le assi per terra poi entra nella stanza a dx. Guarda il tavolino e quello che c'è sopra, il divano, il camino e lo scaffale a sx con la cassaforte. Prendi le impronte sul tastierino numerico con la polvere del kit. Guarda il libro sul tavolo grande a sx e, con le pinzette, prendi i capelli. Sul libro sul divano di Black Dahlia c'è la data del film: 1946 che unito alla combinazione che ti ha detto Garris:00A00 devi inserire nella cassaforte: **19A46** Prendi lo scrigno, aprilo con il grimaldello, dalla cassaforte usa la polvere e lo scanner sui documenti e sulle impronte fai un'analisi del database. Fai nel kit un'analisi chimica e un'analisi del database dei capelli. Ora guarda l'armadietto sulla parete opposta la cassaforte. Qui prendi l'impronta con la polvere e usa lo scanner 3D. Nel kit fai un'analisi del database dell'impronta presa. Torna nell'atrio, sali le scale e parla con la poliziotta. Apri l'armadio, osserva gli abiti da donna, usaci il microscopio elettronico poi con le pinzette prendi i capelli. In inventario fai sul capello un'analisi chimica e una del database. Entra nella stanza alla sx dell'armadio. Osserva gli archi elettronici, le manette sul letto, il bordo del materasso, usaci il microscopio elettronico e

troverai un capello, prendilo con le pinze e analizzalo prima con analisi chimica e poi col database. Guarda le bende sporche di sangue in basso e usa il tampone sulla macchia di sangue, fai un'analisi chimica e una del database. Guarda il tavolo. Sullo specchio c'è qualcosa: usaci la polvere e osserva il pezzo di vetro sul mobile dove vedrai un messaggio, poi lo scanner e sull'impronta del pezzo in alto di vetro, infine fai un'analisi del database. Esci dall'inquadratura, vai in basso, osserva la finestra i il manichino con l'abito. Apri la stufa e guardaci dentro. Esci dalla stanza. Entra ora nella stanza subito a dx dell'armadio. Prova ad aprire la cassetta dei medicinali, osservalo un paio di volte e usaci il grimaldello e da dentro osserva i flaconi, la fattura poi prendi quest'ultima e il siero. Osserva il lavandino poi prendi la spugna e osserva il terrario a sx. Vai in basso, osserva la vasca da bagno, guarda le macchie sulla vasca e usaci le pinzette. In inventario esegui un'analisi chimica. Sulla macchia per terra usaci il tampone poi fai un'analisi chimica e del database. Esci, osserva la porta vicino: è carbonizzata. Vicino c'è un lucchetto mezzo smontato. Devi cercare di ripararlo per riuscire ad entrare. Per ora lascia stare e prova ad entrare nella porta ancora a dx, ma non ci riuscirai. Scendi, entra nella porta di ferro alla dx delle scale, osserva nel buio la lampada di fronte: usaci la benzina, vai nel salone, prendi i fiammiferi sul camino ed usali per accendere la lampada. Osserva le travi a dx, spostale, osserva il dispositivo, scendi le scale a sx, osserva la lavagna, cliccaci di nuovo sopra, osserva il muro e nel baule a sx posa il grimaldello e la fattura, entra nella stanza a dx, sul tavolino prendi lo strumento da demolizione e osserva la sega circolare. Osserva la bombola e da dove proviene. Guarda la caldaia, osserva i pezzi di carta di credito per terra e usaci il microscopio poi le pinzette. Effettua sui capelli un'analisi chimica. Vai alla dx delle ruote e clicca sul meccanismo a dx sul muro che fa aprire le finestre. Ora vai alla sx della stanza, osserva il tavolino, l'alambicco e gli scaffali. Dal baule prendi il grimaldello ed esci dalla stanza, risali nella casa ed esci dalla porta principale. Scendi, vai a sx vicino alla recinzione ed osserva per terra: sulle impronte usaci lo scanner poi fai un'analisi del database. Guarda i cocci, le tracce di pneumatici e usaci lo scanner poi fai un'analisi del database (se non l'hai già fatto prima). Torna indietro e parla con la poliziotta. Chiama Claire e falle tutte le domande. Parla di nuovo con la poliziotta che finalmente non ti intralcerà più nelle indagini e ti darà la tanto ricercata chiave elettronica e due prove!

In inventario fai sulle fibre un'analisi chimica e sulla strana sostanza un'analisi chimica e del database. Vai nel retro della casa e parla di tutto con il tuo collega, la scena cambia, appena termina torna dal collega e rifai la stessa domanda e sarai nell'altra porta con chiave elettronica e poi termina la conversazione). Ora il tuo collega sta cercando di aprire il lucchetto della porta. Scendi nello scantinato, vai verso la porta di ferro e guarda il lucchetto. Usaci la chiave elettronica ed entra. Vai in basso e apri col grimaldello l'armadio a sx. Usa lo spray rivelatore e poi il tampone sulla scatola che trovi all'interno. Fai un'analisi chimica e del database del campione appena raccolto. Guarda il tavolo operatorio e usaci sopra il tampone. Fai poi un'analisi chimica e del database. Apri il loculo di fronte. Usa la pinzetta sul morto e fai un'analisi chimica. Vai a dx e guarda lo scaffale. Torna indietro e guarda il tavolino vicino alla stampante. Osserva il telefono, accendi il computer e usaci la chiavetta usb. Fai l'analisi del computer nel kit con l'icona arancione.. Ti verrà chiesta una password che non hai ancora. Guarda gli scaffali sulla sx del computer. Passa all'altra scrivania con sopra lo stereo. Apri il cassetto centrale e guarda i fogli e i documenti sul tavolo. Poi guarda la borsetta e prendi l'altoparlante. Poi sulla cassettera blu sulla sx prendi il cavo di alimentazione. Vai verso la porta metallica vicino all'armadio e usaci la chiave elettronica. Guarda per terra e poi, prima di entrare nella porta di fronte, guarda per terra e con lo spray e il tampone preleva il sangue e fai l'analisi chimica e del database. Entra nella porta davanti, leggi tutte le scritte su tutte le porte e poi il centro della stanza dove c'era la sedia elettrica. Avanza un po' e sulla dx in terra guarda per terra e usa sui cocci il microscopio elettronico e poi le pinzette. Fai un'analisi chimica. Accendi l'interruttore sulla sx e poi apri il quadro elettrico. Usaci la polvere poi lo scanner sulla leva. Fai un'analisi del database. **Prima di entrare nella porta a sx assicurati di avere il siero in inventario.** Entra nella porta a fianco. Guarda tutta la stanza e in particolare la scritta sul muro. Sposta il letto e osserva la cassetta del pronto soccorso. Sarai morso da un serpente quindi dovrai

usare il siero antivenere sulla tua foto in inventario. Nella cassetta del pronto soccorso leggi il bigliettino. Continua a guardare la stanza e prendi il collare sotto il lavandino e il pannello a sx con le scritte dove scatti una foto.. Guarda il materasso mentre esci e con il tampone prendi l'impronta di sangue facendo poi l'analisi chimica e del database. Esci e torna indietro passando nella porta con il nome di Paloma. Sali le scale ed entra. Ridigita i numeri sul tastierino numerico per aprire i loculi e guarda i morti.

0229 ok;

0113 ok;

1022 ok.

Guarda i tubi vicino al camice e usaci il tampone e fai un'analisi chimica e del database. Sulla manica del camice usaci lo spray rivelatore e poi il tampone. Fai analisi chimica e database. Guarda la scritta sul muro, il timer sopra, il montacarichi, il tavolo operatorio e prendi il sangue col tampone e poi analisi chimica e database. Apri la porta e usa sul muro il microscopio elettronico e poi il tampone. Fai analisi chimica. Chiama Claire per inviarle informazioni. Esci, scendi le scale e passa dalla porta nascosta nel muro di fronte a te alla sx del trofeo di animale. Esci dalla porta marrone in fondo e vai a sx. Rompi con lo strumento da demolizione il muro di fronte alla lavagna e scoprirai entrandoci che è il passaggio del montacarichi. Torna giù all'esterno e telefona a Claire e parla di tutto. Vai verso il retro della casa e poi torna verso dx, osserva le tracce di pneumatico in terra e usaci lo scanner 3D, parlerai con Claire. Rientra in casa e vai a parlare al tuo collega (devi salire le scale) per capire se ti può aiutare con il computer e con il collare. Usa il martello sulla porta bloccata a dx e sarai sul balcone. Osserva la scatola di fronte e usaci le pinzette per prendere il chewing gum, analizzalo con analisi chimica, osserva il tastierino e usaci la chiavetta usb poi fai un'analisi del computer. Lascerai un messaggio a Claire. Parla con il tuo collega della cassa del balcone. Scendi ed esci fuori, vai sul retro della casa e apri la cassa che hai lasciato perdere all'inizio con il martello, prendi la corda e usa la spugna bagnata (se ce l'hai ancora asciutta puoi bagnarla nel lavello in cucina) sulla targa sporca. Chiama Claire e poi usa la corda sul montacarichi della cucina e sarai per l'ennesima volta nell'obitorio! Scendi e ti chiamerà Claire per sveltarti il nome dell'Esecutore. E' ora di analizzare le foto che hai fatto: apri il kit e clicca in alto a sx sul palmare, clicca tutte le voci e analizzale. Al database. Esci fuori e parla con la poliziotta della fattura della farmacia, chiama Claire Vai fino al tuo collega, aspetta che ti chiami Claire (se non l'ha fatto prima) e Garris avrà aperto la porta.

CHIGAGO- 3 GENNAIO 2005 (Victoria McPherson)

Guarda lo scaffale a dx, la foto, guarda lo schedario a fianco che per adesso non puoi aprire, guarda in fondo alla stanza a sx il quadro, osserva il tavolo a dx, lo schizzo a dx e fotografalo. Prendi lo strumento appuntito, guarda la scultura in fondo, vai in basso e sulla sx prendi uno strumento flessibile. Osserva il lavandino, unisci in inventario i due strumenti e ritorna dall'altra parte infondo verso l'armadio, aprilo con i grimaldelli improvvisati a sx. guarda dentro e prendi il mantello dell'assassino. Apri lo schedario sempre con i grimaldelli e registra sul cellulare i documenti che trovi sui due cassetti poi parla con Richard.

CASA DELL'ESECUTORE – 24 OTTOBRE 2008 (Victoria McPherson)

Osserva la consolle di sorveglianza in basso, prendi in basso il trasformatore e attaccaci il cavo in inventario. Osserva la consolle e specialmente il tastierino numerico alla sx smontato e poi metti il trasformatore con cavo nella zona della luce rossa a sx. Ora ti servono le casse, se non le hai ancora recuperate sono nel laboratorio con il computer: valle a prendere (quando scenderai partirà un filmato), ritorna sopra e inseriscile nel computer nella parte dx della tastiera. Scendi e se non sei

sceso prima partirà un filmato, parla di tutto col tuo collega per riparare il computer. Parla con Hawker che è appena arrivato. Ritorna sopra alla consolle e parla con Garris. Nella stanza guarda le cassette carbonizzate, il condotto del montacarichi, prendi l'attizzatoio vicino la stufa, osserva la finestra e poi usaci il grimaldello, guarda la parte sx del balcone: usaci lo spray e il tampone poi fai sulla macchia un'analisi chimica e del database. Scendi nel salone e parla con Hawker. Vai in cucina e parla con la poliziotta, parlaci di nuovo soprattutto per farti dare il metal detector. Vai alla macchina dello sceriffo, aprila con la chiave e prendi il metal detector. Vai sul retro e avvicinarti ai bidoni, in inventario metti il metal detector sul 3 e usalo sul bidone. Usa l'attizzatoio per schiodare le assi e osserva la targhetta alla sx della botola (H103123), chiama Claire. Ritorna dentro e parla con Hawker più volte e sarete sotto al computer. Troverà la password e ora puoi usarlo, usa tutte le voci e su quella di internet stamperai il manuale, prendilo dalla stampante. Vai sopra da Garris, parlaci e dagli il manuale. Usa la consolle e sentirai una voce, memorizzala sullo smartphone e poi apri il kit. Dallo smartphone a dx clicca sulla registrazione e poi fai analisi del computer. Ritorna al computer sotto ed osserva tutte le voci che trovi (ricerca su internet, foto e video, controllo d'accesso, codici e telecamera di sorveglianza). Quando cliccherai sulla voce controllo dell'accesso sulle varie voci che ti compariranno dopo dovrai inserire la password che per adesso non hai. Osserva i codici poi ti consiglio prima di tornare alla voce controllo dell'accesso di osservare le telecamere di sorveglianza, dopodiché potrai andare alla voce controllo ed inserire la password H103123855 in modo da aprire il passaggio segreto. Esci dalla schermata, clicca sul computer che ha l'occhio blu e usaci la chiavetta. Esci dal posto e nell'atrio parlerai con la poliziotta.

CHICAGO, 3 GENNAIO 2005 (Victoria McPherson)

Interroga Richard.

CASA DELL' ESECUTORE, 24 OTTOBRE 2008 (Victoria McPherson/Paloma Hernandez)

Dopo la conversazione vai in basso, sposta la cassa e prendi il tubo metallico dietro. Sposta il letto, prendi la cordicella sullo scaffale in basso a sx, apri la cella con il tubo metallico e prendi il bidone e la calamita a terra. Sposta di nuovo il letto, osserva il muro dove hai preso il tubo e sulla crepa usaci la calamita. Ora vai in basso verso la porta e in alto a dx vedrai una grata: usaci sotto per terra il bidone. Clicca sulla grata, ma non avrai gli attrezzi per aprirla. Vai alla porta e clicca sulla parte sotto. Parla oltre la cella con il prigioniero. Ti lancerà una forchetta, dopo la fine della conversazione unisci la cordicella con la calamita, esci dall'inquadratura poi ritornaci in modo che in automatico ti evidenzi la forchetta poi usa la calamita su di essa. Ora sali sulla grata ed usa la forchetta sulle due viti a dx e a sx poi aprila e ti troverai fuori. Vai in alto poi a dx, in fondo apri la cassetta del pronto soccorso e prendi lo spray, il kit e guarda la scatoletta. Usa lo spray sulla telecamera dietro di te e tutte le altre. Ora devi trovare Vic. Vai in basso sulla seconda porta a sx che è la cella di Vic (quindi non quella dove sarebbe la tua cella ma quella più in basso) ed osserva il tastierino di fianco. Vai a parlare con Anderson per avere più informazione su questi lucchetti. In base alle informazioni che ti ha dato e ai codici che hai trovato con Victoria nel computer dovresti estrapolare il codice per aprire le stanze. Il codice è 1215265: usalo sulla porta di Vic. Troverai Victoria. Parlaci. Osserva sul tavolo a sx sul pan di spezie poi prendilo. Vai a parlare con Anderson e dagli la fede in cambio delle pillole. Finita la conversazione torna da Vic e dalle le pillole (basta parlarle e cliccare su anfetamine). Ora prendi alla sx del tavolo il metal detector, parla con Paloma, esci, parla con Anderson, vai in fondo al corridoio poi a dx per aprire l'armadio e recuperare tutti gli oggetti tranne la forchetta, lo spray, la corda con la calamita. Avvicinati alla scala ed osserva l'interruttore: premi il pulsante di accensione poi sali le scale. Guarda la recinzione dietro e vedrai Hawker impiccato, vai tutto a dx (se salterai in aria in inventario clicca sul documento di Vic il kit dei medicinali; ricordati che ogni volta che dovrai aggirarti nelle vicinanze di passare intorno al punto di esplosione, ma ci dovrai passare solo due volte e cercare di non esplodere una terza perché

ti sarà utile più avanti), clicca alla sx della recinzione, sali le scale, entra, leggi il messaggio che ti arriva, apri il frigo e prendi la scheda di memoria dentro la busta rossa. Recati all'atrio nel corridoio in prossimità dell'entrata del salone e guarda il pavimento a dx. Vai vicino le scale che ti portano al piano di sopra capirai che la casa è piena di trappole. Esci dalla porta principale, guarda la prima colonna a sx ed osserva il proiettile. Scendi le scale, vai avanti ed esamina il poliziotto in primo piano. Prendi il coltellino, osserva il poliziotto alla dx delle scale vicino la macchina e prendi l'orologio. Evidenzia la macchina, apri il cofano e prendi sulla dx la lampada. Vai a sx di fronte il cancello principale, guardalo solo una volta, vai al cancello sul retro, ma non potrai passare: anche qui una trappola. Quindi torna indietro passando dalla porta principale e avvicinarti al cancello a dx. Clicca sulla grata per terra a dx e prendila (dovrai avere 8 spazi liberi) poi guarda per terra verso il cancello. Usa il metal detector a livello 1 sul punto di esplosione ricordandoti sempre di raggiarlo per non saltare in aria. Ecco sotto i punti da visionare (mi raccomando: per riuscire ad usare il metal detector senza morire, per quanto riguarda il punto 1, devi metterti dalla parte sx del punto di esplosione).



Troverai una mina, guardala due volte poi usaci la grata appena raccolta. Ora non salterai più in aria!! Adesso vai in basso a dx e nel punto sotto indicato usa il metal detector a livello 4.



Cliccaci sopra, prendi i grimaldelli improvvisati da questa ruota metallica poi usali per aprire la scatola elettrica del cancello a dx. Aprila, guarda le lettere incise, la base, poi la parte dx: devi riuscire ad aprirla per poter vedere il tastierino numerico. Vai a prendere sotto nelle prigioni la forchetta e lo spray, usa la forchetta sulla scatola elettrica poi schiaccia il pulsante verde. Ora prova ad andare a cliccare sull'entrata in basso della recinzione: non sentirai più nessun ronzio. Vai al corridoio della casa e verso l'entrata del salone usa lo spray. Usa il coltellino sui fili, entra nel salone, prendi il riflettore di fronte la finestra, guarda la tv, ora ti serve quel puntatore laser vicino la tv. Devi farti un altro viaggio verso le prigioni per posare tutti gli oggetti tranne il riflettore e il coltellino. Ora puoi andare a prendere il puntatore. Sali al bagno, apri la scatola dei medicinali e prendi il kit. Vai verso la porta bruciata, entra e dal manichino leggi la busta rossa. Esci, entra nella porta a dx e sarai sulla balconata. Prendi da terra sulla sx il telecomando. Vai ora dove in precedenza avevi spostato la lavagna: la ritroverai al suo posto, quindi rispostala. Guarda il montacarichi, vai ora nella porta di fronte questa stanza per trovarti nella stanza del computer. Avanza un poco e guarda il riflettore di sx. guarda il contenitore sul soffitto al centro della stanza, osserva la scatola in alto a sx del primo riflettore: ci dovrai mettere la lampada che ovviamente hai lasciato nelle prigioni. Quindi torna a prenderla lasciando il telecomando e il coltellino poi usala sulla scatola. Clicca sul mobile nero dietro il riflettore e avrai l'immagine dall'alto. Usa dietro il riflettore il puntatore laser, ora clicca sul puntatore di sx per ruotarlo, metti il riflettore che hai in inventario in basso a sx dove ci sono i raggi verdi, ora clicca sulla lente di ingrandimento in basso a dx che ti fa "uscire" dall'immagine e potrai muoverti verso sx. Clicca sull'apparecchio in basso a sx dello schermo per due volte, torna al punto di partenza, attraversa i raggi rossi e vai vicino al computer. Osserva l'apparecchio a dx del computer e spegnilo. Ora usa il computer e nasconditi velocemente nella cella a dx. Una volta uscita, esci fuori dalla casa passando dalla cucina, vai alle prigioni, prendi il tastierino e il telecomando, vai alla scatola elettrica e rimetti il tastierino al suo posto. Clicca sulla base nera a sx, metti il telecomando, inserisci il codice 8541 (il codice che hai

trovato intagliato nel pezzo di legno qualche capitolo fa), prendi il telecomando, con il cellulare chiama l'esecutore e posizionati vicino la recinzione dove c'è il tuo collega impiccato. Dopo il filmato guarda il corpo, prendi la chiave elettronica vicino le scarpe, guarda la tasca sx, vai nella prigione, ma è chiusa. Torna al computer di sotto e inserisci la password NAMLEKCO. Clicca su ricerca internet, su controllo dell'accesso per riaprire il portello e il dossier di Karson. Vai alla prigione, entra nella cella di Anderson, guarda le foto sul muro di fronte, i disegni sul muro alla sx dell'entrata, esci, guarda la grata sul pavimento a sx. Apri la porta in fondo a sx con la chiave elettrica, entra e guarda il letto. Accendi la radio, prendi la prolunga della radio, in basso a sx apri la scatola e prendi il kit, la pallottola e la mina. Prendi il kit di analisi un po' più in alto nella valigetta, sul tavolo a dx prendi il nastro, e il filo di nylon (se vuoi prendi anche il coltellino ma ce l'hai già). Nell'altro tavolo prendi il tenditore, guarda le foto, il blocco note, il rapporto della polizia nel cassetto o osserva i chewing gum con data **1884**. Per terra vicino al tavolo c'è il tuo grimaldello ma ti manca il tenditore e la batteria. Per adesso lascialo lì. Vai all'armadio per posare il coltellino se ne hai uno doppio e prendere i grimaldelli. Torna nella cella di Anderson e sali sulla grata sopra il letto. Unisci il nastro alla mina e usala sulla grata. Unisci il filo di nylon e potrai passare dall'altra parte. Guarda la porta a sx e usaci i grimaldelli. Prendi la tastiera sul tavolo a sx e la chiave inglese, vai nell'altro lato della stanza, Sali le scale sulla dx ma non è aperta la botola. Premi l'interruttore alla sx delle scale poi esci dalla botola. Guarda il cadavere appeso e taglia la corda con il coltellino. Guarda il corpo, prendi vicino la scheda memoria, in inventario trasporta dal cellulare in alto a sx la scheda per fare un'analisi del computer. Osserva la targa in alto rispetto la botola, ritorna sotto, apri la porta, vai in basso e apri la porta a sx. Torna nella cella di Anderson, guarda i disegni sulla dx della porta, guardaci un'altra volta e usa sulla macchia la polvere poi lo scanner 3D e fai un'analisi del database. Guarda i giornali ai piedi del letto, usaci la polvere e lo scanner poi fai un'analisi del database. Ora vai a prendere con il tampone il campione di sangue sulla grata nel corridoio poi fai un'analisi chimica e del database. Vai nella stanza in fondo, osserva i giornali vicino il letto e usaci la polvere e lo scanner per poi fare un'analisi del database. Guarda il poster di fronte, esci, attraversa la porta vicino all'armadio dove depositi gli oggetti, in basso a dx guarda la macchia di sangue, usaci il tampone e fai un'analisi chimica e del database. Guarda la targa alla sx della porta, passa per la porta, guarda le macchie di sangue, usaci il tampone e fai un'analisi chimica e del database. Guarda la targa a sx, sali le scale, guarda l'interruttore a sx, sali a sx verso la porta, leggi la targa e torna nella stanza dove hai recuperato la tastiera. Clicca sul computer ma ti servono delle impronte. Ora dovrai farti un bel viaggio e tornare dal cattivo morto nel giardino: usa sulla sua mano sx il coltellino e vai ad usare il suo dito sul computer. Guarda i monito e digita la password 1884. Accedi al sistema delle telecamere, osserva il gruppo 4 poi usa la chiavetta usb sul computer sulla scrivania a sx. Torna al computer e ora potrai controllare le telecamere gruppo 4.

Dopo il filmato Victoria farà parlare l'assassino in modo che Paloma riesca a liberarsi. Passa il gioco quindi nelle mani di Paloma. Avvicinati alla sega circolare sul tavolo in alto a dx aggirando i detriti per terra che non faranno muovere la sedia. Una volta fatto clicca sulla sega circolare, poi dirigiti a sx verso il tavolino per prendere la chiave e liberarti. Ora passa la mano a Victoria. Vai sul sistema delle telecamere ed osserva telecamere gruppo **D**. Dopo osserva la telecamera **4** e nell'immagine Victoria noterà una targa: vai sul controllo di sistema e apri l'unico portello chiuso inserendo la password **DO9O746B2** (praticamente l'ultima dell'elenco). Ora tocca a Paloma. Vai a dx poi ancora a dx per cambiare schermata e vedere l'armadio: aprilo e prendi lo scaffale. Vai ad usarlo sulla porta per bloccarla. Recati al telefono vicino il computer, guardalo e chiama Victoria. Dopo il breve filmato devi trovare Paloma e Hawker. Torna alle prigioni, posa un po' di oggetti tranne il grimaldello, la chiave inglese, il coltellino, la tastiera e il cavo, esci dalla botola per trovarti nel giardino e dopo poco ti chiamerà Hawker, ma la chiamata si interromperà. Entra in casa dalla porta principale, passa per la porta in ferro nel corridoio e vai a sx. dopo aver sceso le scale sentirai uno strano odore, vai nella sala grande a dx, guarda la caldaia in alto a dx vicino la finestra, usa la chiave inglese sul rubinetto, prendilo poi prendi dal tavolo subito a sx il saldatore. Torna nella stanza a sx, vai in basso ed usa il naso elettronico sull'oggetto sotto la finestra poi in inventario fai

un'analisi chimica. Torna nell'altra sala, vai in basso e clicca sulla porta tra la caldaia e lo scaffale. Scendi le scale, clicca sul pannello a dx ed usaci la manopola poi girala. Vai ora dal cadavere, quindi torna in casa, entra nella porta di ferro e questa volta vai a dx. Una volta entrato vedrai il cadavere sulla dx. prendi da terra la chiave elettronica, prendi con le pinzette sul muro a sx il proiettile e in inventario fai un'analisi chimica e del database. Esci dalla schermata e ti chiamerà Hawker. Vai in cantina e avvicinarti alla stampante poi leggi il foglio. Vai all'armadio, aprilo e guarda la maschera. Dopo la telefonata vai al computer, accendilo e usa la password **TRADIMENTO**. Noterai purtroppo che non potrai fare nulla con ognuna delle voci elencate. Recati al locale caldaie. Avrai una visione.

CHICAGO, 3 GENNAIO 2005 (Victoria McPherson)

Vai leggermente a sx, da terra prendi la catena e il grimaldello e in inventario uniscili. Vai al lavandino in alto e bagna il mantello. Clicca sul barile a sx in fiamme poi usaci il mantello. Prendi la pertica, vai tutto a dx nella direzione del lavandino ed usa la pertica sulla grata in alto. Torna di poco indietro ed usa sul tubo grande la catena per uscire dalla finestra.

CASA DELL'ESECUTORE, 25 OTTOBRE 2008 (Victoria McPherson)

Vai verso gli scaffali a dx in modo di vedere sulla sx le ruote: sopra di esse c'è un interruttore che devi cliccare per far aprire le finestre. Vai a dx, clicca sull'interruttore sul muro per aprire le finestre rimanenti, guarda poi il macchinario lì vicino sulla sx e prendi il tastierino. Recati alla porta segreta vicino gli scaffali e digita il codice **DO90746B2**. Entra, (se vuoi vai alle prigioni per prenderti un kit di medicinali) vai alla sala dei tre computer, guarda le telecamere ed osserva il gruppo C. prova ad uscire dalla prigione ma Hawker ha bloccato il portello. Torna nella sala con i fuochi e oltrepassali per uscire dalla stanza. Una volta nel corridoio della casa entra in cucina. Vai vicino al lavandino, guarda il detonatore poi prendilo e prendi anche la barra di C4. Riattraversa la stanza dei fuochi per passare dalla porta vicino gli scaffali e una volta nel corridoio con le luci rosse avvicinarti alla porta alla dx di quella che accede alla stanza dei computer (per intenderci l'unica porta che non hai ancora aperto). Clicca sulla porta, unisci il detonatore al C4 e usalo sulla porta. Ora devi trovare il modo di accendere il detonatore. In inventario unisci la prolunga con il saldatore poi usa il tutto sulla bomba. Allontanati e clicca sul filo in basso a sx e salterà tutto. Entra, guarda il computer sulla dx, aggiungi la tastiera che hai in inventario poi clicca di nuovo sul computer. Controlla la telecamera E, dopo il piccolo filmato guarda la cimice in basso a dx sul tavolo e prendila. Esci dall'inquadratura, entra nella porta a sx, una volta dentro vai avanti una volta, voltati a dx e vedrai un ventilatore. Avvicinati ad esso, schiaccia il pulsante sulla dx e le pale gireranno più in fretta in modo da coprire i tuoi passi. Torna indietro di uno per avere la prospettiva del centro della stanza dove vedrai in fondo una chiazza di sangue e sulla dx l'ombra di Hawker dietro il serbatoio. Vai avanti una volta, gira a sx e vai ancora avanti. Sul serbatoio di dx vedrai l'icona attiva: metti il localizzatore. Torna al centro della stanza, girati a dx vai avanti, oltrepassa il serbatoio di sx in modo da trovarti Hawker di spalle e assisti alla scena. Prendi il palmare danneggiato per terra, la pistola poi guarda il corpo e prendi a dx la chiave elettronica. Vai a dx e prova ad aprire le tre porte elettroniche ma saranno tutte chiuse. Vicino all'ultima porta elettronica di sx c'è né una aperta: entra. Osserva la bacheca e tutti i fogli che puoi guardare. Sulla scrivania prendi il cavo di connessione e uniscilo al PDA danneggiato (se vuoi prendi anche il grimaldello, ma ce l'hai già). Prova ad aprire il cassetto centrale della scrivania, ma è chiuso quindi torna alle prigioni dove avevi posato il tenditore e usalo sul tuo grimaldello poi usa quest'ultimo sul cassetto chiuso: prendi il taglierino e guarda la foto. Vai a vedere il letto in basso e apri la cassetta sotto: prendi la bobina, la tronchese, la lamella di rame e il set di pinze. Esci, vai alla sala dei computer, guarda il computer sul tavolo a sx e usaci il PDA. Sugli schermi osserva i documenti nel PDA poi torna nella stanza con i serbatoi e metti vicino la ventola. C'è un armadio con una porta alla sx: aprila con la chiave

elettrica blu. Una volta entrata assisti al video e salva Paloma: vai alla sx della sedia elettrica e per terra vedrai una scatola elettrica da guardare. Cliccaci una seconda volta e Victoria la aprirà. Osserva il variatore elettrico di sx e il blocco di schiuma isolante a dx. Su quest'ultima usa il taglierino poi usa la schiuma sull'oscuratore. Ora osserva Paloma e con il grimaldello liberala sia alle mani che hai piedi. Ma attenzione che non è ancora finita! **SE FALLISCI VAI NEL MENU' E CLICCA SUL PUNTO INTERROGATIVO ROSSO, INSERISCI LA PASSWORD: veronicalake E RIPROVA.** Una volta che Paloma sarà uscita vai a vedere la scatola elettrica che si trova alla sx della porta. Prendi il tastierino numerico ed esci. Usa il tastierino sull'armadio di fianco e digita il codice **A64571** e dai l'ok.

Apri l'armadio, osserva il meccanismo all'interno, guarda i gradi d'intensità in basso a sx: devi bloccare la bomba. Prendi le tronchesi e taglia i fili appartenenti ai numeri **07, 16 e 01.**

Goditi il filmato finale!!!

Soluzione di Star